



KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANABİLİM DALI

**BİR YÖNETMENLİK UYGULAMASI OLARAK
KESİNTİSİZ EYLEM ÇİZGİLERİNİN OYUNCULARLA
BİRLİKTE OLUŞTURULMASI**

ZEYNEP ÖZDEN

DANIŞMAN: PROF. DR. ÇETİN KEMAL SARIKARTAL

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İSTANBUL, MAYIS, 2019

**BİR YÖNETMENLİK UYGULAMASI OLARAK
KESİNTİSİZ EYLEM ÇİZGİLERİNİN OYUNCULARLA
BİRLİKTE OLUŞTURULMASI**

ZEYNEP ÖZDEN

DANIŞMAN: PROF. DR. ÇETİN KEMAL SARIKARTAL

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı Film ve Drama Programı'nda Yüksek Lisans derecesi
için gerekli kısmi şartların yerine getirilmesi amacıyla
Kadir Has Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü'ne
teslim edilmiştir.

İSTANBUL, MAYIS, 2019

Ben, ZEYNEP ÖZDEN;

Hazırladığım bu Yüksek Lisans Tezinin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve başka çalışmalardan yaptığım alıntıların kaynaklarını kurallara uygun biçimde tez içerisinde belirttiğimi onaylıyorum.

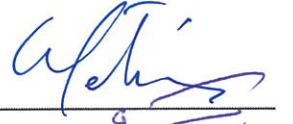


ZEYNEP ÖZDEN

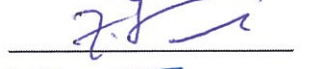
KABUL VE ONAY

ZEYNEP ÖZDEN tarafından yazılan **BİR YÖNETMENLİK UYGULAMASI OLARAK KESİNTİSİZ EYLEM ÇİZGİLERİNİN OYUNCULARLA BİRLİKTE OLUŞTURULMASI** başlıklı bu çalışma 30.05.2019 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak jürimiz tarafından kabul edilmiştir.

Prof. Dr. Çetin Kemal Sarıkartal (Danışman) (Kadir Has Üniversitesi)



Doç. Dr. Zeynep Günsür Yüceil (Kadir Has Üniversitesi)



Prof. Dr. Kerem Karaboğa (İstanbul Üniversitesi)



Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Prof. Dr. Sinem AKGÜL AÇIKMEŞE

Müdür

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

ONAY TARİHİ: 30.05.2019...

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZET	v
ABSTRACT	vii
TEŞEKKÜR NOTU	ix
GİRİŞ	1
1. BİR YÖNETMEN OLARAK STANİSLAVSKİ ve TİYATRO ANLAYIŞI	5
1.1. Stanislavski Sisteminin Temel Kavramları	6
1.1.1. Üstün görev ve kesintisiz eylem çizgisi	9
1.2. Stanislavski'nin Yönetmenlik Yaklaşımı ve Başka Yönetmenlerde Yansımaları	12
2. KESİNTİSİZ EYLEM ÇİZGİSİ KAVRAMINDAN HAREKETLE BİR YÖNETMENİN ÇALIŞMASINA İLİŞKİN BİR ÖNERİ	20
2.1. Prova Öncesi Çalışma	22
2.1.1. Oyun üzerinde yönetmenin bireysel çalışması	27
2.1.2. Tasarımcılarla çalışma	33
2.1.3. Oyuncularla ön çalışma	37
2.2. Prova Sürecinde Kesintisiz Eylem Çizgilerinin Oyuncularla Birlikte Oluşturulması	43
2.2.1. Hazırlık provaları	45
2.2.2. Sahne provaları	64
SONUÇ	80
KAYNAKÇA	86
ÖZGEÇMİŞ	90

ŐEKİL DİZİNİ

Őekil 1.1 Kesintisiz Eylem izgisi ve ŐstŐn Grev İliŐkisi	11
Őekil 1.2 Kesintisiz Eylem izgisi ve ŐstŐn Grev iin Alternatif Bir İliŐki	11



ÖZET

ÖZDEN, ZEYNEP. *BİR YÖNETMENLİK UYGULAMASI OLARAK KESİNTİSİZ EYLEM ÇİZGİLERİNİN OYUNCULARLA BİRLİKTE OLUŞTURULMASI*, YÜKSEK LİSANS TEZİ, İstanbul, 2019

Oyuncu, yönetmen, kuramcı Konstantin Stanislavski'nin ortaya attığı “kesintisiz eylem çizgisi” kavramı oyunun üstün görevine karakterlerin izlediği yoldur. Bu tezde yönetmen pozisyonundaki kişinin bu yolu oyuncuların kendi kararlarıyla şekillendirdikleri bir sonuca nasıl ulaşılabileceği üzerine bir araştırma yapılmıştır. Bu amaca ulaşmak adına yönetmenin tiyatronun olmazsa olmaz unsuru olan oyuncu ile kuracağı ilişki merkezinde bir öneri geliştirilmiştir.

Konstantin Stanislavski yarattığı oyunculuk kuramının ışığında yönetmenlik anlayışını da geliştirmiştir. Sistemi üzerine çalışmaya başlamasından itibaren oyun yazarının istekleri doğrultusunda oyuncuların eylem seçimleri değer kazanmıştır. Halen varlığını sürdüren, kurucularından olduğu Moskova Sanat Tiyatrosu'nun oyuncuları ile bir yandan sistemini geliştirirken bir yandan da o sistemin oyun yönetirken ne gibi yansımaları olacağını araştırmıştır. Sistemini hiçbir zaman tamamlanmış bir yapı gibi görmeyen Stanislavski, insanla yapılan bu sanat dalının her daim değişime, araştırmaya açık olması gerektiğini salık vermiştir. Kendi yönetmenlik pratiğinin yanında oyunculuk kuramıyla sonraki yönetmenlere, oyunculara ulaşmak adına farklı araçlar sunmuştur.

Yönetmen, proje ile kuracağı ilk bağdan, tasarımcılar ile iletişimine, kast sürecine, metin birebir kullanılmadan yapılacak hazırlık provaları ve ardından sahne provalarına uzanan yolda ima edilen türde bir ortak yaratıma nasıl ulaşabilir sorusuna yanıtlar aranan bu tezde, yaratılacak “ensemble”ın da önemi vurgulanır.

Yönetmenin oyun dünyası için kuracağı atmosferde oyuncuların kendi bakış açılarından oluşturacakları yolları takip etmelerinin, oyunu çok sesli, çok odaklı bir sonuca götüreceği fikri, bu çalışmaya öncelik etmiştir. Kesintisiz eylem çizgilerinin oyuncuların bireysel kararları doğrultusunda çizildiği bir oyunun ortak yaratıcısı olarak yönetmen bu sayede her şeyi bilen bir otorite figürü değil, organik bir sanatsal yaratının aktörlerinden biri olacaktır.

ANAHTAR KELİMELER: Yönetmen, Yönetmenlik, Reji, Tiyatro, Prova, Stanislavski,
Kesintisiz Eylem Çizgisi, Üstün Görev, Oyuncu, Oyunculuk, Ensemble



ABSTRACT

OZDEN, ZEYNEP. *CONSTITUTION OF THROUGHLINE OF ACTIONS WITH ACTORS AS AN APPLICATION OF DIRECTING*, MASTER THESIS, Istanbul, 2019

Actor, director and theoretician Konstantin Stanislavski's notion of "through line of action" can be described as the character's path to the play's super task. In this thesis, from the position of a director, a research about the ways of reaching a consequence in which the actors shape their characters' "through line of actions" by making their own decisions is conducted. A proposition has been developed centered on the director's relationship with the most essential element in the theatre: the actor.

Konstantin Stanislavski has improved his directing approach according to the acting system he himself had created. After he took off with his system, as a director he began to value the actors' choices and actions at the command of the author of the play. The still existent Moscow Art Theatre had been a base for him not only to improve this then new acting theory, but also an arena where he could see the reflections of his technique whilst directing. Stanislavski, who had never seen his system as a completed solid structure, advised that in this particular field of art, which is performed by and with human beings, one had to be always open to changing and researching. As a director apart from his directing practice, by the help of his acting system, he offered many different tools for the directors in order to reach the actors.

In this thesis, through all the way from the director's first connection with the project to forming communication with the designers, from casting process, to preparation rehearsals without the text and finally to stage rehearsals, as the search for ways of reaching a co-creation as indicated above continues, the importance of creating an ensemble is also emphasized.

In the play-world's atmosphere created by the director, the idea of reaching a more polyphonic, multifocal result by pursuing the paths formed from the actors' points of view is the guiding spirit of this work. As a co-creator of a play in which the through line of actions are drawn in orientation of actors' individual decisions, the director

wouldn't be the all knowing authoritarian figure, but a contributor of an organic work of art.

Key Words: Director, Directing, Regie, Theatre, Rehearsal, Stanislavski, Through line of Action, Super Task, Acting, Actor, Ensemble



TEŐEKKÜR NOTU

Yardımları, fikirleri ve yönlendirmeleri için danışmanım Prof. Dr. Çetin Sarıkartal'a; destekleri için Doç. Dr. Zeynep Günsür Yüceil'e, teyzem Prof. Dr. Nur Gürani Arslan'a; birlikte ürettiğim, tiyatroyu öğrendiğim Nesrin Kazankaya ile Şafak Eruyar'a ve maddi, manevi her zaman yanımda olan annem Ayşegül Özden'e, bu tezin yazılmasını mümkün kıldıkları için teşekkürlerimi sunarım.



GİRİŞ

Tiyatro ‘şimdi ve burada’ cereyan eder. O an’dır. Taşınmaz, götürülmez. Bir grup insanın izleyen ve oynayan konumundan o anda alımladıkları, hissettikleridir. Bu yüzden tiyatro da yaşam gibi sonsuz bakış açısı kombinasyonuna sahiptir. Bu bir an süren eserin bütünlüğünü sağlayanlardan birisi de yönetmendir. Hep o anda olan ancak hep ‘aynı’ olduğu varsayılan bu sanatın en önemli katılımcılarından olan yönetmen; anla, mekanla hatta bazen şehirle-ülkeyle, tasarımcılar, oyuncular, seyircilerle aradaki bağı kurar. Bu bağı, tamamen kendi fikirleri ve konsepti çerçevesinde, kendi önderliğinde, değişmez ve sorgulanmaz bir şekilde de kurabilir. Ancak benim bu tezde ele alacağım yönetmenlik anlayışı sabit bir son değil, canlı bir organizma yaratmak üzerinedir. Oyun, ister provalar sırasında hep birlikte oluşturulacak bir metinden oluşsun; ister yazılan esere meydan okuyan bir konseptle; ister birebir sahnelensin, burada yönetmenin oyuncularla ortak yaratımının nasıl olabileceğine dair fikirler yürütülmüştür. Her bir oyuncunun rolün büyüklüğüne, küçüklüğüne bak(ıl)maksızın kendi macerasını yaratıp merkeze aldığı bir yapı kurulabilir mi, evetse nasıl?... Bu tezi bu sorunun cevaplarını aramak ve nasıllar geliştirmek adına yazıyorum.

Alman yönetmen Jürgen Gosch’un (1943-2009) yönettiği, 2009 yılında *Berliner Theatertreffen*’a davet edilen Anton Çehov’un *Martı* oyununu izlediğimde, tiyatronun hiçbir illüzyonunu kullanmayan bu oyunda, sahnedeki tüm oyuncuların figürlerini takip edişleri ve sonunda ortaya çıkan oyunun sarsılmaz bütünlüğü beni derinden etkilemişti. Sahnenin yalnızca ön üç metrelik bölümünü görünür kılan, sınır gibi kullanılmış bir duvar; her yeri homojen aydınlatan tek *cue*’luk ışık düzeni, yalnızca semaver, fınanlar ve bir trombon ile oynanan *Martı*’nın oyuncularından ikisiyle yapılan bir röportaja rastladığımda bu hislerimle ilgili kendimce gerekçeler bulmuştum. Oyuncular ‘mış gibi yapma’nın kabul görmediği, her şeyleriyle orada olmaları beklenen provalarda yönetmenin, çoğu kez oyunculara provanın ‘kendisinin değil onların’ olduğunu hatırlattığını; yönetmene kendilerini beğendirmek için değil, karakterleri ve kendileri adına bir şeyler bulmak için prova yaptıklarını ifade ediyorlar. Evdeki hizmetlilerden birini oynayan Theresa Schütz’ün repliği olmamasına rağmen yönetmenin nasıl kendisine odaklandığını, rolü nasıl en ince ayrıntısına kadar hareketleri, bakışlarıyla

hissettiğini anlatışı, izlediğim oyunla birleşince kendi tiyatro görüşüme dair bana çok fazla şey söyledi (Theatertreffen 2009). Sahne üzerinde herkesin, replik ya da sahne sayısı gözetmeksizin, kendi eylem çizgisini merkezde görüp, birbirinden bağımsız da olsa yaşamaya devam edeceği izlenimini veren karakterler yaratmış olmaları, tiyatronun özüne dair hem çok etkileyici bir sonuç, hem de yönetmen olarak benim nasıl'ını araştırmak isteyeceğim bir serüvene örnek oluşturunca...

Bana göre yeryüzündeki tiyatro cennetlerinden birini Paris'te eski bir mühimmat deposunda yaratmış olan Ariane Mnouchkine'in (1939-) 1994'te sahnelediği *Tartuffe*'den beri provaların ilk günlerinde bir ritüel gibi tekrarladığı şu sözü de yine bu çalışmanın ilham kaynaklarından: "Bayanlar baylar, benimle biraz tiyatro yapmak ister misiniz?" (Tackels 2013: 27)?

Rus oyuncu, yönetmen, kuramcı Konstantin Stanislavski (1863-1938) öncelikle kendisi bir oyuncu olarak sahne üzerindeki mutsuzluğunu gidermek adına sorular sormaya başlamış ve yönetmenliğini de o yönde ilerletmiştir. Stanislavski gibi kariyerinin büyük bir kısmını oyunculuk ve eğitimini formüle etmeye adanmış; kendisinin hoşuna gitmese de tiyatro sanatını bir bilim dalı gibi ele almış olan bir tiyatro insanının 'kesintisiz eylem çizgisi' kavramını tezimin başlığına taşımak, bana onun ve onun gibi oyuncuyu merkeze almış yönetmenlerin bakış açılarına biraz daha derinlemesine bakmak üzere bir fırsat verdi.

Oyuncunun yönetmen tiyatrosunun da yapı taşı olduğunu düşünüyorum. Oyuncu ile birlikte yürümek kendimin de oyuncu olarak gereksinim ve haz duyduğum bir şey. Kariyerine oyuncu olarak başlayıp öyle de devam edecek bir yönetmen olarak; oyuncunun kendi yolunu, düşüncesini, duygularını takip ettiği koşulda oyunda kurulacak dünyanın ne kadar sarsılmaz temellere oturabileceği fikri, bu çalışmanın motivasyonudur.

Bu araştırmayı yaparken, yönetmen olarak örnek almayı hedeflediğim bir şey de günümüze ya da tarihe damgasını vurmuş, bu çalışmada yer almış yönetmenlerin her birinin sabit bir bilgi ve fantezi birikimine teslim olmayıp, durmadan dönüşen, canlı bir organizma gibi kariyer yaratmaları oldu. Bu yönetmenler, bambaşka türde oyunlar çalışıp, (belki de bu yüzden?) bambaşka yöntemler kullanmışlar; benzer çatı kuranlar da

o çatının altında dahi olsa hayattan etkilenmeye devam etmişler. Bunun yanında da “politik sorulara yanıt vermemiş ancak onları sormuş” (Mitter&Shevtsova 2005: 232), maceralarına dünyayı da dahil etmişler.

Buna benzer bir aktif ve canlı olma halini oyunculara salık veren Edward Gordon Craig (1872-1966) tartışmalı makalesi ‘Oyuncu ve Üst Kukla’da oyuncuların mükemmelin peşinde birer röprodüksiyon yaratmaya çabaladıklarını yahut bir fotoğraf makinesi görevi görmeye heveslendiklerini söyler. Ona göre oyuncu oyun yazarlarının kuklası olmayı bırakıp hayal kurmalı, keşfetmelidir (Cole&Chinoy 1970: 377-379). Oyun yazarlarının bunun önünde bir engel teşkil ettiğini düşünmüyorum. Ve bu düşün yönetmenle birlikte kurulmasını hedefliyorum.

Stanislavski yazarın yazdığı oyunu tiyatronun merkezine alır. Tüm yaratıcılar yazarın eserini sahne üzerinde yaratmak için yola çıkar. Dolayısıyla “sahneleme isteğe bağlı olamaz, metne hizmet etmek ve dramatik metnin doğru okunması için bir sorumluluğu ortaya koymak zorundadır” (Pavis 2000: 234-235). Oysa günümüzde “metin ve sahne arasında armonik bir ilişki yerine sürekli bir çatışma” (Lehmann 2006: 145) olabiliyor. Yahut kimi yeni metinler, John Cage’in 4.33 adlı eserindeki gibi bir besteden beklenen ana unsur olan müziği reddedip yerine sessizliği koyuyor; her şey gibi metinsizliğin de yeniden yazılmış bir metin olabileceğini varsayıyor. Metne sadık da kalırsa, onunla kavga da edilse, ben sahnelemenin bir yeniden yazım tekniği olduğunu düşünüyorum. Çok sayıda unsur bir araya gelir; kimi zaman kendi dilini oluşturur; kimi zaman sözler aracılığıyla yazarın dilini kullanır; kimi zaman yazarın anlamını tamamen başkalaştırır. Her koşulda sahne için kullanılacak materyal (metin ya da tasvir ya da üst başlık) tamamlanmamıştır. Eseri yeniden var edecek, ona tekrar anlam kazandıracak ya da anlamını değiştirecek kişiler, yönetmen, tasarımcılar ve oyunculardır. (Seyirci ile buluşulan süreç bu çalışmanın dışında tutulmuştur.) Dünyanın hangi coğrafyasında, tarihin hangi kesitinde, hangi uzamda ‘o’ kendini gerçekleştirecektir sorusu asaldır. Bu ve bunun gibi pek çok soru ancak eyleme geçilerek, deneyerek yanıtlanabilir yahut yeni sorulara ulaştırabilir.

Bu çalışmada, yola çıkılan materyal ne olursa olsun, atmosfer ve genel çerçevenin ardından, yönetmeni her şeyi bilen bir otorite figürü değil; oyuncularla yola çıkan, onlar(l)a sorular soran, her bir oyuncunun özgün var oluşu ve çıkarsamalarıyla kendi

oluşturacağı yol haritalarını aynı yapıda buluşturan kişi olması yolunda neler nasıl yapılabilirini araştırdım.

Yönetmenlik üzerine kitaplar ya kişisel yani kitabı yazan kişinin bireysel nasılları ve deneyimleri üzerine, ya da pek çok farklı yönetmenin yönetme biçimlerinden alıntı yaparak oluşturulmuştur. Amerikalı yönetmen Lee Strasberg (1901-1982) pratikte kendi hatalarından öğrendiği kadar, başka yönetmenlerin kitaplarından da bir bilgi birikimi oluşturduğunu söyler.

Stanislavski'nin *Martı* ya da *Othello* üzerine rejî defterlerinden çok şey öğrenebiliriz ancak tek bir yönetmenin yaklaşımını çalışıyor olmak bana eksik gelir. Kimse müzikten söz ederken kendinden önceki tüm büyük ustaların yaptığı müziği görmezden gelip 'ben bunu böyle yapıyorum' diyemez. Neyin işleyip işlemediğini anlamak için geçmişten ya da günümüzden yönetmenlerin işlerine bakarız. (Cohen 2010: 83)

Bu tezle de bunu yapmaya çalışarak, özgün ve çok odaklı bir sonuç doğuracağını düşündüğüm bir yaklaşım üzerine, bu yolda en başta Stanislavski olmak üzere, farklı zamanlardan yönetmenlerin deneyimlerine de yer verdim. Bu yönetmenler benim bu çalışmada peşine düştüğüm şekilde çalışmıyor olsa da, onların kullandıkları bazı spesifik yöntemler yol olarak çok verimli sonuçlar doğurabilir diye düşündüğümden skalayı geniş tutmaya çalıştım. Elbette güneşin altında yeni bir şey olmadığını bilerek ve buradan hareketle kendime yollar arayacağım.

Tezimin ilk bölümünde Stanislavski, sanat yaşamı ve oyunculuk için oluşturduğu sisteminden kısaca bahsedip, tezin başlığında geçen 'kesintisiz eylem çizgisi' kavramını açıklayacak; ikinci bölümde yönetmenin provalar başlamadan önceki kişisel, tasarımcı ve oyuncularla ön çalışmasını ele alacak, sonrasında ise hedeflenen ortak yaratım bağlamında provalar sırasındaki çalışmanın nasıl yürütülebileceği üzerine fikir yürütülecektir.

Tezde yabancı dilden kullanılan kaynakların çevirileri bana aittir.

BÖLÜM 1

BİR YÖNETMEN OLARAK STANİSLAVSKİ VE TİYATRO ANLAYIŞI

1863 yılında Moskova’da doğup, 1938’de aynı kentte ölen oyuncu, yönetmen ve kuramcı Konstantin S. Stanislavski, “gerçekçi tiyatronun oyunculuk kuramını kendi uygulamalarından yola çıkarak oluşturmuştur” (Şener 1998: 212).

Zengin bir imalatçı olan babası ve Fransız bir oyuncunun kızı olan annesinin oluşturduğu Aleksejev Çevresi olarak bilinen toplulukta çok küçük yaşlardan beri oyunculuk yapan Stanislavski, 1888 yılında, onun gibi öncü tiyatroya kendilerini adayan tiyatrocularla Sanat ve Edebiyat Derneği’ni kurdu. “Oyuncu ve yönetmen olarak, sahneden sahte ve yapayı yok edecek bir tiyatro arayışı burada başlamıştı” (Cole&Chinoy 1970: 484). Oyun yazarı ve oyunculuk eğitmeni Nemiroviç Dançenko ile de bu dernek zamanında tanıştı. Dernek, Moskova Sanat Tiyatrosu’nun ve Dançenko ile sanatsal ortaklığının temelini oluşturdu. Dançenko ve Stanislavski “ölü uygulamalar, sefil, sahte metotlar ya da metotsuzluklarla bulanmış tiyatro camiasına sanatsal doğruluk getirecek kalıcı bir kumpanya (bir kolektif) kurma amacındaydılar” (Clurman 1972: 144).

1898’de kurulan Moskova Sanat Tiyatrosu’nda Stanislavski sahne yönetimini, Dançenko ise oyun seçimi ve yönetsel konulara ilişkin sorumluluğu üstlendi.

Stanislavski, sonradan ‘sistem’ diye adlandırılacak oyunculuk anlayışını formüle etmeden önce, Nemiroviç Dançenko ile birlikte kurdukları Moskova Sanat Tiyatrosu’nda Çarlık Tiyatrolarındaki yıldız oyunculuğa dayalı, melodramatik klişelerle örülü, çalاکalem hazırlanmış prodüksiyonların karşısına, küçük rollerde bile büyük ustalıkların sergilendiği takım oyunculuğuyla, sahne üstünün her boyutunda gerçekliği merkeze alan bir mizansen anlayışıyla ve uzun masa başı dramaturjilerine dayalı, titizlikle ayrıntılandırılmış aksiyon akışıyla çıktılar. (Karaboğa 2010: 55-56)

Moskova Sanat Tiyatrosu, Saxe-Meiningen Dükü 2. George ve yönetmeni Ludwig Chronegk'in kurduğu tiyatronun "itinalı prova süreci, "ensemble"¹ oyunculuğu, kumpanyanın mükemmel disiplini, performansın tutarlılığını bozabilecek her ayrıntıya özen gösterilmesi (Cole&Chinoy 1970: 284)" gibi pek çok ilkesini kuruluşunda benimsemiştir. Tiyatronun bir "ensemble" sanatı olduğuna inanan Stanislavski'ye göre kumpanyası "bir ressamın paleti gibidir; her oyuncu ise eşsiz bir renk gibi değerlidir" (Toporkov 2017: 169). Kumpanya asla bir "tek adam tiyatrosu" olmadan; oyuncuların ve oyunculuğun tiyatrosu olarak (Cole&Chinoy 1970) uzun yıllar, hep birlikte yetişen, çoğu zaten kurucu üye olan kalıcı "ensemble" ile, dışardan çok az oyuncu eklenerek yürütülmüştür. Moskova Sanat Tiyatrosu'nun köklerini Rus yazar Nikolai Gogol ve oyuncu Mikhail Schepkin'den aldığını söyleyen Stanislavski, Gogol'un tiyatroya sosyal bir misyon ekleyerek seyircileri ahlaki açıdan eğitme görevini atfettiğini, Schepkin'in ise yaşamla sağlaması alınmayacak hiçbir şeyin asla sahneye gelmemesi gereğini ortaya attığını ekler (Gorchakov 1954: 18).

Moskova Sanat Tiyatrosu'nun sanat yönetmeni ve yönetmeni olduğu yirmi beş yıl içinde Stanislavski; Ostrovski'den Çehov'a, Goldoni'den Materlink'e elliye aşkın oyun yönetmiş; çok önemli roller oynamıştır.

1.1. STANİSLAVSKİ SİSTEMİNİN TEMEL KAVRAMLARI

Moskova Sanat Tiyatrosu'nu yaşayan bir laboratuvar gibi kullanarak, 1906 yılından itibaren oyunculuk ve eğitimini yöntemleştirme, ona bir gramer oluşturma çabasına girişen Stanislavski; oyunculara "bilinçsiz yaratıma giden bilinçli bir yol buldurmaya çalışmış, onları yüzeysel zanaatkarlıktan kurtarma" (Çalışlar 1993: 297) motivasyonu bu işe adım atmış ancak bu sistem hiçbir zaman "değişmeyecek bir bilgi birikimi" (Clurman 1972: 150) olmak üzere geliştirilmemiştir. "Stanislavski sistemli bir teorisyen değil pragmatik bir sorgulayıcıdır. Kitapları, öğretileri, yapımlarıyla yaşamı boyunca sanatta gerçeği aradığını söyleyebiliriz" (Cole&Chinoy

¹ Sözlükte birlik, topluluk gibi anlamlar taşıyan 'ensemble' sözcüğünün tiyatro terminolojisinde uluslararası bir yeri olduğunu düşünüyorum. Türkçede yerine kullanılabilir, kumpanya kavramı, bu sözcüğü tam olarak karşılamadığından tez boyunca 'ensemble' kullanılmaya devam edilecektir.

² Tezimde "devised" olarak kullanılmaya devam edilecek bu tabir, kelime anlamıyla 'kurulan, tasarlanan,

1970: 485). Yani aktör ve yönetmen olarak deneyimlerini, oyuncularla yaşadığı zorlukları ve bulduğu çözümleri durmaksızın sistemine aktarmış, bu yüzden de yer yer yanlış anlaşılmiş ve hatta tutarsız görülmüştür. Oysa Declan Donnellan'ın *An Actor's Work*'e (Bir Aktörün Çalışması) yazdığı önsözünde belirttiği gibi o da “tüm büyük düşünürler gibi bir zıtlıklar yumağıdır. Bilmediğini bildiği için bir bilge olan” (Stanislavski 2008: XI) Stanislavski, sisteminin temelinde “nörofizyoloji ve psikoloji bilimini, özellikle Pavlov'un bulgularını” (Şener 1998: 213) da kullanmıştır. Bu bilgilerin de yardımıyla çağdaşı Sigmund Freud gibi bilinçaltının ancak bilinçle açığa çıkabileceğini söylemiş; oyuncunun bilinçli teknikler yoluyla bilinç dışına da bir şekilde ulaşmasını; yaratıcılığını rastlantıya bırakmadan kullanabilmesini, inancını sarsılmaz temellere oturtmasını sağlayacak; her oyuncunun kendi penceresinden, kendi varoluşuyla bir role yaklaşmasını ön koşul sayan sistemini geliştirmiştir. Bunu yaparken, Moskova'da Stanislavski sistemi üzerine ileri öğrenim görmüş olan Polonyalı yönetmen, eğitmen ve kuramcı Jerzy Grotowski'nin (1933-1999) aktardığı şekliyle çevresindeki oyuncuları o sıra sahnelenmeyecek bir oyun olan *Tartuffe*'ü çalışmaya davet etmiş; onlarla “çalışma tekniğinin ne olduğunu anlamaya yönelik” (Richards 2005: 104) bir yola çıkmıştır. Alışkın olduğu üzere sonuç değil süreç odaklı çalışmayı oyuncu için bir gereklilik sayan Stanislavski, sistemi birlikte geliştirdiği oyunculara ona “köle olmamalarını” gerektiğinde kendileri için “iyi netice verecek bir şeyler bulmalarını” (Richards 2005: 20) salık vermeyi de ihmal etmemiştir. Bütüncül bir tiyatro insanı olarak, oyuncular için etik ve disiplin konularına da değinen Stanislavski, oyun sırasında sahnede, kuliste, provalar esnasında ezici olmayan ölçülü ve paylaşılan bir disiplin anlayışı önerir. İç disiplin yapılan işe, kulis disiplini sahneye yansır. Oyuncuların kuliste de sahnede gibi birbirlerine empati ile yaklaşmaları gerekir. “Ensemble” olmanın kulisten başladığını tekrar tekrar ifade eden Stanislavski, kostüm ve aksesuarlarının onlar için ‘kutsal emanetler’ olduğunu, onlara anlam katacak kişinin yine kendileri olduğunu söyler. Kalabalık sahnelerin çalışılmasının ekstra disiplin gerektirdiğinin, küçük rollerdekilerin de kendilerini tamamen ortaya koydukları bir atmosfer yaratmanın gerekliliğinin altını çizer (Stanislavski 2008: 552-577).

“Stanislavski, sahnede yaşamın dirimini, gizli gerilimini yansıtabilmek için bir oyunculuk yöntemi geliştirmiştir. Bu yöntemle oyuncuya sahnede oyun kişinin canlı özünü canlandırmanın yolunu öğretmektedir” (Şener 1998: 213). Stanislavski oyuncu

ile rol arasında bir ayırım olmadığını; “Oyuncunun kendisinin, karaktere tamamen dönüşmesi söz konusu olmazsa bir tiyatro oyununun etkisiz” olacağını söyler (Mitter&Shevtsova 2005: 11). Stanislavski’nin eserlerini İngilizceye çevirmiş, sanatı ve yaşamı üzerine kitaplar yazmış olan Jean Benedetti, *Stanislavski Provada* eserine yazdığı önsözde organik sözcüğünü özellikle vurgular ve Stanislavski’ye göre, oyunculuğun “insanın organizmasıyla, onun doğal işleyişiyle ilgili olan” dolayısıyla da “doğal insan süreçleriyle” yani “normal fizyolojik ve psikolojik süreçlerle” (Toporkov 2017: 15) uyumlu olması gerektiğinin altını çizer.

Stanislavski, sisteminin iki ana bölümden oluştuğunu söyler: “Oyuncunun kendi üzerinde içe dönük ve dışa dönük çalışması ve bir oyunun içinde rolüne çalışması” (Çalışlar 1993: 301). Sihirli eğer, verili koşullar, duygu- duy- coşku belleği, fiziksel eylemler, kesintisiz eylem çizgisi, üstün görev gibi pek çok çığır açan tabir ve/ya egzersizi tiyatroya kazandırmış olan; hayal gücü, konsantrasyon, kassal gevşeme, bedensel ve nefes-ses-konuşma eğitimini de kavramsallaştırmış ve çalışılabilir bir hale getirmiş olan Stanislavski, “çağdaşları Meyerhold, Vakhtangov ve pek çokları tarafından metinlerin yorumlanmasında yazara aşırı bağımlı olmakla eleştirilmiştir” (Clurman 1972: 151). Türkiye dahil pek çok ülkede iki ayrı kitap şeklinde basılmış olan Stanislavski’nin çalışması, iki yıllık bir çalışma süreci öngörür. İlk yılı *Bir Aktör Hazırlanıyor* ikinci yılı ise *Bir Karakter Yaratmak* üst başlıklarıyla Türkçe yayınlanmış olan bu iki kitap her oyuncunun profesyonel olduktan sonra da bir kaç yıl arayla geri dönüp başvuracağı birer kaynaktır. Kendisinin ‘Stanislavski Sistemi’ diye adlandırılmasının yanlış olduğunu ifade ettiği bu yapıyı ona göre “kimse kurmamış, kimse icat etmemiştir. Bu yaratıcı kapasite ile, sistem içimizde doğarız”. Modern yaşamın dayattıkları sonucu kaybettiğimiz bu “olmayana inanmak yetisi” (Stanislavski 2008: 611) sistem sayesinde geri kazanılabilir. Kendinin olmayanı yeniden senin yapabilmene yardımcı olacak bu sistem, oyunculukta gerçekliği ve inancı buldurmak üzerinedir. *Stanislavski Sistemi – Oyunculuk Eğitimi İçin Bir El Kitabı* kitabının yazarı, oyuncu ve eğitimci Sonia Moore sistemin “bir karakterin yaratılmasında kişisel hakikati bulmanın bir yolunu” (Moore 2006: 21) önerdiğini ifade eder.

Yine *An Actor’s Work*’ün önsözünde Declan Donnellan’ın ifadesiyle; ‘verili koşullar’a çok önem veren Stanislavski, “yaşamın ancak bir kontekstin içinde var olabileceğine,

karakterin de eylemin de bu ‘verili koşullar’a bağlı olduğuna, yaşadığımız dünyadaki küçük gerçeklikleri görmenin gerekliliğine” (Stanislavski 2008: xi) dikkati çekmiştir. Sistemin “içe dönük ve dışa dönük olayları birbirine bağlamayı ve rol için gerekli duyguyu insan bedeninin fiziksel yaşamı yoluyla” (Çalışlar 1993: 286) açığa çıkarmayı hedeflediğini ifade eden Stanislavski, rolün fiziksel eylemleri verili koşullar ışığında doğru icra edildiğinde oyuncunun dolaysız olarak iç aksiyona da ulaşacağını düşünür. Bilinçaltı yaratıcılığını tetiklemek için kullanılan ‘sihirli eğer’ ile ise Stanislavski, oyuncuların kendi bakış açılarından, karakterlerini farklı durumlarda hayal edip, ‘ben olsaydım ne yapardım?’ sorusuna yanıt aramalarını, böylece daha derinlikli, çok boyutlu, metinde olmayan anılarıyla da var olabilen karakterlerin yaratılmasına, oyuncuların da figürlerini kendi içlerinde bulmalarına yardımcı olmayı hedefler.

Sistem, oyunculuk eğitiminin bir bilim dalı gibi ele alınmasını sağlamıştır. Doğru ve sistemli uygulandığında, ortaya koyduğu önerilerle kişinin gerektiğinde kendine, iç dünyasına ulaşabilmesine yardım eder. Oyunculğun en zor yönlerinden olan rastlantıya bağlı olmaksızın tekrar edilebilirliğin sağlanması için adım adım geliştirilmiş ve geliştirilmeye devam edilmesi gereken bir neredeyse bütün oluşturulmuştur.

Stanislavski’nin teorisi çok katmanlıdır, her başlığı üzerine ayrıntıyla çalışılabilir. Ancak bu bir yönetmenlik tezi olduğu, ve salt konusu Stanislavski ve sistemi olmadığı için sistemin sadece benim tezime katkıda bulunan “Kesintisiz Eylem Çizgisi” başlığını derinlemesine ele alıp; bir yönetmen olarak Stanislavski’nin bu olguyu nasıl kullandığına ilişkin örnekleri irdeledikten sonra başka yönetmenlerden de örnekler vereceğim.

1.1.1. Üstün Görev ve Kesintisiz Eylem Çizgisi

Stanislavski, bir oyun sahnelenirken, oyunun yani oyun yazarının düşüncesini aktarmanın yönetmenin ve oyuncuların birincil görevi olduğunu düşünür. Her gösteri, ana fikri yani ‘üstün görev’i seyirciye taşınmalıdır. Her karakterin de eylemlerine kılavuzluk eden bir üstün görevi vardır. ‘Kesintisiz eylem çizgisi’ ise “karakterin ana fikri ifade etme amacına sahip olan bütün eylemlerinin mantıklı bir biçimde birbirine bağlanmasıdır” (Moore, 2006: 84).

1927 yılında, 38 yaşındayken, kariyerinin daha sonraki bir noktasında Moskova Sanat Tiyatrosu'na katılan Vasili Toporkov, *Stanislavski Provada* adlı eserinde Stanislavski'nin iyi oyunculuk tanımını şöyle aktarıyor:

Oyunculuk hakkında daha çok düşündükçe, iyi oyunculuğun ne olduğuna dair tanımım da kısalıyor. Nasıl tanımladığımı bana soracak olursanız, cevabım şudur: “İçinde bir ÜSTÜN GÖREV ve bir KESİNTİSİZ EYLEM ÇİZGİSİ bulunan oyunculuk türüdür. (Toporkov 2017: 254)

Stanislavski'ye göre bir rolü yaratırken, her oyuncunun, prova süreci içinde, kesintisiz bir şekilde takip edebileceği kendi eylem çizgisi olmalıdır. Bu eylem çizgisi onu sonunda yazarın talep ettiği, genelde yönetmenin deklare ettiği üstün göreve ulaştıracaktır. **Şekil 1.1** Oyuncu bu üstün göreve “etken bir fiilden oluşan uygun ve anlamlı bir isim vermeli” (Moore, 2006: 83) ve oraya ulaştıracak olan eylemleri öncesi ve sonrası ile mantıklı ve devamlı bir biçimde birbirine bağlamalıdır. Bütünü yaratmak için girişilecek bu takip çabası da oyuncuyu ve karakterini besler, ona ve oyuna yaşam katar. Richard Boleslavsky'nin (1889-1937) ifadesiyle kesintisiz eylem çizgisi ve üstün görev oyun karakterlerinin arzu ve niyetlerini analiz ederek bulunabilecek “oyunun omurgasıdır” (Brestoff, 1995: 81).

Sistemin oyunculuk anlayışı gibi, provada bu üstün isteğe ulaştıracak kesintisiz eylem çizgisini bulmak da adım adım araştırılacak bir süreçtir. Bu parçaları mantıklı bir biçimde bir araya getirirken, oyuncular, rolün dışsal özelliklerini de keşfedeceklerdir. Anların ve küçük görevlerin tamamının bir bütün oluşturmak için var olduğunu, yönetmenin ve oyuncunun unutmaması gerekir. Örneğin provada yaratılan çarpıcı anların bütünlük sağlanmadığı takdirde oyunda hiçbir anlamı olamaz. Üstün göreve giden yolda acele edilir ya da üstün görev göz ardı edilirse, eylem çizgisi parçalanabilir ve bu da “seyircide bölük pörçük izlenimler yaratmaktan öteye gitmeyecektir” (Karaboğa 2010: 70). “Kesintisiz eylem çizgisi bir rolün haritasıdır, oyuncunun, karakterin üstün isteğine ulaşmak için her anı ayrı ayrı yerleştireceği bir şemadır” (Mitter&Shevtsova 2005: 12). Bu şemaya ulaşırken, sistemin her aşamasında olduğu gibi, her oyuncu hayata ve role kendi bakış açısından yaklaşmalı, kişiselliğinden bir şey kaybetmemeli; ancak yazarın fikirlerinden de sapmamalıdır.

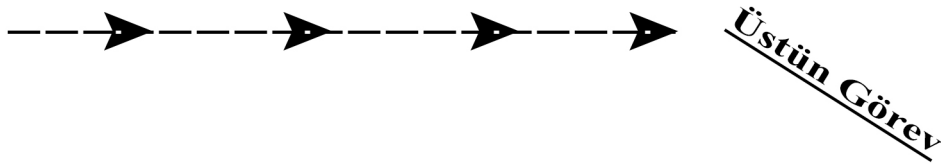
Stanislavski'nin *An Actor's Work*'de açıkladığı gibi, oyunlarda her zaman bir de çatışmayı yaratan karşı-eylem söz konusudur. Karşı-eylemin üstesinden gelme, ona direnç gösterme hâli oyuncuya, oynanabilecek yeni eylemler, çözülmesi gereken yeni problemler sunar. Karşı-eylemler de yönetmenin prova salonunda kullanması gereken malzemelerdendir.

Dostoyevski'nin bütün eserlerinde insanın içindeki tanrıyı ve şeytanı aradığını, Çehov'un ömrü boyunca bayağılık ve dar görüşlülükle savaşıp hep daha iyi bir yaşam özlediğini söyleyen Stanislavski, yazarların belirlediği bu üstün isteklere kesintisizliği korunduğu koşulda pek çok yoldan ulaşılabileceğini de söylemeyi ihmal etmez. Ona göre bir klasiğe bile yeni bir fikirle yaklaşp onu canlandırabilirsiniz; bu yeni fikir, organik bir şekilde oyuna entegre olabilirse, tek başına değil de üstün isteğin içinde yeniden ortaya çıkacaktır. **Şekil 1.2**

Stanislavski'ye göre kusurlu bir oyunu “geliştirmek yönetmenin işidir ancak bunu seyircinin ilgisini esas meselelerden kaydıran alakasız süsler ekleyerek değil, oyunun kesintisiz eylem çizgisini güçlendirerek yapmalıdır” (Toporkov 2017: 81).



Şekil 1.1 Kesintisiz Eylem Çizgisi ve Üstün Görev İlişkisi



Şekil 1.2 Kesintisiz Eylem Çizgisi ve Üstün Görev için Alternatif Bir İlişki

1.2. STANİSLAVSKİ'NİN YÖNETMENLİK YAKLAŞIMI VE BAŞKA YÖNETMENLERDE YANSIMALARI

Önceleri yönetmen olarak katı disiplinli Ludwig Chronegk'i örnek almış olan Stanislavski, kısa süre içinde yönetmenin rolü konusunda Meiningen Tiyatrosu ile ters düşmüş; “oyuncuyu sahnedeki mobilya, “mise en scène”e göre hareket ettirilecek bir piyon gibi gören” (Cole&Chinoy 1970: 284) bu anlayışı terk etmiştir.

Yönetmenlik kariyerinin başlarında “çarpıcı yapım teknikleri, renklendirme, fantezi bulma, tarihe oturtma, müzikli oyunlar yönetme konusunda olağanüstü yeteneği ile bilinen Stanislavski, tam bir şovmendi”. Vodviller, melodramlar ve kısa komediler yönetmek üzerine yetenekli olan Stanislavski, Shakespeare ve Hauptmann'da ciddi derecede başarısız olmuştu. Erken yönetmenlik deneyimlerinde “kalabalık sahneleri, panoramaları, özel efektleri, zayıf oyunculukları ve yetersiz karakter gelişimini örtmek için şaşırtıcı imajları” (Jones 1986: 18) çok iyi kullanan Stanislavski, 1898 yılında Çehov'un *Martı* oyununu sahneleyeceği zaman, oyunun ruhuna uygun bir varoluş krizi yaşamıştır. Bir ayı aşkın bir süre tek başına bir kulede oyun metninin üzerine aldığı beş yüzün üzerinde notla, kağıt üzerinde oyunun “mise-en-scène”ini yapmıştır. E. Gordon Craig'in dediği gibi “bir yaratma stratejisi” olarak ele alınan, “görünmez olanı görünür” kılan “mise en scène” süreci Fransızca ‘sahneye koyuş’ anlamına gelmekte; yönetmeni uygulayıcıdan, kompozisyonu oluşturan sanatçı konumuna getirmektedir (Lichte 2016: 313-314). Stanislavski “önce oyunun görsel boyutunu, hareket ve sahne düzenini ele almış; sonra işitsel boyutunu, ritimler, ses efektleri, esler dolayısıyla atmosferi çalışmış; son olarak da anlam yani bugünkü terminolojiyle ‘konsept’ üzerine gitmişti” (Jones 1986: 19-20). Çehov'un oyuncuların oynamaktan haz duydukları, birbirinden farklı, her biri derin on karakteri yarattığı ve bütününde bir takım oyunu olan eseri, Stanislavski için sonraki yönetmenlik deneyimleri ve sistemin oluşturulmasında önemli bir yapı taşı olmuştur diye düşünüyorum.

1905 yılından itibaren, sistem fikriyle birlikte yönetmenlik anlayışını da değiştiren Stanislavski, “mise en scène”in, laboratuvar gibi görülen ve beklenmedik sonuçlara açık olan provalardan sonra oluşması, yönetmenin başlangıç noktasının “ilhamla gelen sezgiler değil hipotezler” (Jones 1986: 43) olması gerektiğine karar verdi. Yönetmenin

görevinin oyuncuya yardım etmek ve “ensemble”ı doğru temellere oturtmak olduğunu düşünüyordu.

“Sistemin bütünüyle bir oyunun yönetilmesinde kullanılması ise ancak 1909’da *Taşrada Bir Ay* ile söz konusu olmuştur” (Clurman 1972: 144). Kendisinin “hiçbir tür “mise en scène” kullanılmadı” (Benedetti 2004: 57) dediği o süreç şöyle anlatılıyor:

Yapmak istediğimiz laboratuvar çalışması için karmaşık ruh yapısına sahip bir piyese gereksinmemiz vardı. Turgenyev’in *Taşrada Bir Ay* adındaki piyesi de çok ince duygularla örülmüş bir aşk öyküsünü içermekteydi. (...) Turgenyev aşk psikolojisinin tülünü öyle ustaca nakışlamış ki, bu piyes aktörlerden kesinlikle yeni bir oyunculuk biçimi ister. (Stanislavski 1992: 448-449)

Oyun çalışılırken öncelikle parçalara ayrılmış, sonra bu parçalar için/de oyuncuların ayrı ayrı ulaşmak isteyecekleri psikolojik amaç keşfedilmişti. Eylemlerin her biri karakterin bütün yaşamıyla içsel olarak doğrulanmış, oyuncu eserde karakterinin olmadığı zamanlarda onun başından geçenleri hayal gücü ile yaratmıştır. Sonuçta hiçbir anı statik olmayan oyunun provalarında Stanislavski “oyunun mahrem yanını koruma amacıyla” (Benedetti 2004: 58) kastı bölerek prova yapmış ve küçük prova salonunu kullanmıştır. Oyun, Stanislavski’ye yönetmen ve oyuncu olarak büyük başarı kazandırmıştır.

Oyunların isterlerine göre prova metotlarında da sürekli bir nevi doğaçlama yapan Stanislavski, yönetmenin görevinin oyunun özünde yatan “sosyal, ideolojik, felsefi sorunsalını açığa çıkarmak” olduğunu düşünür; uzun masa başı çalışmalarında oyunların ‘verili koşullar’ dediği tarihi-politik-sosyolojik-bireysel gerçeklerine ulaşmak adına çalışırdı. Oyuncu gibi yönetmen de her zaman kendini diri tutmalı, kişisel eğitimini ihmal etmemeli, yaşadığı ülkenin gerçeklerinin bilincinde olmalı ve her zaman “yaşamın kendisini rehber almalıdır” (Gorchakov 1954: 394-396).

Eğitmen, yönetmen Evgeni Vakhtangov’un (1883-1922) stüdyosunda eğitim görüp Moskova Sanat Tiyatrosu’na katılan N.M. Gorchakov’un (1898-1958) 1922 yılında Stanislavski’ye yönelttiği ‘Yönetmen nedir?’ sorusuna aldığı yanıtlar çok çarpıcıdır ve bana göre geçerliliğini hâlâ kaybetmemiştir. Stanislavski önce en ayrıntılı şekilde gözlem yapmanın bir yönetmen için ne kadar gerekli bir nitelik olduğunu anlatır.

Yönetmen, yaptığı gözlemleri bilinçaltında depolamanın yolunu bulmalı; önündeki görüntüleri algılayıp yorumlayabilmeli, karşısındaki 'sahne'nin kime oynandığını fark etmelidir. Başka alanlarda da bilgi sahibi olmalı; yaşadığı coğrafyanın, ülkenin, şehrin gerçeklerini takip ediyor olmalıdır. Bugün global dünyamızda sanırım bu tavsiyesini sadece kendi coğrafyası ile değil dünyanın genel geçer sorunları ile genişletirdi. Stanislavski 1922 yılının devrim sonrası Rusya'sında Moskova'da bir yönetmenin kim olduğuna dair ona yöneltilen sorunun yanıtını şöyle bitiriyor:

Yönetmenin rolü giderek daha karmaşıklaşıyor. Politika artık yaşamlarımızın asal bir parçası. Bu da yönetmenin ufkunun artık devletin yapısını, toplumun sorunlarını da kapsaması gerektiği anlamına geliyor. Bu da tiyatro yönetmeni olarak bizlere daha büyük sorumluluk yüklüyor ve daha geniş düşünme zorunluluğunu getiriyor. Yönetmen kendi rolünü yazar ve seyirci arasındaki aracı şeklinde kısıtlamamalı, tek başına bir performansın doğumuna yardım eden ebe gibi de görmemelidir. Yönetmen kendi düşüncesinde bağımsız olmalı; yaptıklarıyla gününün toplumuna gerekli gördüğü fikirleri uyandırmalıdır. (Gorchakov 1954: 13-18)

Aynı yıllarda, Stanislavski, 16. Yüzyılda Rusya'da geçen tarihi bir oyun olan *Çar Fyodor*'u yeniden sahneleyişinde, politik komplo içeren kalabalık bir sahne üzerine bir etüt yapar. Stanislavski komplo sözcüğünü derinlemesine düşünerek ulaştığını söylediği bu etüdün yapısını birbirini izleyen adımlarla açıklar. Öncelikle bir tarihten o dönem Rusya'sı ile ilgili bilgi alınmasını sağlar; bu bilgilendirme süreci etüde kadar devam eder. Sonrasında oyunculara hem durum hem de bu durumun içinde karakterlerinin duruşları ile ilgili sorular verir ve herkesin bireysel olarak yanıtlamasını ister. Ardından oyun metnindeki bu sahnenin yeri hep birlikte analiz edilecek son olarak da bu komployu oluşturan farklı düşüncelere mensup gruplarla ayrı ayrı prova yapılacak ve gruplar kendi provaları dışındaki provalar konusunda bilgilendirilmeyecektir. Etüt günü kalabalıktaki oyuncuların tepkilerini yalnızca fısıltılar ve bakışlarla sınırlayan Stanislavski, sahnenin bütününde çok etkileyici bir sonuca ulaşır. *Figaro'nun Düğünü*'ndeki düğün sahnesi içinse önce dekor tasarımcısı ile alışılmışın aksine basit hatta fakir bir dekorda anlaşır; sahne ve kostümler hazır olana dek herkesin metni, iç aksiyonunu ve ilişkilerini gözden geçirmesini salık verir. Kırkın üzerinde kişiye kontun evinin arka bahçesinde ne yükselti bulabilirlerse alıp düğünü daha yakından ve iyi görebilmek için ellerinden geleni yapmalarını söyler. Kontun kendisi dahil kimse kontun nereye oturacağını bilmeyeceğinden hangi konumun daha iyi olacağı da

belirsizdir. Sahne bu deneme sonucunda hiç yerleştirme yapılmadan, en canlı, sahnenin amacını da en iyi şekilde ortaya koyarak çözülmüş olur. ‘Oyuncuların provaları’ diye adlandırdığı provalarda ise Stanislavski, oyunun geneline değil, sorunu olan oyunculara bireysel bir şekilde odaklanır. Uzun ve çoğu zaman oyuncular için çok zor, acılı geçen bu provaların sonunda karakter yaşayan bir şekilde sahnede kendini var edebiliyorsa; yaşam kendini sahnede gösterebiliyorsa prova başarıya ulaşmış sayılıyordu (Gorchakov 1954: 20-31).

Stanislavski’ye göre, yönetmen üstün isteği, yani bir nevi oyunun ana fikrini, provalar esnasında “oyundaki karakterler aracılığıyla keşfetmeliydi” (Moore 2006: 118). Yönetmen provalarda oyuncuların kendi eylem çizgilerini oluşturmalarını sağlamalı, çevreyi ve partnerlerini bu çizgi ışığında gözleme ve o anda yargılama konusunda onları desteklemelidir. “Bir oyuncunun bireyselliğini hissedebilmeli ve birbirinden farklı bireyselliklerle bir bütün yaratma becerisine sahip olmalıdır” (Moore 2006: 114). Bir orkestra şefi gibi tüm icracılarla uyum içinde çalışmalı ancak provanın başında düşünülmüş olan fikirlerde sabit kalmamalı, doğaçlama yapabilmeliydi.

Kendini “eğitmen-yönetmen” diye tanımlayan Stanislavski yönetmenin oyuncuya “hazır cevaplar sunmaması gerektiğini”, yönetmenin görevinin “doğru yemi kullanarak oyuncuyu ayartmak olduğunu” söylemiştir. Yönetmen bir oyuncunun “hangi koşullar altında ve neyle kısırtılabileceğini” bilmeliydi (Toporkov 2017: 121). Burada karmaşık olan ve ustalık isteyen şey ise her oyuncunun birbirinden farklı olmaları ve farklı şekillerde erişilebilmeleriydi. Oyuncuyla duygular üzerine konuşmak anlamsızdı çünkü duygular ‘yapılamaz’dı; bu yüzden bütün sistem, eylemler üzerine kuruluydu.

“Yönetmenlik sanatının basit sahne yönetiminden daha yaratıcı bir şey olmaya doğru ilk kararsız adımlarını attığı” (Toporkov 2017: 27) bir dönemde, Stanislavski, yönetmen olarak oyuncuyu merceğine almış; “bir tiyatro metninde verilmiş koşullar içinde bir karakter yaratmaya odaklanmıştı” (Richards 2005: 111). Yönetmenliğinin bu ikinci ve son fazında Stanislavski, oyuncuların kendi pencerelerinden hayal güçlerini, yaratıcılıklarını harekete geçirip; rollerinin kesintisiz eylem çizgisini bulabilmeleri için verili koşulları sahne üzerinde ve akıllarda düzenleyip taze tutarak, kağıttaki iki boyutu canlı, yepyeni, özgün bir hâle büründürüyordu. Gorchakov’a göre Stanislavski’nin “sahnelemenin çizgisi, oyunun ardındaki fikri geliştirme, karakterlerin doğasını açığa

çıkarma gibi rejiye dair unsurların kompozisyonunu bütüncül kavramaya dair büyük bir yeteneği vardı” (Gorchakov 1954: 394).

Stanislavski yarattığı oyunculuk kuramının yanında yönetmen kimliğiyle de kendisinden sonra gelen pek çok yönetmene ilham vermiştir. En yenilikçi yönetmenlerin bile oyuncuların karakterlerini Stanislavski'nin sistemi ışığında yaratmasına yardım etmesi gerekliliğini ortaya koyan Sonia Moore'a göre yönetmen, “hayal gücü ve buluş yapabilme kapasitesine sahip, kültürlü, dirayetli, beğeni ve prensip sahibi” olmalı tercihen oyunculuk tekniğini bilmelidir (Moore 2006: 113-116).

Oyun çalışmalarında, Avusturyalı yönetmen Max Reinhardt'ın (1873-1943) dediği gibi “tiyatro yalnız ve yalnız oyuncuya aittir” (Cole&Chinoy 1970: 295) anlayışıyla, yalnızca oyuncularla çalışmasını merkeze koyan yönetmenleri değil, ünü o yönde olmayan yönetmenleri de etkilemiştir. Aşağıdaki yönetmenlerin alıntılanan pratikleri, bu tezin içerdiği öneri için de faydalı olduğu için seçilmiştir.

Stanislavski'nin en önemli öğrencisi, “fantastik ya da teatral gerçekçiliğin” (Moore 2006: 129) peşine düşmüş olan Vakhtangov (1883-1922), provalar sırasında, oyunculara problemler verip sonra onları doğaçlamalar yoluyla çözdürerek alt öyküler, yeni ilişkiler yaratmış, oyuncuların kendi pencerelerinden, kendi gerçeklerini kullanmasını istemiştir (Cohen 2010). Oyuncunun role kendi kişilik süzgecinden geçirmeden yaklaşamayacağını, aynı şekilde hiçbir prodüksiyonun da aynı şekilde yönetmenin bakış açısı olmadan sahnelenemeyeceğini düşünen Vakhtangov; yönetmenliğinde, kendisi de Dançenko'nun öğrencisi olmuş ve Moskova Sanat Tiyatrosu'nda pek çok rol oynayıp sonrasında ayrılıp kendi kuramını oluşturan Vsevolod Meyerhold'un (1874-1940) teatralliğini de kullanarak seyircinin varlığını tamamen unutturmamayı seçmiştir. Kişisel arzunun eylemin ateşleyicisi olduğunu, oyuncunun karakteri ışığında, sıralı bir şekilde, istemeyi bilmesi gerektiğini söyleyerek, isteğinin anahtarı olarak ise fiilleri kullanmasını salık verir (Cole&Chinoy 1970).

Stanislavski'nin seyircinin ve oyuncunun sahne üzerinde olanlara tam empati ile yaklaşıp, öykünün içinde kendini kaybetmesi anlayışından tam ters bir noktada duran Bertolt Brecht (1898-1956) oyuna sorgulayıcı ve eleştirel yaklaşılmasını salık verir. Stanislavski'nin “ezeli muhalifi” gibi görünen Brecht, bununla birlikte onun “üstün

istek konusundaki fikirlerini paylaşır” (Cole&Chinoy 1970: 308). Bertolt Brecht, dünyanın değişebilir olduğunu, tiyatronun da değiştirmek için kullanılacak araçlardan olduğunu düşündüğü için ‘verili koşullar’ ya da ‘kesintisiz eylem çizgisi’ kavramlarına inanmaz. Ona göre “A’dan sonra B’nin gelmesi kaçınılmaz/önlenilemez değildir” (Mitter&Shevtsova 2005: 52).

Çıkış noktası olarak “Stanislavski’nin bir oyuncu olarak kendisininse bir oyun yazarı olarak” yönettiğini söyleyen Brecht, “insanların kendi içlerinde ve ilişkilerindeki zıtlıklara odaklanmıştır”. Oyunu Stanislavski gibi aktörün gözünden değil, yönetmenin gözünden ‘an’lara bölen Brecht’e göre yönetmenin birincil görevi, “bu anların birbiriyle ve karakterlerin anlar içindeki diyalektik çatışmalarını açığa çıkarmaktır” (Zarilli 1995: 249-252). Öykü içinde bölünen bu ‘an’ları ve rollerin sosyal sınıflarına bağlı olarak provada bulunan “gestus”ları oyuncularıyla yaratan Brecht, karakterleri tek başlarına değil, ilişki içinde ele alır. Provalarının en başında Stanislavski’nin önerdiği gibi, oyunun tarihi-sosyal arka planını inceleyip ‘verili koşullar’ı analiz eder; ardından yine Stanislavski gibi her oyuncunun rolüne tam empati ile yaklaşarak, eylemlerini kendi penceresinden doğrulamasını bekler; en son aşamada kendi kuramını devreye sokar. Bence sonuçta karakterin olmasa da oyuncunun kendisinin çok sağlam bir kesintisiz eylem çizgisi olur.

Stanislavski’nin sistemini baz alan Amerikan oyunculuk tekniğinin gelişiminin yapıtaşı “Group Theatre”ın kurucularından Harold Clurman (1901-1980) ise *On Directing* (Yönetme Üzerine) adlı kitabında yönettiği oyunların bazılarının ilk izlenimleri için aldığı notlara yer vermiş; tüm oyunların ‘omurga’ adını verdiği ‘üstün görev’ini ilk notlarında belirtmiş, ardından da oyunlardaki tüm karakterlerin omurgalarını yazmıştır. Örneğin ona göre, Eugene O’neill’in *Günden Geceye* eserinde oyunun ‘üstün görev’i, kişinin içinde ‘kayıp olan’ o şeyi derinlemesine aramasıdır. Anne figürü Mary için belirlediği “bir şekilde kaybolmuş olan dayanma gücünü, ‘evini’ aramak ve bulmak” oyunun üstün göreviyle örtüşmekle birlikte, diğer üç karaktere çok daha bireysel omurgalar bulmuştur. (Clurman, 1972)

Yönettiği oyunlarda Stanislavski’nin prensiplerinden yararlandığını söyleyen İngiliz yönetmen Michael Redgrave (1908-1985), ilk provadan mükemmel performans göstermeye çalışan oyuncuları “rollerinde yollarını kademeli olarak bulmaya çalışmak

üzere cesaretlendirdiğini, ve rol için gereken iyi bir imgesel temele ulaşmalarına çalıştığını söylüyor” (Cole&Chinoy 1970: 407).

Yunan kökenli Amerikalı film ve tiyatro yönetmeni Elia Kazan (1909-2003) ise akıl hocası Richard Boleslavski'nin “pasif bir hâl, bir mod değil insan ruhunun hareketi” şeklinde tanımladığı, hem oyunun hem karakterlerin ‘omurga’sını bulma işini merkeze almış “karakterin neyi, niye istediğine” çok önem vermiş; oyun yönetirken “oyuncu o şeyi gerçekten istemedi onu nasıl alabileceği (Jones 1986: 140-141)” safhasına geçmemiştir.

Stanislavski'nin idealindeki gibi bir “okul-topluluk” olan Maly Tiyatrosu'nun 1983 yılından beri sanat yönetmeni olan Lev Dodin (1944-) ise oyuncularını “yaşayan birer organizma” olarak gördüğü yapımların “araştırma süreçlerinin ya da doğum yolculuğunun aktif ortak yazarları” (Mitter&Shevtsova 2005: 201-202) olarak görür. Oyuncuların süregelen eğitiminde Stanislavski ve Meyerhold'un tekniklerini, provalar sırasında Stanislavski'nin etütlerine benzer doğaçlamaları kullanan Dodin, böyle kolektif bir yapının içinde çalışırken “hem kendileri hem karşısındakilerle ilgili çok fazla şeyi meydana çıkarttıklarını ve karşıdaki kişi ve kişinin kendisi ile ilgili öğrenme sürecinin hiç bitmediğini” söylüyor. “Bu kolektif ruhun doğumu tiyatronun en büyük problemi ve asal mucizesidir” (Delgado&Rebellato 2010: 105) diyen Dodin'in Maly Tiyatrosu'nda tüm oyuncuların yanında “öğretmenler, asistanlar, tasarımcılar, sahne amirleri, teknisyenler ve idare çalışanları da eserin ortak yazarları olmak için provalara katılıyorlar” (Mitter&Shevtsova 2005: 201-203).

Avrupa'nın dört bir yanında oyunlar sahnelemiş olan İngiliz yönetmen Katie Mitchell (1964-) yönetmenliğini Stanislavski sistemine dayandırıyor. Yaşamda da genelde karşımızdakileri bir biçimde etkilemek için konuştuğumuzu; söylediklerimizin ardında her zaman gizli ya da açık niyet(ler) olduğunu, Stanislavski'nin de sistemini dil kullanımımızın analizi üzerine oturttuğunu söyleyen Mitchell, sistemin tiyatrodaki karakterler arasında canlı bir alış veriş öngördüğünü ve bu sayede ilginç sonuçlara ulaşıldığını düşünüyor. Herkesi amaçlarının diri tuttuğunu, iletişimin birbirini değiştirmek, etkilemek için kurulduğunu bu yüzden de kendisi için tiyatronun en heyecan verici yönünün karakterler arasındaki uzam olduğunu ifade eden yönetmeni oyunlarında, toplumda yaşananlar ve gözlemleri etkiliyor. Yönetmenliği ve oyunculuğu

bir bilim dalı gibi ele alan Stanislavski'nin gizemli olmayan ve herkesin paylaşabildiği ortak bir başlangıç noktasını ürettiğini ve bunun da provalar için sağlam bir çıkış noktası olduğunu düşünen yönetmen, sonrasında her provanın kendi sürecini belirlediğini de ekliyor. (Giannachi&Luckhurst 1999: 97-102)

1999 yılından beri Schaubühne'nin sanat yönetmeni ve yönetmeni olan Thomas Ostermeier (1968-) "Theater der Zeit"ın kitap olarak bastığı uzun röportajında, Stanislavski'nin tüm yaşamını "oyuncunun içindeki yaratıcılığı araştırarak" ve "oyuncuyu gerçekten yaratıcı bir sanatçıya dönüştürme" mottosunun peşinde geçirdiğini kendisininse giderek daha çok oyuncuya yoğunlaştığını ifade ediyor.

Başlangıçta oyunun, sahnelerin nasıl gideceğini ve oyuncuların ne yapmaları gerektiğini tüm ayrıntısıyla anlatırdım. Giderek keskin belirlemelerin, kaba, hantal, işe yaramaz sonuçlar verdiğini anladım. Şu an artık bambaşka bir inançtayım. Eğer diyorum, rejisörlük gerçekten yaratıcı bir meslekse diğer yaratıcı buluşlarla birlikte olacak anlamına gelir. Bunlardan pek çok katkı gelecek ve ancak ondan sonra provalar keyifli bir hal alacaktır. Oyuncular sürece bizzat katılmalı, düşünen ve algılayarak takip eden sanatçılar olmalıdır. (...) Oyunculara kendi deneyimlerini getirebilmeleri için daha fazla alan verilmesi gerektiği inancındayım artık. (Jörder 2014: 99-100)

Ben bu çalışmada, oyunun üstün görevini değil ama oyuncuların kendi rollerinin omurgalarını ve o üstün göreve nereden nasıl ulaşacaklarını yani kendi eylem çizgilerini kendilerinin yaratacağı bir oyun çıkartma sürecinin nasıl olabileceği sorusuna yanıt arayacağım.

BÖLÜM 2

KESİNTİSİZ EYLEM ÇİZGİSİ KAVRAMINDAN HAREKETLE BİR YÖNETMENİN ÇALIŞMASINA İLİŞKİN BİR ÖNERİ

Kesintisiz eylem çizgisi, karakterin üstün görevine ulaşmak için, oyunun verili koşulları içinde kendine çizdiği yoldur. Yönetmen Mike Alfreds (1934-), oyunun üstün görevi ile karakterin eylem çizgisi arasındaki bağı şöyle açıklar: “Karakterlerin üstün görevlerinin toplamı oyunun üstün görevini açığa çıkarır. Oyunun teması karakterlerin yolculuklarında, hikayelerinde kazılıdır. Bu yüzden karakterlerin istedikleri ve yaptıkları oyunun üstün görevini içerir (gözler önüne serer)” (Alfreds 2007: 61). Bu bölümde yönetmen pozisyonundaki kişi, her bir oyuncunun, kesintisiz eylem çizgisini kendisinin yaratacağı bir oyuna ulaşabilmek için, provalar başlamadan önce nasıl bir hazırlık sürecine girmeli üzerine fikirler yürütülecektir. Ardından bu süreç, provalara nasıl bir zemin hazırlayıp eyleme evrilebilir? Bunlara yanıt ararken kendime kullanabileceğim bir öneri dizisi oluşturmak adına, bu süreçleri ele alan kaynaklardan, yönetmen ve oyuncuların anı ve röportajlarından yararlandım. Bu yönetmen ve oyuncuları seçerken araştırmalarım sonucu kişisel beğeni ve erişimi ön planda tuttum. Oyuncuların yönetmen ve bir yazarla birlikte oyun metnini de oluşturdukları “devised²” tiyatrodan da yönetmenlerin teknikleri anlamında faydalandım.

Yönetmen Declan Donnellan’ın *The Actor and the Target* (Aktör ve Hedef) adlı kitabında belirttiği “Sanatçı yılmaz bir araştırmacıdır. Yaratmak ve kontrol etmektense bulur. Yaptığı şey keşfetmek değil, meydana çıkarmaktır” (Donnellan 2013: 130) cümlesinin verdiği ilhamla şunu söyleyebilirim ki, tiyatro gibi nefes alan bir sanat dalında (provaların sonunda ortaya çıkacak son ‘eser’ de her gün, oyuncuların değişen bilinçdışı ya da güne dair varoluşları ve karşılaştığı seyirciyle dönüşür; son oyuna kadar aslında son diye bir şey yoktur.) bu ‘bulma’ sürecinde, dünyayı arayan yönetmen ile

² Tezimde “devised” olarak kullanılmaya devam edilecek bu tabir, kelime anlamıyla ‘kurulan, tasarlanan, planlanan’ demektir. Tiyatrodaki kullanımıyla ‘doğaçlamalar vasıtası ile ortak yaratılan oyun’ şeklinde tanımlayabileceğim bu tabiri, dilimizde böyle kısaca söylenebilecek bir terminolojisi henüz oluşmadığından İngilizcesi üzerinden kullanmayı tercih ettim.

oyuncular, her oyuncunun kişisel bakışı ile oyundaki çizgisini kendi belirlemesi sonucu, engin bir maceraya hep birlikte çıkmış olurlar.

“Her şeyi dikte eden yönetmenlere inanmadığını”, yönetmenin görevinin “oyuncuya içsel ve dışsal alan tanımak” olduğunu söyleyen Ariane Mnouchkine, izleyerek ve görerek “oyuncular kendi psikolojilerinde boğulmasınlar diye onlara bir araç sunduğunu” (Mnouchkine 2005: 14-15) belirtiyor. Yönetmenliğe ilk başladığında sahneleme kavramını sahneye yerleştirme olarak algılayıp, prova başlamadan önce maketin üzerinde oyuncak askerlerle yerleştirme yaptığını ve hareketleri önden belirleyip oyuncuların talep ettiğini ancak sonrasında oyuncu ve yönetmenin birbirinden öğrendiğini, birbirine yol açtığını fark ettiğini; her an hep yeniden bir şeyleri öğrencileriyle birlikte meydana çıkararak, en ilkel araç olan beden eğitimiyle ancak sözcüklere de can verilebileceğini düşünen öğretmeni Jacques Lecoq’tan (1921-1999) bu yolda çok şey öğrendiğini ifade ediyor (Mnouchkine 2005: 24-26). Bu tezde söz konusu olan öneri ancak yönetmen, oyuncuları ortak yaratıcılar olarak kabul edip, onlarla birlikte yola çıktığında mümkün olabilir. Yönetmen oyuncularıyla nefes almalı, onların yaşadıkları zorlukların bilincinde olmalıdır. Bana göre yönetmenin oyun evreninde, oyuncular kendi eylem çizgileri doğrultusunda ilerlediklerinde ortaya çıkacak sonuç, çok sesli, çok odaklı dolayısıyla da çok daha zengin olacaktır. Ortaya çıkacak yeni eserde tüm yaratıcılar kendilerini ortak hissedecek, dolayısıyla daha fazla sahip çıkacaktır. Sonucun tutarlılığını sağlamak da yönetmenin görevidir. Bu tutarlılık ise ancak iyi ve doğru bir ön çalışma yapılarak ve böyle bir yapıya sağlam bir temel oluşturacak hazırlık provaları ile mümkün olacaktır.

Amerikalı eleştirmen- yönetmen Charles Marowitz (1932-2014), yönetmenliğin “en az yazarlık kadar yaratıcı bir iş olduğunu” ancak yazardan daha fazla değişkenle uğraşan yönetmenin görevinin daha karmaşık olduğunu söyler. Ona göre yönetmen,

“Oyunun kendisi, onun asal çağrışımları ve seyircinin her ikisine olan beklentileri arasında denge kurmalıdır. O, hem oyuncuların yeni anlamlar arayışını, hem oyunun asal amaçlarının araştırılmasını, hem de seyircilerin görecekleri oyun üzerine var olan varsayımlarını yönetecektir. (Marowitz 1986: 33-34)

“Metnin efendisi yazarsa alt-metnin efendisi de yönetmendir” (Marowitz 1986: 4) şeklinde ifade ettiği otoriter yönetmen görüşüne karşı, oyun metninin yeniden -hatta

belki başka bir- anlam kazanmasını sağlamanın yönetmen, oyuncular ve tasarımcıların ortak çalışması olması koşuluyla tiyatro kendi özüne daha çok yaklaşacaktır diye düşünüyorum. Ancak “toplumsal bir süreç” (Çalışlar 1993: 11) olarak varlık gösterebilen, insana, ‘an’a ve içinde yapıldığı ‘yer’e bağımlı bu sanat dalı, Stanislavski’nin temsil sanatı kavramının yerine koyduğu şekliyle ortak bir “deneyimleme sanatı” (Toporkov 2017: 187) olabildiği koşulda zengin ve kibirden uzak bir paylaşım söz konusu olacaktır.

Peter Brook’a (1925-) göre dairesel bir süreç olan oyun çıkarma serüvenini en başından, yönetmenin oyunla ilk karşılaşmasından, oyunun seyirci ile buluşmasından hemen öncesine dek ele alacağım. Brook bu süreci şöyle ele alıyor:

Başlangıç formsuz bir gerçekliktir. Sonunda daire tamamlandığında bu gerçeklik yeniden, anlaşılmalı, kanalizasyon olmuş ve sindirilmiş bir halde oyuncular ve izleyicilerin birlikteliğinde yeniden belirebilir. Ancak o anda gerçeklik, yaşayan somut bir şeye dönüşecek ve oyunun gerçek anlamı ortaya çıkacaktır. (Brook 1987: 18)

Bu araştırmada karşılaştığım eski-yeni tüm kaynaklar bana, tiyatro insanlarının ‘gerçek’ olanın peşinde olduğunu gösterdi. Daha çok oyuncunun macerası gibi görünen bu arayış, aslında tiyatronun geneli için geçerli. Gerçekliğin önüne ardına sıfatlar eklense de sahnede sahi ve özgün olanı bulma çabası neredeyse yüzyıldır devam etmekte. Bu arayışın izinde olan bu tezde yönetmen, oyunun gerçeğini, oyunun üstün isteği, yönetmenin oyundaki üstün isteği ve oyuncuların kendilerinin belirleyecekleri kesintisiz eylem çizgileri ışığında tasarımcılarla birlikte meydana çıkarmaya çalışacaktır. Bu yolda oyun seyirciyle buluşana kadar nasıl yollar izleyebilir sorusunun yanıtlarını, ‘prova öncesi çalışma’ ve provalar sırasında ‘prova sürecinde kesintisiz eylem çizgilerinin oyuncularla birlikte oluşturulması’ bölümlerinde inceledim.

2.1. PROVA ÖNCESİ ÇALIŞMA

Bu bölümde, bir yönetmenin oyunla ilk karşılaşmasından provaların ilk gününe kadar geçen sürede, kesintisiz eylem çizgilerinin oyuncularla birlikte bulunacağı bir süreç nasıl yaratılabilir üzerine fikirler yürütülecektir. Bunun için yönetmenin bireysel

çalışması, ardından tasarımcılarla çalışma, sonra da oyuncularla birebir yapılacak çalışmalar ele alınmıştır.

Stanislavski'ye göre “yazarla tiyatroyu bir araya getiren”, “sanat yapıtının yeniden yaratımının- performansın- doğuşuna yardım eden” (Gorchakov 1954: 16) yönetmen, çoğu kez “ensemble”da bir oyunla ilk ilişki kuran kişidir. Oyun ya da sıfırdan oluşturulacak bir oyunda ele alınacak tema seçimi büyük önem taşır. Oyun seçimi öncelikle maddi sebeplerden yönetmene ve oyunculara bağlı olmayabilir. Ancak ben burada oyuncularla ortak yaratım fikri üzerinden gittiğim için maddiyatın önemli olmadığı hipotetik bir dünyada oyun seçimi nasıl olabilir, neye göre yapılabilir üzerine farklı yönetmenlerin seçim süreçlerinden örnekler yoluyla fikirler geliştireceğim. Önerime hizmet edebileceğimi düşündüğüm bu örneklerde oluşabilecek olası tehlikelere de, dikkat edilmesi gereken hususlar olarak yer verdim.

“Değişken bir metinle -okuyucuyla- ilişki içinde olan sabit bir metin olan edebiyat” (Schechner Mimesis: 17) tiyatrodaki yönetmen, tasarımcılar, oyuncular ve en son da seyirci ile çok değişkenli bir denkleme dönüşür. Patrice Pavis sahneleme süreci için yaptığı tanımlardan birinde onu “eylem halinde bir okuma” olarak tanımlar. Ona göre, “dramatik metin bireysel bir okur değil, sahneleme tarafından önerilmiş olanaklı ve kolektif bir okumadır” (Pavis 1999: 58). Yönetmen bu yeniden yaratılacak olan dünyanın materyalini seçer ya da kabul ederken neleri önemsemeli, dikkate almalıdır sorusu önemlidir. Sahnelerken “hem tekstin gerçeğini hem de oyuna kendi yanıtını meydana çıkarmaya çalışacak olan yönetmen” (Robinson 2012: 16), sonucun canlı ve kişisel olabilmesi için oyun seçiminde kendi dünya görüşüne, algısına, belki de en başta içgüdülerine göre hareket eder.

Yönetmenin oyunla karşılaşması uzun oyun çıkarma sürecinin ilk ve en önemli adımlarından biri olmalıdır. Peter Brook'un “amorfo bir önsezi” olarak adlandırdığı, “Yürekten bu oyunun bugün yapılması gerektiğine inanırım, bu inanç olmazsa yapamam,” (Brook 1987: 3) diyerek ifade ettiği bu ilişki, yönetmenin elindeki proje ile herkesi ateşleyebilecek tutkulu bir bağı olması gerektiğine işaret ediyor. Bana göre ilk andan itibaren kurulan bu kuvvetli bağ, yönetmenin kuracağı oyunun dünyasını en hızlı bir biçimde duyumsayabilmesine yardımcı oluyor. Ancak bu noktada yönetmenin oyuna ve evrenine aşırı bağlanıp, yalnızca onu dikkate alması olasılığı tehlike arz ediyor. Bu

tutkulu bağ, saplantıya dönüşüp, yönetmenin diğer yaratıcıların önerilerini görmemesine ya da onları zorla yönlendirmesine yol açmamalı.

Lenore Dekoven (1928-) ise *Changing Direction* (Yön Değiştirme) adlı kitabında “metnin her zaman bir yönetmen için önce gelmesi gerektiğini” dolayısıyla da “metinle doğrudan bir bağ kuramıyorsa ya da ona katılmıyorsa onu sahnelememesi gerektiğini” (Dekoven 2006: 47) ifade eder. Dekoven, yönetmenin bu noktada oyunu üç kez okumasını salık veriyor. İlk okuma keyif ve öyküyü algılamak; ikincisi yapıyı, türü, karakterleri ve öyküye nasıl hizmet ettiklerini anlayabilmek; üçüncüsü ise metinle yönetmenin kendi kişisel bağını keşfetmesi için yapılacak okumaların sonunda yönetmen, seyirciye oyunun ne söyleyebileceğini konusunda da genel bir bakışa sahip olmuş oluyor.

Belçikalı yönetmen Ivo van Hove (1958-) her projesini düşünmek, geliştirmek ve tekrar düşünmek üzere en az bir seneye gereksinim duyduğunu ancak oyun seçiminin bazen bundan da yıllar önce gerçekleştiğini, sürecin kendisi için en zor kısmının bu olduğunu ifade ediyor. Yönetmen, metin seçimini fazlasıyla “dürtüsel, sezgisel bir süreç, bir aşk hikayesi” (Bennett&Massai 2018: 26) olarak tanımlıyor.

Oysa “devised” tiyatro yapan Sheila Kerrigan, korkunun oto-sansür uygulayıp başlangıçta ortaya atılan fikirlerin doğrudan çöpe atılmasını sağladığını; başlangıç noktasının “büyük patlamadan beri ortaya atılmış en iyi fikir olması gerekmediğini” (Kerrigan 2001: 9) ifade eder. Bence ‘mükemmel proje’yi bulma arayışı, imkânsız da içinde barındırır. Yönetmen olarak soyut anlamda anlaşılabilir, iletişim kurabildiği bir yazar, bir oyun ya da kafaca ve kalben bağ kurabildiği bir konuda karar verip yola çıkması eylemsizliği engeller, yönetmen olarak çalışabilmenin süreğenliğini sağlar. Bunun için yapılacak oyun ya da konu önerileri de dikkate alınmalıdır.

“Devised” tiyatrodaki prova salonunda oyuncular ve tasarımcılarla bulunan “ilk itki” provanın ilerleyen zamanında “bir hikayeye, yani oynanabilir bir eylem dizisine dönüşür”, tüm bunlardan sonra “kendine bir form, bir sunum biçimi kazanır” (Bicât&Baldwin 2016: 19). Bu tür doğası gereği ortak yaratım olan işlerde oyuncuların kendi eylem çizgilerini takip etmeleri daha kolay gibi görünse de dağılma ve üstün göreve ulaşamama olasılığı daha çoktur. Bu noktada yönetmen sapmalara karşı keskin

bir gözle yaklaşmalı, ortaya çıkacak oyunun bütünlüğü koruyarak oyuncuların eylem çizgilerini takip etmelerini sağlamalıdır.

İki üç ay oyuncularla oyunu geliştirmek üzere prova yapan, İsrail kökenli Avusturyalı “devised” tiyatro yönetmeni Yael Ronen (1976-) ise başlangıçta bir prodüksiyonun nereye doğru evrileceğini bazen bildiğini bazen hiç bilmediğini ifade ediyor. Çalışmaya başlarken bir konu havuzu oluşturduklarını söylüyor.

Ekiple buluşup bizi ilgilendiren, üzerine bir şeyler söylemek isteyeceğimiz konuları ortaya atıyoruz. Kişisel ya da politik konular olabiliyor. İlk provalar her zaman bir yön belirliyor, hep birlikte o yönde ilerliyoruz. Kişisel hayatlarımızı ya da belirlediğimiz temayı araştırmaya başlıyoruz. O da bizi hikayenin konusunu, karakterleri keşfetmeye götürüyor. (Der Standart 2018)

Genelde kimlik, aidiyet, politik görüş ve ortak geçmişler sorunsalları çevresinde dönen oyunlarını ekiple yapılan sohbetlerden ve doğaçlamalardan oluşturan Ronen, oyunlarında zıtları yani “vatandaşla ülkesizi, göçmenle yerleştiği kimliğe dair sorular ortaya atabilmek için bir araya getiriyor” (Wilmer 2018: 122).

2007 yılında Uluslararası Politik Cinayetler Enstitüsü’nü kuran, günümüzde kimileri için “dünyanın en tartışmalı yönetmeni” (New York Times 2018) Milo Rau (1977-) küresel realizm adını verdiği yaklaşımı ile “kapitalin bu global dolaşımında, kabuslar ve umutlar, yer altı dünyası ve karşı kültürü” ele alıyor; gölgede kalan gerçeği açığa çıkarıyor; “gerçek bir şeyi temsil etmiyor, temsilin kendisini gerçek kılıyor”. Belgesel gerçeklik diye bir şeyin olmadığını sanatsal gerçeğin peşinde olduğunu ifade ediyor (Rau 2018: 175-177). Bertolt Brecht gibi tiyatronun dünyayı değiştirebileceğine inanan yönetmen, çoğunlukla oyuncularıyla birlikte oluşturduğu metinlerini, yerinde yapılan uzun araştırmalar sonucu “varlıklarını sürdürebilsinler diye anlatılan” (Rau 2016: 13) hikâyelerle, farklı coğrafyalardan ‘insanı’ ele alıyor ve onun içindeki şiddeti, sıra dışı, provokatif yollarla gözler önüne seriyor. 2018-19 sezonunda *NTGent*’in sanat yönetmenliğini üstlenen Rau, “21. yüzyıl oyuncusunun yaratıcı ve yazar olduğunu; tiyatrodaki ilgisini çeken tek yazarın oyuncunun kendisi olduğunu” (Rau 2018: 278) belirtiyor. Gent’te yayınladığı manifestoda klasiklerin sahne uyarlamalarını yasaklayıp, varolan bir kitap, film ya da oyun kullanılacaksa, bu var olan metnin toplam performans zamanının en fazla yüzde yirmisini oluşturacağını bildirmiştir. Yazarlığın sadece prova

ve performanslarda bulunanlara ait olabileceğini duyurmuştur. Yönetmen bu manifestodan çok daha önce sahnelediği *Bakkhalar*'da da seyircinin sondaki iki cümle hariç Euripides'in metninden hiçbir referans bulamadığını ifade eder. Bir proje, o konuyla ilgilenmeye başlamasından en az iki yıl sonra oluşmaya başlıyor. Oyun seçimi onun için her zaman görüntülerden oluşan hayalî dünyanın içine bir anlam nüfuz ettirmenin takıntılı arzusu şeklinde tezahür ediyor. Gerçekten merak ettiği konular üzerine, politik tiyatronun tersine herhangi bir sonuç öngörmeden, o konuların farklı aktörlerini postmodern bir montaj mantığı ile aynı yerde birleştiriyor. 'Uygulanmış bir sürrealizm'in söz konusu olduğu kendi tabiriyle bu 'sosyal heykel' yaratma sürecinde, yönetmen olarak oyuncularına bir açık alan, bir trajik mekan yaratıyor ancak oyuncularından da orada olmanın sorumluluğunu tamamen almalarını bekliyor (Rau 2018).

1975'ten beri Elizabeth Lecompte'nin (1944-) sanat yönetmenliğini yaptığı "kimlik olgusuna yapı sökümcü yaklaşımlarıyla tanınan" *Wooster Group*'da "oyuncular gibi teknisyenler, tasarımcılar, dramaturglar, çevirmenler ve idareciler iki yılı aşkın süren provalarda en başından itibaren yaratıcı sürecin içinde oldukları kolektif bir yapı" (Mitter&Shevtsova 2005: 207) söz konusu. Yönetmen metinlere karşı bazen hiçbir şey hissetmediğini, ancak yaşamdan başka bağlantılar kurduğunda ya da üzerinde yeterince çalışıldığını düşündüğünde 'Neden olmasın?' diyerek oyun seçtiğini ifade ediyor (Quick 2007: 262). Şimdiye dek burada sözü edilen oyun seçimi pratiklerinin içinde, üzerinde çalışılacak metni, konuyu en az önemser görülen Lecompte bile sahne üzerinde ekibiyle yaptığı uzun çalışmalar sonunda o çalışmalarla metin arasında bir bağ/ bir olasılık keşfedince oyunu sahnelemeye karar veriyor.

Her oyuncunun her rolü iyi oynayabileceğine inanmadığım gibi her yönetmenin de her oyunu sahneleyebilmesi bana olası görünmüyor. Oyun seçimi kriterleri, elbette koşullara, dünya görüşüne, kullanılacak teknik(ler)e, var olan bir ekip için oyun yapılıyorsa oyuncu skalasına bağlı olarak değişkenlik gösterecektir. Ancak bu tezin önerdiği gibi kesintisiz eylem çizgilerini oyuncularıyla birlikte oluşturacak bir yönetmenin, oyun seçiminde oyundaki rollerin her birinin takip edilebilecek bir çizgisi olmasına dikkat etmesi gerekir. Tek ya da iki başrolün çevresinde dönmeyen, ya da *Ivanov* örneğindeki gibi öyle bile olsa baş karakterin dışındaki figürler için de zengin

geçmişler yaratılabilecek kadar malzeme veren bir seçim yapılması bundan sonra ele alınacak olan süreci daha mümkün kılacaktır.

Bunun yanında yönetmenin oyunla kurduğu bağlar saplantılı olmasa da sağlam olmalıdır. Zira ancak bu sayede oyuncuları kuracağı çatının altında var olmaya ikna edebilecek; onları, kendi kesintisiz eylem çizgilerini yaratmalarına zemin sağlayacak ve büyük rol düşüncesinden bağımsız olarak heyecan duyacakları bir atmosfere davet edebilecektir.

2.1.1. Oyun Üzerinde Yönetmenin Bireysel Çalışması

Oyun seçildikten sonra oyun üzerinde, oyunun ve yazarın şifrelerini kendince açığa çıkarmak adına yönetmenin bireysel çalışma süreci başlar. Herald Clurman *On Directing* adlı kitabında George Bernard Shaw'un (1856-1950) 'Yönetmen için Kurallar' adlı kısa denemesinden şu cümleyi alıntılamıştır: "Oyunu düşünen ve onu yönetmeyi kabul eden yönetmenin artık eserin edebi değeri yahut öğretisiyle ilgisi kalmamıştır" (Clurman 1972: 23). Yani yönetmenin oyunu tekrar tekrar okurken hissettikleri; oyuncularla, yönetmeni, tasarımcıları birbirine bağlayacağını düşündüğü bağ; ilk anda ne kadar kaotik ve anlamsız da görünse oyunu seçerken etkili olmuş olabilecek yazım güzelliği, üslubundan artık daha işlevseldir.

Oyunun henüz ilk okumalarında edinilen ilk izlenimler, alınan notlar "Ne görüyorsun, sana ne hissettiriyor?" sorularına verilen yanıtlar oluyor ve bunlar yönetmenin "prova öncesi çalışmasının da temelini" (Robinson 2012: 16) oluşturuyor. Bu süreçte zaten neredeyse yönetmenin yaşamının merkezine oturan oyunla kurulacak kişiye özgü bağlar, meydana çıkarılacak oyunun dünyasına yönelik bir çekirdek oluşturuyor. Kuşkusuz zamanla gelişecek olan bu çekirdeğin tek kanallı olmamasına, notlarda bir düşünce üzerine gidilmemesine dikkat edilmelidir. Yönetmen bu noktada oyunu bir bütün olarak ele almalı, bir kişiye ya da olaya odaklanmamalıdır.

Yönetmenin ön çalışması, eğer yazılı bir oyun varsa oyunu tekrar tekrar okuyup notlar almakla, oyun yeniden oluşturulacaksa da onu oluşturmanın ilk itkisi üzerine ekiple workshoplar yaparak başlıyor. Bu notlar ilk başta organize olmayabilir ama prova başlangıcı yaklaştıkça daha spesifik olanda bir buluşma yaşanacaktır. Notlarda oto

sansür yapmamak, sonrasında açılacak kapıları en baştan kapatmamak anlamına gelir. Yine Harold Clurman ‘yönetmenin notaları’ olarak adlandırdığı, oyun provaları sırasında kendi ‘yola çıkış amacını’ hatırlamak için geri dönüp baktığı bu notlar için şunları söyler:

Bütün yönetmenler benim kadar çok not almaz; ben de Max Reinhardt kadar ayrıntılı yapmam bunu. (...) Çoğu yönetmen ‘iç güdü’ ile çalışır. Bir oyuna yorumumu içeren bu yapı, tek tek anlatılmayacak kişisel bir rehberdir. Oyunculara okunmayacak ya da provalarda o yazılanlarda ısrar edilmeyecektir. (Clurman 1972: 78)

Henüz bu noktada bireysel bir çalışma yürüten yönetmenin de daha sonra oyuncular için salık verileceği gibi her soruya yanıt vermesi, değişmez fikirleri olması beklenmemelidir. Bu süreçte adeta bir günce gibi tutacağı basit çağrışımlardan, mekan kullanım önerilerine uzanabilecek bu notlar, bazen aynı şekilde kullanılırken bazen de prova sırasında geçerliliğini yitirir. Sahneleyeceği oyun yönetmenin yaşamının her anına nüfuz edecek, bu sayede oyunla organik bir ilişki kurulacaktır.

İngiliz yönetmen Katie Mitchell *The Director's Craft* (Yönetmenin Zanaatı) kitabında özünde otoriter bir yönetmen portresi çizer. Ancak bir rehber niteliğinde yazılmış; bir oyunu yönetmenin bireysel çalışmasından, teknik provalara kadar getiren bu kitaptan da yazarın onaylamadığı hissedilen, oyuncuların kendi eylem çizgilerine karar vermeleri macerası için fazlasıyla malzeme çıkarılabiliyor diye düşünüyorum. Oyuncuların oynayacakları karakterlerin biyografilerini bile, “ilginç olmaya çalışmalarını önlemek” ya da oyuncuların karakterlere de kendilerine benzeyen hayat hikayeleri yazmalarını engellemek adına, yönetmenin yazıp vermesi gerektiğini söyleyen Mitchell, oyuncuların paylaştıkları bir resimleri olmazsa “ilişkilerin ve etkileşimlerin karışık ve inanırlıktan uzak olacağını” iddia eder (Mitchell 2009: 24). Oysa aynı şeyi görmemize ya da duymamıza rağmen yaşamda algıladıklarımız genelde aynı olmaz. Somut bir olguya dahi farklı açılardan bakan iki kişi ‘ortak bir resim’ değil iki farklı bakış açısından bir gerçeklik oluşturacaktır. Ben yaşamda da olmayan bu ‘ortak resim’ kavramının tiyatrodaki gerekli olmayabileceğini, bakış açılarının bilinmezliğinin yine yaşamdaki gibi sürprizler getireceğini ve bu sürprizlerin tiyatroya yaşamı getireceğini kanıtlamak peşindeyim. Bana göre metinden elde edilecek gerçekler de farklı insanları farklı

sonuçlara götürecektir. Ancak yine de Mitchell'in önerilerinin bazılarını aynı sonuçları beklesem de kullanmakta sakınca görmüyorum.

Tiyatroya dans, film ve mimden etkilenerken başladığını ancak sonrasında metnin kendisinin asal aracı olduğunu söyleyen (Giannachi&Luckhurst 1999: 95) Mitchell, provalar başlamadan, yönetmenin, oyunun geçtiği yeri, dönemini; karakterlerin biyografilerini, amaçlarını, ilişkilerini; sahnelerin arasında neler olmuş olabileceğini açığa çıkarmak adına oyundaki soruları ve gerçekleri not etmesini de salık veriyor. Soru sormanın yönetmenin hem oyunla bağını kuvvetlendirdiğini, hem de daha sonra oyuncuya da kendi yolunu çizmesi için bir araç sunduğunu düşünüyorum. Katie Mitchell soruların her zaman “basit ve objektif cümlelerle” yazılması gerektiğini, oyunun sunduğu bilgileri bu şekilde organize etmenin “metne nesnel bir yaklaşım getirilmesine yardımcı olduğunu ve oyunu yorumlamanın ilk adımlarının bu sayede atıldığını” (Mitchell 2009: 11) ifade ediyor. Sorulan soruların elbette kişiye özgü yanıtları olacaktır. Yönetmen daha sonra provalar sırasında kendi yanıtlarını paylaşırsa bile onlarda dayatmamalı oyunculara kendi verecekleri yanıtlar doğrultusunda kendi eylem çizgilerinde ilerleme fırsatı tanınmalıdır. Yanıtlanamayan sorular üzerine kafa yorulmaya devam edilmeli, karakterlerle ilgili soruların yanıtları üzerine konuşulmamalıdır. Tüm gerekçelerin paylaşılması, konuşulması kararları etkileyip tek noktada birleştirebilir bu da eylem çizgilerinin fazlasıyla aynılaştırmasına sebep olabilir. Sorular sorarak oyuncuyu yönlendirmek, kesintisiz eylem çizgilerinin birlikte yaratıldığı bir prova sürecinde büyük bir gerekliliktir. Yönetmen, o anki performanstan yola çıkarak oyunun bütününe referans vermeli, oyuncuyu sahne üzerindeki hareketlerini değil de seçimlerini düşündürmeye sevk etmelidir.

Yönetmen olarak görevinin “seçtiği hikayenin en iyi aktarılabilen formu bulmak” (Giannachi&Luckhurst 1999: 96) olduğunu ifade eden Mitchell, “eylemin ardındaki entelektüel yapının haritasını çıkarmak” (Mitchell 2009: 49) adına yazarı, öz yaşamı ve dönemi ile oyundaki paralellikleri basit cümlelerle not alabilmek için araştırma yapılması gerekliliğini vurgular. Eğer yazılı bir metin ve prova dışından bir yazar söz konusuysa, yazar ile ilgili bulunan yazılı ve görsel malzemelerin oyunda bir şeylerin fark edilmesi adına katkısı gerçekten büyük. Bu ön hazırlık sürecinde, bir kaşif, bir arkeolog gibi yazarın eserini dikey bir çalışma ile inceleyen yönetmenin meydana

çıkardığı malzemeler sahneleme sırasında oyuncuların seçimleriyle anlam kazanacak vücuda bürünecektir. 2014 yılında sahnelediğim Fernando Arrabal'ın *Cephede Piknik* oyunu için yazar üzerine yaptığım araştırmalar sonucu, yazarın Jodorowski, Topor ile birlikte tanrı Pan'dan esinlenerek bir hareketin içinde bulunduğunu; Duchamp, Ionesco, Ray, Vian ile aynı gruptan sayıldığını, Breton'un grubunda ve Warhol'un arkadaşı olduğunu öğrendiğimde oyun benim için daha büyük anlam kazanmıştı (Arrabal.org 1999). Bu diğer isimler üzerine de görsel malzemeler toplayıp, yazarın filmlerini izlediğimde oyunun geçtiği boşluk ve anlamsızlık üzerine kurulu mekan ve oraya pikniğe gelen küçük burjuva ailenin uyumsuzluğu, zıtlığı rejide oyunun asal izleğini oluşturmuştu. Kendisi de ülkesinden uzak sürgünde yaşamış ve Avrupa'nın sınırlarının yeniden çizildiği yıllara tanıklık eden yazar, yaşamın anlamsızlığını, küçük burjuvanın aymazlığını oyununda anlatmış, bunu yaparken içinde yaşadığı dönemin vahşetini de dolaylı bir yerden oyununa aktarmıştı. Bu araştırma, bizim yaşadığımız döneme de çok şey söyleyen aymazlık ve içinde yaşanan sistemin gerçeklerini görememe halinin oyunda altının çizilmesine yol açmıştı. Oyuncularla bir pikniğe gelirken getirilebilecek en saçma, uç unsurlar üzerine fikir yürütüp onları bir araya getirdik. Ardından İspanyol geleneksel müziği ile çizgi film müziğini bir arada kullandık. Bombalar havai fişekler gibi renkler içindeydi. Oyundaki figürlerin içlerindeki şiddetin her fırsatta en çiğ haliyle ortaya çıkmasını destekledik. Böyle olması oyunun tek boyutlu bir komedi olmasının önüne geçti ve yazarın dünyası oyuna nüfuz etti.

Mitchell'a göre bir yönetmen, sahneleyeceği oyunun konseptine de oyunu okurken 'oyun ne üzerine' sorusunu kendine sorarak ve olası beş on yanıtta birini seçerek ulaşabilir. Bana göre yönetmen kendi seçtiği bir oyunu sahneliyorsa, oyunla kurduğu bağda zaten o konsept var oluyor. Ancak açığa çıkarmak, sağlamasını yapmak için bu yöntem kullanılabilir. İçgüdüsel olarak kurulmuş bu bağın oyundan donelerle desteklenmesi yönetmenin oyuncuları o evrene davet etmesini kolaylaştıracak, dünyanın inanılrlığını güçlendirecektir.

Mitchell, doğaçlamalara oyunun öncesinde ya da bir sahnenin hemen öncesinde olmuş olabilecekleri açığa çıkarmak için başvurulabileceğini düşünür. Yönetmenin önceden yapmasını salık verdiği "karakter biyografileri, tetikleyici olay, hemen sahneden önce olanlar ve sahne aralarında geçen süredeki olayların tayini" doğaçlama için fazlaca

malzeme verecektir. Doęaçlamalar ne kadar somut bilgilerden yola çıkarsa o kadar faydalı olacaktır. Karakterlerin birincil ve ikincil niyetleri, olay, yer, zaman not edilerek hazırlanmasını önerdiği doęaçlamalar kronolojik sırayla yapılmalıdır (Mitchell 2009: 72-74). Doęaçlama oyun çıkarırken verimli bir mecradır. Ancak zaten bloke olmuş bir oyuncuyu, burada önerilen yazarlık gerektiren doęaçlamalarla daha da kendine kapatabilirsiniz. Böyle bir durumda yaratıcılığı, yazarlığı dışarda bırakacak, anı ve o andaki bakış açısını fark ettirebilecek etütlere yönelmekte fayda olacaktır. ‘Hazırlık Provaları’ bölümünde bunu konuda öneriler geliştirilecektir.

Yönetmen oyuncularını eęer daha öncesinde tanımiyorsa ortak bir dil oluşturmak bir süre alabilir. Yönetmenin, eylem çizgilerini oyuncuların yaratacağı bir düzlemde prova sırasında çok konuşup, tarif etmekten kaçınması gerekir. Kuşkusuz her oyun kendine özel bir takım sözcükleri talep edebilir ancak genel geçerde anlaşmak iletişim bariyerini aşmayı kolaylaştıracaktır. Okuduğum yönetmenlik kitaplarından pek çoğu terminolojide Stanislavski’ye referans veriyor. *Bir Aktör Hazırlanıyor* ve *Bir Karakter Yaratmak* kitaplarına tekrar göz atılarak ortak bir kaynak noktası oluşturulabilir. Bu başka bir kaynak terminoloji üzerinden de yapılabilir. Bu yolda verimli bulduğum çalışmalardan biri de *Eylemler Sözlüğü*’dür. Yine Stanislavski’nin önerdiği şekilde metni her biri spesifik bir şekilde tasvir edilebilecek birer amaç içeren parçalara böldükten sonra o amacı elde etmek için yapılabilecek eylemi tayin ederiz. Bu eylemler geçişli fiil formunda olmalı, yani başına özneyi sonuna nesneyi koyduğunuzda anlamlı olmalıdır. Bu kanalda yapılmış ayrıntılı bir çalışma olan *Actions: The Actors’ Thesaurus* (Eylemler: Oyuncuların Sözlüğü) (Calderone& Lloyd-Williams 2017) kitabı başvuru noktası olabilir. Alfabetik bir şekilde sıralanmış fiiller ve o fiillerin çeşitlemeleri üzerine olan bu kitap prova salonunda hazır bulunmak üzere tercüme edilebilir; oyuncuların eylem çizgilerini yaratırken onlara seçenekler sunabilir; seçenekleri ayrıntılandırıp, özelleştirebilir. Bu sayede yönetmen, hem gördüğü eylem üzerinden yorum yapabilir hem de oyuncuya geniş bir seçki sunmuş olur. Bu yolla oyuncu da kendi eylem çizgisini kurarken kendi bakış açısından bir seçim yapma konusunda cesaretlendirilmiş, bilinmezlik azaltılmış, çıkışsızlığın önüne geçilmiş olur.

Oyunu her zaman lineer bir düzende ya da tamamen değilse de, tekrar tekrar okumak yönetmene oyunun ‘omurgası’ olan üstün görevi ile ilgili de bir fikir verebilir. Üstün

görevle ilgili nihai bir karar değil, bir yola çıkış söz konusudur. Bu macerada, oyundaki sahnelere konulacak isimler, oyunda olan tüm karakterleri ilgilendirmelidir. Bu sahne adları, yönetmenin o sahneden beklediği sonuca yönelik duygusal ya da fiziksel soyut kavramlar değil; basit başlıklar olmalıdır. Bunlar eylemle ilgili herkese fikir-ler verecektir. Bu yeniden yaratılan sahne adlarını farklı olasılıkların içinden zaman içinde seçmek daha verimli bir sonuca ulaştırabilir. Metni olaylara göre parçalara bölmek, o parçaları tek tek ele almak, tek tek eylemleri hissetmek için de yararlı olabilir. (Mitchell 2009). Stanislavski'nin önerdiği gibi bu 'parçalar' giderek büyür ve bir bütün oluşturur.

Yönetmen Lenore Dekoven ortaya, oyun provaları öncesi yönetmenin bulması ve kesin olarak karar vermesi gerektiğini düşündüğü 'kesintisiz çizgi' (Stanislavski'nin 'kesintisiz eylem çizgisi' İngilizce'ye "throughline of action" şeklinde çevrilmiştir; Dekoven ise sözü geçen tabirine "throughline" adını vermiştir.) adını verdiği bir kavram atmıştır. Yönetmenin kimin oyunun ana kahramanı kimin onun karşısında bulunan ana karakter olduğuna; diğer karakterlerden kim/lerin bu kahramanın ya da tersi yanında olduğuna; oyunun türünün ne olduğuna; maceranın zirve noktası ya/da içinde alınan en büyük risk ya/da asal dönüşüm noktasına; ekibin, yönetmenin metne bakışını algılayabilmesi için verilecek dönem, mekan, sosyo-politik arka plan detaylara karar vermesi sonucu tüm bunlara dikkat edilerek yazılacak bu 'kesintisiz çizgi' provalarda hep dönüp bakılacak bir kılavuz olacak, ekibin tüm üyelerinin önce yazarın sonra da yönetmenin bakışını takip etmesini sağlayacaktır. Oyunun seçiminin 'varoluş sebebi' olarak hep hatırlatılması gereken bu 'kesintisiz çizgi' bazı yönleriyle Stanislavski'nin 'üstün görev'ine benzese de burada yönetmenin kurması beklenen, çok fazla bilgi içeren, daha uzun ve sofistike bir cümledir. Yine Stanislavski'nin oyunculara salık verdiği gibi ancak bu kez yazarın bilinçdışının bilinç düzeyine getirilmesi yoluyla kurulacak bu 'kesintisiz çizgi' cümlesi, Dekoven'a göre yönetmenin sürecinin en önemli parçasıdır (Dekoven 2006). Bana göre çok katı kurallar içeren ve sabit tek bir son öngören bu kavram, belli bir noktada yaşamın, karakterlerin hatta belki de yazarın 'tutarsızlığı' olgusunu biraz fazlaca dışarda bırakmıştır. Yönetmenin herkesle paylaşmak isteyeceği bir 'kesintisiz çizgisi' olsa bile bu çalışırken değişebilir. Değil ki herkesin aynı sayfada olmasını bu kadar önemseyen bir kavram, bu çalışmada öngörülen 'farklı yolları' elbette kabul etmeyecektir. Ancak oyun öncesi çalışmasını kendisi için bir cümleye dönüştürmek, sonrasında o cümlenin nasıl değişip geliştiğini ya

da aynı kaldığını görmek, kendi pratiği ve bakışı ile ilgili bir kılavuz noktası oluşturmak adına yönetmen için yararlı olabilir. Bu kurulan cümle, yazarın üstün isteği gibi ekiple paylaşılmak üzere değil, yönetmenin ön çalışmasını organize etmek üzere yapılan ön araştırmaların bir özeti olarak işe yarayacaktır.

Yönetmen, kendine ve oyunculara provalarda kullanmak üzere not almak için yeterince boşluğu olan, olabiliyorsa kişiselleştirilmiş birer metin hazırlamalı; ilk izlenimlerini, prova öncesi notlarını metnin üzerine alıyorsa bile kurşun kalem kullanmalıdır. Budama yapılacaksa oyunculara verilecek metnin budanmış olması iyi olabilir. Önsemeleri ortadan kaldırmak gerekli görülürse, karakterlerin duygularını belirleyen yazarın ‘çok kızgın’ ya da ‘göz yaşları içinde’ şeklindeki reji notları metinden çıkartılabilir. (Mitchell 2009)

Meyerhold yönetmeni “yazar ve oyuncuyu birleştiren bir köprü” olarak görür. O’na göre “oyuncu, yönetmen karşısında nasıl özgürse yönetmen de yazar karşısında özgürdür” (Çalışlar 1993: 157-158). Yönetmen, yazarın metni üzerinde gerekli dramaturjik ve tarihsel çalışmayı (ideal olarak bir dramaturgla) yaptıktan sonra metni altüst etmek adına ya da gerekçesiyle değilse de metni kendini yakalayan yönünden ele alabilir. Yazar eğer hâlâ yaşıyorsa, metinde aşılamayan bir yer olduğunda ya da en başından o da ortak yaratımın bir aktörü olabilir. Ancak bu araştırmanın konusu yazarla kurulacak ilişki olmadığı için, bu olası ortaklık konu dışı bırakılmıştır.

2.1.2. Tasarımcılarla Çalışma

Sahne tasarımı “öncelikli olarak mekanın bölünmesi; sonra o mekanın yapılanması, en son olarak da insanların etkileşeceği objelerin, kullanılacak materyallerin ve ışığın seçilmesidir” (Marowitz 1986: 50-51). Sahne tasarımının birincil görevi ise “fiziksel oyun alanları yaratımını performansın görsel formunun kurulmasıyla birleştirmektir” (Bicât&Baldwin 2016: 39). Kostümler için ise hangi oyuncunun hangi karakteri oynadığı, renk kullanımı, kumaş ya da materyal olarak ne kullanıldığı, dekorun içinde kostümün görünürlüğü gibi kriterler söz konusudur. Işık, sahne-kostüm tasarımına, oyuncuların yerleşimine çok bağlı olarak geliştirilir. Müzik ya da ses ve/ya video tasarımı var ise, bunlardan biraz daha bağımsız; ancak yönetmene ve oyuna yine de

bağlı olarak ilerler. Renkler, dokular, kullanılan malzemelerin maddesi, salonda kullanılan sesler/görüntüler daha oyun başlamadan bile hislere hitap edecek ve çok şey ifade edecektir.

Görülen şey, ona nereden bakıldığına bağlıdır yani “bakan kişinin bakışı, görsel gerçekliği kuruyormuş gibidir” (Güçbilmez 2006: 72). Buradan yaklaşıldığında, yönetmenin dekor-kostüm ve ışık tasarımcılarıyla ortak çalışmasının, oyunun dünyasının derinlikli kurulması adına ne kadar önemli olduğu sezilebilir. Seyircinin de bu yeni kurulan dünyaya nereden bakacağı, onu hangi açıyla göreceği bu süreçle belirlenmiş olacaktır. Bunu yaparken hedef algıyı kısıtlamak ve tek bir şeye yönlendirmek olmamalıdır. Örneğin post-dramatik sahnelemelerde “göstergeler eş zamanlı olarak üst üste yığılır” ve “çok sayıda gösterge aynı anda ve eşit ağırlıkta sunulur” (Bozer 2016: 10) bu yolla mekan, “iletilen göstergeler yerine paylaşılan enerjiler”e (Lehmann 2006: 150) dönüşecektir. Yönetmenin dekor tasarımından önce mekan kullanımı üzerine tasarımcı ile anlaşması gerekir. Olanaklı bir mekanda sahnenin ve seyirci koltuklarının yerleri bile oyunun yaklaşımını belirleyecektir. Bu yüzden bu süreçte buna karar verilmesi gereklidir.

Kimi ülkelerde oyuncularla provalar başlamadan önce tasarımın tamamen bitmiş olması zorunluluğu vardır. Bu, belli bir açıdan herkesin çok sınırlandığı bir sonuca götürebilir. Peter Brook tasarımların mutlaka provalarda bir gerçeğe ulaşıldıktan sonra yapılması gerektiğini öngörür. O’na göre ondan önce yapılacak tasarımlar oyuncuya empoze edilmiş olacak ve sezgilerine ulaşmasını engelleyecektir (Brook 1987: 17). Ancak yine de oyun provaları başlamadan tasarımcılarla yapılacak fikir alışverişi, provanın ilk gününde oyuncunun uzayda kaybolmasını engelleyecek; atmosferin-dünyanın hissedilmesi için herkese yardımcı olacaktır.

Kariyerinin ilk başlarında, kendi fikirlerini kabul ettirememekten korktuğu için provalardan önce tüm tasarımcılarıyla aynı anda buluşmadığını söyleyen Amerikalı yönetmen Mary B. Robinson (1953-) sonradan asıl yapılması gereken şeyin bu olduğunu çünkü bu ön yaratım sürecinde “oyunun içinde kolektif bir yaşama hali”ne (Robinson 2012: 36) ulaşılması gerektiğini zaman içinde fark etmiştir. Ancak bunun için yola çıkılan tasarımcının böyle bir ortaklığa vakti ve isteği olup olmadığı önden anlaşılmalıdır.

Tasarımcı da oyunun ve tiyatrunun isterleri dahilinde kendini özgür hissetmelidir. Ancak bu özgürlük yönetmenin ve oyuncularını kısıtlamamalıdır. Bu tersi için de geçerlidir. Kesintisiz eylem çizgilerinin birlikte yaratılacağı bu öneride hiçbir yaratıcı birbirinden bağımsız olmamalı, tekil başarıların peşine düşmemelidir. Buna karşılık yönetmeni oyun çıkarırken bir tür ‘tanrı’ yerine koyan Marowitz’e göre, herkes yönetmenin görüşünü yerine getirmek için provada bulunur.

Saxe-Meiningen Dükü’nden Stanislavski ve Gordon Craig’e oradan da günümüze uzanan anlayışta tiyatrodaki her zaman birleşmiş bir bakış söz konusudur: Yönetmenininki. O bakış, sonuçta homojenlik sağlanabilsin diye bir yapının tüm unsurlarını bir çizgide toplar. (Marowitz 1986: 43)

Marowitz bu iddiasına bağlı olarak yönetmenin oyuncu ve tasarımcı ile yaptığı işbirliğinin birbirine benzediğini düşünür.

Ben ancak başka bir yerden yaklaşarak bu işbirliğinin benzeyebileceğini düşünebilirim. Bana göre yönetmenin, tasarımcıların ve oyuncuların gereksinimleri, ortaya çıkacak oyun dünyasının estetiği ile buluşarak ortak yeni bir eser meydana getirecektir. Örneğin Declan Donnellan tasarımcı Nick Ormerod ile tüm provalarda birlikte olmalarının gerekçesini “sahne ve kostüm tasarımları tamamen oyuncuların performanslarıyla şekilleniyor,” (Giannachi&Luckhurst 1999: 21) şeklinde açıklıyor.

Bunun gibi adı tasarımcılarıyla birlikte anılan yönetmenler, ortak akıl yürütebildikleri için şanslı sayılabilirler. Neredeyse kırk yıl Ariane Mnouchkine ile birlikte çalışmış olan Guy Claude François (1940-2014), her oyunda yalnızca dekoru değil binanın iç mimarisini de tasarlayıp değiştirmiştir. Bu yolla oyunun macerasını tiyatro binasına girişten başlatan François, “Genelde ortaya çıkan oyun, mekanın bir sonucudur ancak *Théâtre du Soleil*’de bir gelişim, paralel izlenen bir yol söz konusu. Provalar başladığında yalnızca asal çizgiler bellidir” (Féral 1999: 64) der ve bazen iki yıl süren tasarım süreçlerini oyuncuların aldığı konuma göre geliştirdiğini de ekler.

Buna karşılık tezimin giriş bölümünde sözünü ettiğim yönetmen Jürgen Gosch, ödülleri bile birlikte paylaştıkları tasarımcı Johannes Schütz (1950-) ve yazar Peter Boenisch’in *Directing Scenes and Senses, The Thinking of Regie* (Sahneleri ve Duyuları Yönetmek, Reji Düşüncesi) adlı kitapta belli açılardan ardılları gibi gösterdiği Michael Thalheimer

(1965-) ve Olaf Altman (1966-), “medya imgeleriyle dolu olan günlük yaşamımıza asal bir tepki olarak Hans Thies Lehmann’ın tabiriyle ‘temsilden vazgeçiş’i koymuş” ve yaptıkları oyunları her türlü maddi temsilden temizlemişlerdir. “Metni rahat ulaşılabilir ve tüketilebilir bir obje” (Boenisch 2015: 145-147) olmaktan kurtarmak adına sahneleri boşaltıp, oyuncuların hareket alanlarını sınırlayarak onlara çoğu zaman bir nevi kafes yaratarak, o kafeslerin içinde metnin de ‘gerçeği’ sayılabilecek bir gerçeği oyuncularla yeniden kurarlar. Böyle bir durumda yönetmenin tasarımcıyla ön çalışması, provalar başladığında bile oyuncuların kendilerini bu sınırlar içinde konumlandırabilmeleri ve kendi eylem çizgilerini bu kısıtlanmış gerçekliğin içinde kurmaları açısından büyük önem taşıyabilir. Yıllar süren ön hazırlığının ardından oyuncularla genelde yalnızca üç hafta prova yapan yönetmen Ivo van Hove, oyuncuları provanın ilk gününden her şeyiyle bitmiş bir tasarım, teknik ile ve tam ezber olarak sahneye çıkarıyor. Oyun seçildikten sonra yönetmen, kendi dışında ortak üyesi olmayan iki grupla çalışmaya başlıyor: “Bir grup geleneksel anlamda dramaturji ile ilgilenirken ikinci grup ‘görsel dramaturji’ üzerine gidiyor” (Bennett&Massai 2018: 28). Sahnede yaratılacak ‘yeni gerçeklik’ için bazen görsel dil en az metin kadar önemli oluyor. Sahne tasarımcısı Jan Versweyfeld ile çok uzun zamandır süren işbirliğinin yanında video sanatçısı Tal Yarden, besteci Eric Sleichim ve dramaturgları ile de sürekli olarak birlikte çalışıyor.

Donnellan ve Mnouchkine, Gosch ve Hove sonuçta tasarımlar anlamında farklı yaklaşımlar da besleseler yaratım anlamında özlem duyulacak birliktelikler sergiliyorlar. Bu tezin odağı olan oyuncularla ortak yaratım olgusuna da, yönetmenin böyle aynı dili konuştuğu tasarımcılarla daha kolay varmak mümkün olacaktır. Çünkü tasarımcı oyuncunun değişen seçimlerine tanıklık etmek adına provada bulunacak, hiçliğin içinde bile neye ihtiyaç duyulduğunu görecektir ve tasarımında ona göre değişimler yapabilecektir. Bu sayede yönetmen gibi dekor-kostüm-ışık-müzik tasarımcıları da oyuncular eylem çizgilerini oluştururken onlarla yürümüş olacaklardır.

Bu ön buluşmalarda yönetmenin de diğer tasarımcılar gibi bir tür etkilenim paftası olması, oyunun onu ilk nereden, hangi dünyadan yakaladığını anlatması açısından yararlıdır. Aynı zamanda yine yönetmenin oyun için kullanılacak olmazsa olmazlar listesini çıkartması da herkes için bir yol gösterici olabilir. Soru-cevap, fotoğraf, resim, araştırma alışverişi bu süreçte herkesin ufkunu açar. Zaman sınırlarının belirlenmesi de

hem tasarımcılara hem yönetmene, varılan kararlar provalar sırasında gelişecek de olsa, sürecin sonsuza dek sürmeyeceğini, yönetmenin onaylaması gereken bir son olduğunu hatırlatmış olur.

“Devised” tiyatrodaki metin henüz oluşmadığından ‘fikirlerin toplanma’ aşamasında tasarım süreci daha da kaotik olabilir. “Metin ya da önden belirlenmiş bir takım sınırlar olmadığından yönetmen ve tasarımcılar serbest tartışmalar yürütebilirler” (Bicât&Baldwin 2016: 32-33). Benim de yönetmen olarak bir gün deneyimlemek isteyeceğim; “belli bir metne güzel hizmet ettiği için değil mekanın da konuşması istendiği; mekan yeni bir ışığın altında oyuncu olarak seçildiği için” (Lehmann, s. 152, 2006) mekana özgü (site-specific) bir iş yapıyorsa bu tartışmaların en azından bir kısmının mekanın kendisinde yapılması faydalı olacaktır. Çünkü bu tip çalışmalarda performansı yapanlar ve izleyenler gibi mekan da performansın aktörü olur. Aynı zamanda mekan kendi metnini de sunar.

Bana göre bu süreçte ideal olan, “devised” tiyatrodaki doğalında olduğu gibi, yapılan ön çalışmada anlaşılabilir bir baz olmalı, bu baz, eğer tasarımcılar provaları takip edeceklerse gelişip, dönüşebilmelidir. Böylece Stanislavski’nin öngördüğü süreç provada tüm yaratıcılar için geçerli olur; tasarımcılar da kendi eylem çizgilerini oluşturabilirler.

2.1.3 Oyuncularla Ön Çalışma

Bu bölümde önce kast oluşturma süreci ele alınacak, ardından oyuncuları tezde ima edilen sonuç için uygun bir prova sürecine hazırlayacak ön çalışma önerileri sunulacaktır.

Oyuncu seçimi bir oyunun çatısını oluşturacak en önemli adımlardan biridir. Sabit bir “ensemble”ı olan bir toplulukta rol dağıtmak ile tamamen sıfırdan bir kast oluşturmak kuşkusuz bambaşka iki maceradır. O sabit “ensemble”da daha önce yönetmenlik yapmış olup olmamak da yine başka bir sorudur. Her koşulda oyuncu seçmek, sonunda uyumlu çalışabilecek bir grup kurmak zor iken oyuncularla yönetmenin bir tür ortak yaratımı söz konusu olursa bence daha detaylı, başka süreçler de devreye girmelidir. Zira en sık kullanılan yöntem olan seçmeler, bir iş birliğinin sağlıklı başlayabilmesi için

fazlasıyla tek yönlüdür. “Her bir oyuncuya ayrılan kısıtlı zamanla, seçme yapılan odanın kurulumuyla, dışarda beklenen sıra ile yönetmenin oyuncu üzerindeki üstün gücü vurgulanır” (Robinson 2012: 57). Seçmelerde yalnızca oynanacak karaktere uygunluk anlamında doğru kast yapmak bile fazlasıyla zordur. Sürprizlere zor ulaşılır. Bu yüzden örneğin Ariane Mnouchkine, tam anlamıyla kolektif bir yaşamın sürdüğü *Théâtre du Soleil*’de seçme mantığını hiç kullanmadığını, birlikte çalışmak isteyen oyuncularla önce dokuz ila on beş gün süren bir staj süresi geçirdiğini ardından onların içinden seçtikleriyle bir ila üç ay daha çalıştığını ifade ediyor. Bu çalışmaların, tüm “ensemble” ile birlikte yürütüldüğünü ve herkese enerji kattığını ifade eden yönetmen, çoğu henüz meslekte pek varlık göstermemiş olan bu gençlerle ilgili kriterinin, *Hamlet*’i oynayabilmek değil; onlarla sabah sekiz buçuktan gece ikiye kadar vakit geçirmek isteyip istemeyeceği, hangi rolü oynayacağını bilmeden çok uzun süre prova yapmaya katlanabilmesi yani aslında kumpanyanın koşullarına uyum gösterebilmesi olduğunu ifade ediyor. (Tackels 2013: 160-162) Provalar sırasında pek çok kişi ile aynı rol üzerine çok uzun süre çalışan, “saflık ve inancın hem oyuncu hem yönetmenin hazinesi” olduğunu düşünen Mnouchkine, “kimin birinci keman olacağına ancak sahnede karar verdiğini”, oyuncuda o kişiliğin olabilirliği ya da en azından o kişiliğe yer açılabilip açılmayacağını araştırdığını (Mnouchkine 2005: 14-16) söylüyor. Oyuncuya kendini göstermesi için zaman tanımak, ekibin uyumunu da görmek adına oyuncu seçiminin bir sürece yayılması çok doğru bir yaklaşım. Ancak yönetmenin oyuncuları bu kadar uzun süre askıda tutması onlar için çok yıpratıcı ve yine yönetmenin üstün gücünün altını çizen bir süreç olacaktır. Kast için böyle bir yol izleme imkanı var ise de oyuncunun kendini değersiz, çaresiz göreceği noktayı öngörüp ondan önce rolleri dağıtmak oyuncuları da birbirine kırdırma olasılığının önüne geçecektir.

“Oyuncuların yönetmeni” olarak ve “yönetmenliğin yüzde yetmiş beşi kast yapmaktır” (Jones 1986: 138) sözüyle bilinen Elia Kazan, görünüşün aldatıcı olduğu fikrinden hareketle tipe göre değil, iç güdülerine göre kast yapmıştır. Lee Strasberg’in Stanislavski’nin sisteminden hareketle ortaya çıkardığı Amerikan oyunculuk endüstrisinin efsanesi haline gelmiş olan *metoda* uygun olarak “oyuncuların şimdiye kadar sürdürdükleri yaşamlar, mesleğimin materyalleridir,” (Jones 1986: 139) diye düşündüğünden oyuncu seçmesi yapmak yerine oyuncularla yürüyüşe çıkmış, yemek yemiştir. Karakterler üzerine kurulu bir oyun söz konusuysa bu yöntem de oyuncu ve

yönetmenin ‘tanışması’ için bir seçenek olabilir ancak yönetmenin bu durumda mutlaka oyuncunun önceki performanslarına dair referansları olmalıdır.

1981 yılında yönetmen Declan Donnellan (1953-) ve tasarımcı Nick Ormerod (1951-) tarafından Londra’da kurulan *Cheek By Jowl* Tiyatrosu, dünya tiyatro edebiyatının klasiklerini yeniden, yeni bir bakışla, oyuncuya, oyunculuk sanatına odaklanarak ele alıyorlar. Oyuncu seçerken oyunu tekrar tekrar okuduğunu, bunu da “hangi ‘tip’te oyuncuları istediğini keşfetmek için değil metinde hissettiği psikolojileri açığa çıkarmak için” (Giannachi&Luckhurst 1999: 19) yaptığını ifade eden yönetmen, oyuncuları pek çok kez görüp sahne üzerindeki karakter dinamikleri üzerine düşündüğünü söylüyor.

Genelde zıt karakterde iki parça ile gerçekleştirilen seçmeler, oyuncuların en gergin, en verimsiz oldukları sınavlar olabilir. Buna rağmen Marowitz, “Dengeleyici Unsur” diye adlandırdığı, kişinin belki kendisinden bile saklayarak açlık çektiği bir yönünün açığa çıkması halinde, seçmelerin çok şaşırtıcı sonuçlar doğurabileceğini iddia ediyor. “Yönetmen çelişki, dolaylılık ve aykırılık içeren metotlarla oyuncunun sadece gösterdiğini değil, bilmezlik yahut korkudan sakladığı şeyleri de görebilir” (Marowitz 1986: 25) ifadesi gerçek de olsa, bir iki parça oynatarak seçme yapmak yönetmenler için de çok sınırlandırıcı bir yöntem. Ancak Moskova Sanat Tiyatrosu örneği gibi sabit “ensemble”ı olan tiyatroların dışında oyuncu seçimi için başvurulacak fazla yöntem de yok. Ortak yaratım ve yeni bir “ensemble” kurmak söz konusuysa olası ekibi farklı kombinasyonlarla bir araya getirip oyun-doğaçlamalarla uyum sağlayabilirliğe ve kişinin kendine yol çizmesi konusunda istekliliğine bakılabilir. Role uygunluğun dışında ekiptekilerin kendi pencerelerinden bakarken büyük resmi görmeye de açık, denemeye hevesli ve empati yapabilen kişiler olması önem kazanıyor. Bu açılardan ‘star’lıkla çok uyuşamayacak bir çalışma düzeni olabilir. Bence bu bir sorun değil hatta önemli ve değerli bir kalitedir.

Seçmeler tamamlanınca oyuncuların oyunun verili koşullarını, yönetmenin dünyasını, atmosferi; yönetmenin de oyuncuyu hissedebilmesi için provalar başlamadan önce birebir görüşmelerin verimli olduğunu düşünüyorum. Kastın tamamıyla aynı anda değil, tüm oyuncularla önden yapılacak teke tek bir buluşma bile, bence onların provalarda kuracakları bireysel eylem çizgisinin ön bir adımı olacaktır.

Declan Donnellan prova öncesi her oyuncunun “sadece kendi rolleri üzerine değil; oyunun tamamı, geçtiği zaman, felsefesi, coğrafyası ve yararlı olabilecek her şey üzerine çokça araştırma” (Giannachi&Luckhurst 1999: 20) yapmasını beklediğini ifade ediyor. Bence araştırma spesifik olana yönelterek, aktörün hayal gücünü besler, özgürleştirir. Bu çalışma, oyuncuların oyunun verili koşullarını henüz prova başlamadan hissetmeye başlamalarına, hayal güçlerini o dünyaya kanalize etmelerine yardımcı olur. Oyun, yazarı ve evreni hakkında yapılacak her gözlem/araştırma/akıl yürütme kişinin kendini o dünyada daha özgür hissetmesini sağlayacaktır. Oyun başlarken hayal gücüyle olabildiği kadar spesifik bir yaklaşıma ermesi beklenen oyuncu için ilk adımlar bu prova öncesi çalışma ile başlar.

Görseller de yaratım sürecinde oyuncuya çok yardımcıdır. Bu ön buluşmalarda yönetmenin dolaylı çağrışımlarını ekiple paylaşması, oyun ekseninde varsa etkilendiği ressamın eserlerini, filmleri belki romanları iletmesi verimli bir ön çalışmadır. Oyunun dünyası dışında her karakterin kendi algısı ve bakış açısı olduğu düşünülerek oyuncularla farklı ve karakterlerine uygun paylaşımlarda bulunmak daha etkili olabilir. Bu tür kişiye özel paylaşımlar, prova sırasında da, hayattaki gibi herkesin her şeyi bilmediği bir atmosfer yaratmaya destek olabilir. Oyuncu olarak bu karaktere özgü bilgi/duygu birikimi sayesinde hem bu çalışmanın hedeflerinden biri olan çok seslilik için temeller atılmış hem de eylem çizgileri için alınacak bireysel kararların altyapısı oluşmuş olacaktır. 2019 yılında sahnelediğim, Amerika’da kapitalist düzende ezildiğinin farkına varmadan ezilip hayatları ellerinden alınan işçi sınıfının ve ırk meselesinin ele alındığı Lynn Nottage’ın *Ter* oyununda tüm oyuncular için oynayacakları karakter ve onun bulunduğu yer üzerine ayrı ayrı film listesi ve araştırma konuları çıkardım. Karakterleri aynı çatıda birleştiren işçi olmak ve Amerika’nın en fakir şehrinde yaşamak üzerine ortak filmler, videolar ve konular da belirledim. Hepsi ile tek tek buluşup oyun üzerine, figürlerin kendileriyle olası ortak ve karşıt yönleri üzerine sohbet ettim. Filmleri de prova başlayana dek izlemelerini rica ettim. Bu ön çalışma sayesinde prova sırasında da bu ön bilgilere kişiye özel referanslar verebildim. Oyuncularla birlikte onların kesintisiz eylem çizgilerini kurmanın ilk adımı olan bu çalışma yoluyla hem oyuncularla aynı dilden kurulmuş bir baz oluşturmuş hem de oyuncuların karakterlerine ve onların günlük yaşamlarına yönelik bilgi edinmesini

sağlamış oldum. Oyuncular, rollerinin geçmişlerine yönelik bireysel ilham kaynakları bulup kendi eylem çizgilerini oluşturmanın temelini attılar.

Katie Mitchell, provalardan önce, yönetmenin yorumunu, yeni fikirlerini araştırmak için oyunun kastiyla yapılması zorunlu olmayan ancak tanıdık oyuncularla yapılmasının daha verimli olacağını düşündüğü workshoplar yapmayı önerir. Bir oyuncu seçmesi gibi görülmemesi gereken bu workshoplar Mitchell'a göre "basit sorulara cevap verilecek pratik egzersizlerden" (Mitchell 2009 : 103-104) oluşmalıdır. Bu workshop olgusunu provalardan önce, olabildiğince oyunun kastiyla; oyun metnini, karakterlerini birebir ele almadan, "ensemble" oluşturacak egzersizlerle eyleme geçirmenin, sonrasında herkesin kendi yolunu çizeceği bir bütünde, onun parçası olmak üzere aydınlatıcı olacağını düşünüyorum.

Oyuncuların her birine bu prova öncesi süreçte yapılacak, kimisi farklı ödevler de verilmelidir. Mitchell'in yönetmenin, oyuncularını "oyun için 'doğru yöne' yönlendirebilmesi için" (Mitchell 2009: 24) üstlenmesi gerektiğini düşündüğü karakter biyografileri yazma işlemi, bence mutlaka oyuncular tarafından, her biri kendi karakteri için yapılmalıdır. (Elbette yönetmen de gerekli görürse kendisi için- yine dayatmak üzere değil- çalışma amaçlı yapabilir). Provalar henüz başlamadan kendilerine bir şey dayatmamaları için hayal gücüne değil de, oyundan karakterin kendisinin ya da başkalarının söylediği 'gerçeklere' dayanacak bu biyografilere- oyunun kendisinde ya da yorumunda net bir dönemi adres gösteriliyorsa- dönemin sosyo-politik dönüm noktaları da eklenerek bir bütün oluşturulabilir. Bu dönüm noktalarına oyundaki herkes bir şekilde maruz kaldığı için hepsi toplanmalı ve herkesin biyografisinde bulunmalıdır. Oyunun geçtiği zaman da bu biyografilerin sonunu oluşturur, insanın üzerinde net etkileri olan mevsim, günün hangi saati olduğu gibi bilgiler de eklenebiliyorsa eklenmelidir. Karakterlerin birbirleriyle ilişkileri hakkında da metinden bilgi toplanmalı; oynanacak karakterin başkaları hakkında, başkalarının da kendi karakteri için söyledikleri ayrıca not edilmelidir (Mitchell 2009). Declan Donnellan diğer karakterlerin söylediklerinin not edilmesi çalışmasında oyuncunun "oynayacağı rolle ilgili değil, replikleri söyleyenlerle ilgili daha çok bilgi edineceğini" (Donnellan 2013: 90) iddia eder. Dolayısıyla bu çalışmada karakterlerin ilişkilerine yönelik de bir ön fikir edinilir. Alınan notlarda bir tutarlılık beklenmemesi gereği de her koşulda hatırlanmalı-

hatırlatılmalıdır. Bu noktada Peter Brook'un oyuncu için öne sürdüğü, bana göre yönetmen için de geçerli olan bir altın kural vardır. "Oyun, oyuncudan büyüktür. Tamamen algılanmaya çalışıldığında kişinin kendi boyutuyla sınırlanır. Oyunun gizemini kabul etmek gereklidir" (Brook 1987: 16). Çalışmanın bu aşamasında, hatta yine Brook'a göre prömiyer gecesine kadar oyunu bir çekmeceye koyup, sabitlememek, onu kafada bitirmemek gereklidir.

Daha önce yönetmenin bireysel çalışmasında bahsedilen her sahneye bir başlık, bir isim verme pratiğini her oyuncu kendi penceresinden bu ön çalışma sırasında yapmalı, ancak bu başlığı daha sonra provada paylaşmamalıdır. Büyük olasılıkla zaten sahne provalarında değişecek olan bu başlıklar sayesinde kendi eylem çizgilerini yaratmaya başlayacaklar, bir üst başlığın altında olsalar bile kendi başlıklarını da takip edebilecekler diye düşünüyorum. Lenore Dekoven, "metnin bütünündeki genel amaç, finalde erişilmek istenen hedef" şeklinde tanımladığı, karakterin 'yaşam amacı' adını verdiği Stanislavski'nin üstün görevine benzeyen kavramı da, oyuncularla teke tek konuşmayı önerir (Dekoven 2006: 105-106). Bunun hazırlık aşamasının bu noktasında oyunculara yine bir soru olarak yönetilmesi, onlara bu süreçte karakteri tanımaları için güzel bir pencere açacaktır diye düşünüyorum. Bu aşamada esnek ve başka fikirlere açık olabilecekleri konusunda oyuncuları uyarmak, bir şeye saplanmadan düşünmeye devam etmeleri konusunda onları cesaretlendirmek gerekir.

Lee Strasberg, "bir oyuncuya yönetmenin kendi hayali gerçekliğinden donelerle gitmesinin" yardımcı olmayacağını çünkü hiç bir şeyin oyuncunun kendisi için yaratacağı gerçeklikten daha gerçek olamayacağını söyler. Ona göre "sahne üzerinde ne yönetmenin ne oyun yazarının gerçekliğine yaslanılabilir" (Cohen 2010: 87). Yalnızca oyuncunun gerçeği ve inancı sahnede en basit bir objeyi bile var edebilir. Dolayısıyla oyuna, dünyasına ve karaktere dair hemen yanıtlamak üzere olmadığı belirtilerek, üzerine düşünmek için, yönetmenin kendisi için yaptığı ön çalışmada sorduğu sorulardan kişiyi ilgilendirenler sorulabilir. Rolün farklı yönlerini ele alan bu sorular, oyuncunun bazen umduğu gibi, rol kişinin her zaman tutarlı ve nedensel olmadığını da kanıtı olabilir. 'Neden' sorusunun belli durumlardaki kısıtlayıcılığını bazı durumlarda ise yanıtızlığını yönetmenin kendisine de oyuncuya da söylemesi de hayal güçlerini serbestleştirebilir. Yaşamın rastlantısal ve kaotik olduğunu, görünür bir sebep

olmadan da pek çok şeyin yaşanabileceğini henüz bu ilk aşamadayken akılda tutmak ve bu ön çalışmalardan bunu söylemeye başlamak iyi olacaktır. Öte yandan kısıtlamaya ve böyle şey olmaz negasyonuna kapılmadan sorulacak ‘neden’ sorusu da eylemleri derinleştirebilir.

Ekipten olabildiğince çok kişinin katılacağı araştırma gezilerinin de prova öncesi hem oyuna, hem “ensemble”a katkısı büyük olacaktır. Oyuncu ve yönetmen birlikte aynı deneyime maruz kalacak, hayal güçleri ortak bir noktadan beslenecek, oyunun Odyssea’sı resmen başlayacaktır. Öte yandan birlikte çıkılan bu yolculuk, farklı bakış açılarının farklı etkilenimleriyle kişisel çıkış noktaları da oluşturacaktır. Tiyatro tarihine damgasını vurmuş, *Schaubühne*’nin önde gelen sanat yönetmenlerinden Alman yönetmen Peter Stein (1937-) “tiyatronun karanlıkta kalan köklerine giden yolu, ritüelin asal formları ve oyunculuk deneyimlerine çizilecek paralellerle” araştırdığı *Antiken Projekt* (Antik Proje) (1974) için tüm ekiple Yunanistan’a seyahat etmiştir. Tatilde yapılan ve herkesin kendi finanse ettiği bu gezi, ekibin projeye ve birbirine bağlılığının da kanıtı olmuştur. Oyun üzerine ortak bir anlayış üretme adına yapılan bu araştırma gezilerine yönetmen daha sonra *Sommergäste* (Yaz Konukları) (1975) oyunu için ekipçe Rusya’ya giderek de devam etmiştir (Patterson 1981: 102).

Oyunlarını genelde oyuncu ekibiyle birlikte yazan Yael Ronen de bu araştırma gezilerinden toplanan malzemelerle oyunun asal çatısını oluşturuyor. Ronen, genelde politik çatışma yaşayan farklı ülke vatandaşlarından oluşturduğu kastiyla, oyunun konusunun gerektirdiği ülkelere gidip orada “terapistler, gazeteciler, politikacılar, yazarlar, sivil toplum kuruluşlarıyla da görüşmeler” yapıyor sonrasında prova başladığında ise “kişisel deneyimlerin dramatik temsili için yollar arıyor” (Wilmer 2018: 123). Oyuncuların eylem çizgileri de kendi etnik kimlikleri ve bugün yaşadıkları ülke arasındaki sürekli çatışkından doğuyor.

2.2. PROVA SÜRECİNDE KESİNTİSİZ EYLEM ÇİZGİLERİNİN OYUNCULARLA BİRLİKTE OLUŞTURULMASI

Bu bölümde, kesintisiz eylem çizgilerinin oyuncularla birlikte oluşturulması gibi bir yaklaşım söz konusu olduğunda, yukardaki prova öncesi hazırlıkların ardından

başlayacak prova sürecinde, ilk günden itibaren neler yapılabileceğine dair fikirler yürütülmüştür. Provalar sırasında, oyunculara özgürlükler tanıyarak tüm oyuncuların kendi istedikleri yoldan üstün göreve ulaşmasına çalışılacak, yönetmenin bunu yap, şunu düşün demeyeceği bu süreçte herkesin kendi katkısını hissedeceği bir sona, oyuncuların kendi başlarına karar verecekleri bir güvenli zemine nasıl ulaşılacak sorusunun yanıtları aranacaktır. Yönetmenin bireysel, tasarımcılarla ve oyuncularla yaptığı ön hazırlıkların ardından; metinle sahne üzerinde ilişki başlamadan önceki hazırlık provaları ve metinle yapılacak sahne provaları için burada yapılan öneriler, olasılıklarla ancak ardışık bir yol izler. Yönetmenliğin net bir formülü yoktur. Amaç kesintisiz eylem çizgisinin oyuncularla birlikte oluşturulması olduğunda da kullanılacak etütler, teknikler, doğaçlamalar; ekibe, prova mekanının ve zamanının durumuna, oyunda kullanılacak metnin yapısına göre çeşitlilik gösterecektir. Bu yüzden aşağıda provanın başlıkta ima edilen sürecine yönelik birden fazla öneri ve zaman zaman uyarı bulunmaktadır. Bu önerilerin tamamı yapılabilir ancak aralarından o an ihtiyaç duyulan(lar) da seçilebilir.

Kimi yönetmenlerin aşağıda alıntılanan görüşleri, kullandıkları egzersizler, benim genel olarak eğilimlerimi desteklediği, yönetmen olarak evrenim için ilham verici geldiği için seçilmiştir. Kesintisiz eylem çizgilerini oyuncularla birlikte oluştururken, yukarıda belirtilen çalışmaların ardından provaya girildiğinde, metin ile birebir ilişki kurmadan önce yapılacak hazırlık provaları bence ciddi bir gerekliliktir. Hem “ensemble” oluşturmak ve onu kuvvetli kılmak; hem oyunun evreni ile metin engeli minimal düzeyde iken tanışmak, dolaylı gibi görünebilecek etütlerle oyunda varsa karakteri tanımak ve onun seçimlerine dair fikir sahibi olmak; değilse de oyuncunun oyuna yaklaşmasını sağlamak adına yapılacak ‘hazırlık provaları’ oyuncularla birlikte kesintisiz eylem çizgisi oluştururken zorunlu gördüğüm bir süreçtir.

‘Sahne provaları’ başlığı da yine aynı teknikle ele alınacak; kendi fikirlerim ve seçtiğim yönetmenlerin görüşleri ile bir olasılık paleti oluşturulacaktır. Hazırlık provaları sahne provalarına sağlam bir temel sağlamasının yanında o başlık altında ele alınan egzersizler, çalışmalar, yaklaşımlar gerekli görüldüğünde provanın ilerleyen aşamasında da kullanılabilir malzemelerdir.

2.2.1. Hazırlık Provaları

Türk Dil Kurumu'nda prova sözcüğü şöyle tanımlanmıştır: “bir oyunu düzenli ve disiplinli bir yolda ortaya çıkarabilmek için yapılan ön çalışma” (Türk Dil Kurumu 2019). Prova, İtalyanca *proba* “sınama, deneme” sözcüğünden o da, Latince *probare* “denemek, doğruluğunu veya iyiliğini sınamak, test etmek” (Etimoloji Türkçe 2018) fiilinden türemiştir. Bu etimolojik köken, gerçekten bir oyunun provalarını çok güzel özetliyor. Bu başlık altında ‘deneme’lere kesintisiz eylem çizgilerinin oyuncularla birlikte oluşturulması adına sağlıklı bir başlangıç yapmanın yöntemleri aranacak; “ensemble” yaratılacak; karakterler partnerler aracılığı ile sahne üzerinde tanınacak; oyundaki bazı durumlara kişisel açınımlar kazandırılacaktır. Tüm bunları yapmak için teknikler önerilecektir. Durağan ve benmerkezci masa başı çalışmalarının nasıl olabileceği ya da yerine neler konulabileceği üzerine tartışılacaktır.

İngiliz vokal koçu ve yönetmen Patsy Rodenburg (1953-) provayı “yönetmenin ve oyuncuların, oyunun ve rolün nasıl oynanacağını şekillendirip değiştirdiği; performans, “mise en scène”, müzik, mekan, akustik anlamında dinamiğin ve ritimlerin araştırılıp meydana çıkarıldığı” (Rodenburg 2000: 243) bir süreç olarak tanımlıyor. Her türlü iletişimin üç enerji dairesinde gerçekleştiğini, ilk dairede kişinin sadece kendisi ile ilgili olduğu, üçüncüsünde dış dünyayla sanal ve gürültülü bir bağ kurduğu ancak aslında kendini koruyup kimseye ulaşmadığını, ikincisinin ise kişinin adeta hayatta kalmak için gerçekten orada var olduğu, hem kendiyile hem dış dünyayla bir bağ kurduğunu ve bu dairenin tiyatro için de ideal olduğunu söyleyen Rodenburg, Donnellan’ın ‘hedef’ kavramı gibi, enerjinin karşıdaki bir ‘şey’e yöneldiğini ve o anda bir alış veriş söz konusu olduğunu, gerçekten hedefe tepki vererek bir sonraki ana geçildiğini ifade ediyor (Rodenburg 2008). Oyuncularla birlikte kesintisiz eylem çizgisinin oluşturulacağı provalarda yönetmenin görevi, salondaki herkesin bu ikinci dairede kalabilmesi için hem uygun atmosferi yaratmak hem de sapmalara karşı keskin bir göze sahip olmaktır diye düşünüyorum. Rodenburg’un da ‘tehlikeli’ olabileceğini söylediği bu ikinci daireyi provada güvenilir kılmak yine yönetmenin görevi olmalıdır. Oyuncu kendini açtığında kendi özeline ve yaratımının güvende olduğunu bilmeli ki oto sansür yapmadan kendini var edebilsin. Prova mekanının sterilliği yani dışardan kimsenin girmemesi; oyuncunun geçmişine ya da o anki başarısına bakılarak ‘starlaştırılmaması’,

bir gerginlik varsa oyunla çözülmesi, kimsenin uzun süre eylemsiz beklememesi, beklese de sürece dahil edilmesi bu yolda fayda sağlayacaktır. Provanın o günkü programının herkesçe bilinmesi de kafaca yaratıma yönelmeyi, konsantrasyonu sağlamayı kolaylaştırabilir. Hep birlikte tekinsiz olan bu ikinci dairede olunup ancak “korkunun getireceği kibir ve maniyerizm”den (Donnellan 2013: 31) arınmış bir “ensemble” ile, ortak yaratım mümkün olacak ve herkese haz verecektir. Korkulardan arınıp anda kalma ve etki-tepki mekanizması organikleştiğinde kişilerin kendi eylem çizgilerini oluşturup takip edebilmeleri de mümkün olacaktır.

Provanın zaman kısıtlaması varsa bu elbette bir sürü şeyi değiştirir. Bu tezin hedeflediği ortak yaratım için 3 hafta gibi kısa bir prova süreci herkesi zorlayabilir. Bu durumda en azından tasarımsal olarak her şeyin tamamen bitmiş olması gerekir. Öyle bir durumda dekor-kostüm- aksesuarlar tam bir şekilde prova yapmak oyuncuların oyunun ve karakterlerinin pencerelerinden bakmasını sınırlı süreye rağmen mümkün kılabilir. Burada toplamda altı haftalık bir prova süreci üzerinden gidilecektir. Bunun ilk iki haftası hazırlık provaları, sonraki üç hafta sahne provaları ve bir hafta da teknik provalar şeklinde bölümlenebilir. Hazırlık provalarının ardından küçük bir ara oyuncuların yaratılanları sindirmesine yardımcı olur. Elbette her oyun aynı sürede çıkmaz. Ön hazırlık ne kadar kuvvetli yapılırsa yapılsın daha uzun prova ihtiyacını hissettirecek oyunlar vardır. Altı hafta bir model yaratmak üzere seçilmiştir.

Kurucularından olduğu *Complicité* Tiyatrosu’nda aynı “ensemble” ile, hem “devised” hem de yazılı metinlerden yola çıkarak yaptığı oyunlarının provalarında “büyüme ve gelişmeye açık ortak bir dil” yaratmaya çalışan Simon McBurney (1957-), sürenin görece olduğunu bazen on beş dakikada gösterinin yarım saatlik kısmının ortaya çıktığını söylüyor. Aynı kişilerle birlikte çalışmanın bu ortak dili yaratmakta elbette kolaylık sağladığını belirten yönetmen, provaya girmeden önce çok iyi hazırlandığını ancak ilk gün ne yapacağını yine de bilmediğini ifade ediyor. Güven temeli kurulduktan sonra, muğlaklığın yaşam getirdiğine inanan yönetmen, ekibin o anki ihtiyacına göre çocuk oyunlarından, şarkı söylemeye, seramik yapmaya farkındalığı ve iletişimi arttıracak beklenmedik bir prova başlangıcı yaratıyor. McBurney, yönetmenin görevinin oyuncunun yaratıcılığını açığa çıkarmak, provanın işlevininse ekipçe “değişime, şaşırmaya, fırsatları değerlendirmeye hazır olmak” olduğunu düşünüyor. Yönetmene

göre, şimdinin kutsandığı bu sanatta bir oyunun nereye gideceğini öngörüp masa başında uzun konuşmalar yapmaktansa, ilk günden ayağa kalkıp fiziksel ısınma ardından oyuna dair denemeler yaparak başlamak, beklenmedik olanı açığa çıkarmak adına her zaman daha verimli olabiliyor (Giannachi&Luckhurst 1999: 67-77).

Provanın yalnızca yaşayan anı kovalamak; yönetmeninse oyunculara o anda oluşabilecek yaşayan bir deneyim yaşatmak için var olduğunu düşünen Declan Donnellan, oyuncularla ortak bir bilinmezliğe doğru, sonunu aslında gizlice bilerek ya da seyirci üzerinde istediği etkiyi alma amaçlı değil, keşfetmek üzere yola çıktığını söylüyor. Oyuncularının tam ezber geldiği provaların ilk birkaç günü “metinle ilgilenmek dışında her şeyi yaptığını” söyleyen Declan Donnellan, “oyunun dünyası üzerine şarkılı, danslı egzersizler” yaptığını ifade ediyor. Donnellan provaların başında “oyunu kafasında görmediğini”, prova salonundan yargıyı çıkartarak “problem çözmeye” odaklandığını dile getiriyor (Giannachi&Luckhurst 1999: 19-20).

Bizim provalarımızın başında kamburları çıkmış oyuncular bir masanın başında kalem kemirerek oturmuyorlar. Tarih ve fikirler üzere dersler de verilmiyor: Oyunun dayatılan bir konsepti olmuyor. Nick dekor maketi filan göstermiyor, şaşkın oyuncular daire olup kostüm çizimlerine filan da bakmıyorlar. Onun yerine herkes oyunun, tasarımın nasıl olacağını ortaya çıkarmayı deniyor. Oyuncular mekanda devinerek prova yapıyor. Oyuncuların keşfetmesi, görebilmesi önemli. (Delgado&Rebellato 2010: 181)

Johan Huizinga'nın “‘bildik’ dünyanın geçici iptali” ve “olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, özgür ve kurmaca ama yine de oyuncuyu tamamen içine çekme yeteneğine sahip bir eylem” (Huizinga 1995: 30-31) olarak tanımladığı oyun duygusu, tiyatronun zaten özünü oluşturuyor. Provaların en başında tekst üzerine, entelektüel performans isteyen çalışmalardansa oyunlarla başlamak hem ağırlıklı rollerle diğerlerini aynı zeminde birleştirecek hem de “ensemble” duygusunu güçlendirecektir. İlk gün hep birlikte oynanacak, birlikte çözülmesi gereken problemler, fiziksel temaslar içeren oyunlar, bedensel ve mekânsal karşılaşma ve tanışmayı sağlayacaktır. İlerleyen zamanlarda da gerek duyuldukça oyunlara ısınma ve rahatlama anlamında başvurulmalıdır. Oyuncuların ilk iletişimi oyun içinde kuracağı bu süreç, birlikte eğlenmeyi de sağlayacak, birbirini gözlem sürecini başlatacak aynı zamanda en ilkel ekip olma duygusunu da yaşatacaktır. Ekip olabilmek bence bütün teatral süreçlerde faydalı da olsa bu çalışmanın öngördüğü ortak yaratım için olmazsa olmazdır. Ancak

birlikte yaratmaktan keyif alan, bir bütünün özgün parçası olduğunun bilincinde olan, kendi değerinin ne bir diğerinden daha yüksek ne de daha alçak olduğunu kabul eden oyuncular ile böyle çok değişkenli, karar verme mekanizmasının tek kişide olmadığı, sonucu da nefes alabilen bir süreç mümkün olabilir.

Provada öncelikle güvenli, rahat, saygılı ve pozitif, herkesin deneyip yanılacağı ama tekrar denemeye cesaret bulacağı bir atmosfer yaratılmalıdır. Bu yönetime özellikle birbiri ile yeni tanışan bir kasta ciddi bir meydan okumadır. Kesintisiz eylem çizgilerinin beraber yaratılacağı bu süreçte yönetmen ve oyuncular, oyun için birbirlerinin sonsuz güvenini kazanmalıdır. Sonuçta yönetmen oyunu ve dünyasını oyuncuya emanet edecek, oyuncu da onunla yaratıcılığını, kendi kararlarıyla oluşturacağı kendi yolunu paylaşacaktır. Oyuncuların kendi aralarında sabırlı ve saygılı olması da oyuncunun rolle ve rolün eylem çizgisi ile ilişkisini üzerinde minimal baskı hissederek kurması açısından çok önemlidir. Herhangi bir oyuncunun kararsızlığı vakit kaybı ya da kifayetsizlik gibi görülmemeli, öyle lanse edilmemelidir. Yönetmen “ensemble” ruhunun en kısa zamanda hissedilebilir olması; oyuncu ve tasarımcıları kendisiyle aynı platforma taşıyan bir birliktelik hissi için henüz ilk provalardan başlayacak ve bitmeyecek bir çalışma yürütmelidir. Bunun için oyunların ardından eğer genel geçer prova başlangıcı olan masa başı çalışması kabul edilecekse, yönetmen, herkese konuşmak için yeterli alan açmayı; önümüzdeki o prova salonundaki herkes için birlikte çözülmeyi bekleyen bir yapboz olduğunu hissettirmelidir. Yönetmenin oyunu neden seçtiğini ve oyunun dünyasını hissettiği şekliyle ama kısaca açıklaması hem heyecanın paylaşılması hem de bağ kurulması adına iyi olabilir. Oyun tarihi bir döneme ya da politik bir gerçekliğe dayanıyorsa dramaturgun bunlarla ilgili bilgiler ve yeni okuma önerileri vermesi ‘oyunun dünyası’na ilk adımlar için zihin açıcıdır. Eğer gerçek üstü bir metin söz konusu ise oyundaki metaforlar üzerine çağrışımlarla konuşmak, göndermeleri araştırmak faydalı olabilir. Yalnızca entelektüel bilgi bombardımanıyla ayağa kalkıldığında eylemin önünü tıkamamak adına bu bilgi akışını sürece yaymak, evde okunacak malzemeler verip, herkesin bu okunanlardan izlenimlerini paylaşmasına destek olmak; birlikte görsel malzemelere bakmak, belki birlikte film/belgesel izlemek bu masa başı çalışmasını belki canlı kılabilir. Oyunun ilk okumaları genelde herkesin fazlasıyla kendine odaklandığı, beğeniliyor muyum endişesine kapıldığı, duyguları ilk akla geldiği şekliyle dışa vurmaya çalıştığı süreçler

olur ve çevreyi dinleme kapasitesi bundan dolayı oldukça düştüğünden etki-tepki zinciri kırılır ve bu okumalar replik sayma refleksinin dışında aslında bir şeye yol açmaz. Belki metnin kendisinin değil de oyunun dünyasıyla ilgili başka bir kurmaca romanın, öykünün hep birlikte okunması, hem üzerine daha rahat ve bağımsız konuşmayı destekler hem de herkes birbirinin seslerini duymuş olur.

Katie Mitchell prova salonunda eşitliğin peşinde olduğunu söyler. Replik sayılarının yarattığı hiyerarşik yapıyı kırmak adına pek çok yönetmenin yaptığı gibi kendisi de provanın ilk iki haftasında hiçbir oyuncuya karakterine dokundurtmaz. Ona göre yönetmen, oyuncuların karakterlerinden çok oyuna angaje olmalarını sağlamaya çalışmalıdır (Giannachi&Luckhurst 1999: 97). Provanın ilk günü oyunu okumanın ancak oyuncuların korkusunu açığa çıkaracağını düşünen yönetmen, ortamı rahatlatacak, insanları tanıştıracak bedensel egzersizle başlayıp sonrasında da masada oturan herkesin- yönetmen ve tasarımcılar dahil- katılacağı parantezler dahil replik replik okunduğu bir sistem önerir. Metnin sadece anlamı için okunduğunu, oyunculuk beklenmediğini de önden bildirmek gerekir (Mitchell 2009: 133-134). Provanın ikinci ya da üçüncü günü yapılacak olan bu ilk tam metin okuması Mitchell'in önerdiği şekilde gerçekleşebilir. Bu noktada oyun çeviri ise çevirideki zorluklara, ana dilde yazılmış bir metinse anlaşılma güçlüğü olan yerlere dair notlar alınması konusunda oyunculara destek verilmeli; uzun ve herkesin fikir beyan ettiği tartışmalardan kaçınmak için bu konuda sorun yaşayan ya da sorusu olan oyuncularla provalardan kısa süre önce buluşup birebir anlaşmaya varılmalıdır.

Bu aşamada yönetmen, oyuncunun metinle kuracağı ilişkide duyguların gösterilmesine, ilk akla geldiği gibi dışa vurulmasına engel olmalıdır. Bunu önlemek için oyuncu ve eğitimci Sanford Meisner (1905-1997) tekniği üzerine dört ciltten oluşan bir el kitabı yazmış olan öğrencisi Larry Silverberg *Tackling The Text* (Metinle Mücadele Etmek) adını verdiği üçüncü kitabında sahneleri çalışmaya başlamadan önce el yazısıyla noktalama işareti kullanmadan tamamı küçük harfle yazmayı öneriyor. Kişiselleşmiş ve oyuncunun yazarın işaretlerinden kaynaklanan önsemelerinden arınmış olan metin, daha temiz bir başlangıç sağlıyor. Silverberg, oyuncunun ön hazırlığında da bu metni kullanmasını ve her zaman sessiz okumasını salık veriyor. Aşama aşama geliştirdiği okuma pratiklerinin sonucunda oyuncuların gerçekten kendi pencerelerinden

partnerlerini görmesini sağlayarak metnin öngördüğü duygulara değil kendi tepkilerine ulaşmasına yardım ediyor. Partnerle ilk karşı karşıya gelindiğinde, oyuncu kendi sesini de karşısındaki oyuncunun sesini de ‘kutsal kitap’ dediği metni seslendirirken ilk kez duymuş oluyor. İlk karşılaşma için önerdiği mekanik okuma, hece hece (ancak hecelemenin aşırı altını çizmeden), ses tonunu değiştirmeden ve partnere bakmadan gerçekleşiyor. Hemen bir şeyler olmasını bekleyen oyuncu ve yönetmenlere sabır telkin eden Silverberg, ikinci aşama olarak ‘çalışma okuması’ adını verdiği egzersizi ortaya atıyor. Çalışma okumasında Meisner, partnerle tekstler elde karşı karşıya oturup repliğe bakıp hatırlayabildiğin kadarını partnerinin gözüne bakarak okumayı önerir. ‘Gerçekten konuşup, gerçekten dinlemek’ için yapılan bu egzersizde partnere bakmak şarttır. Oyuncular sahnede söylenen ve kesin olan gerçekleri not ederler. Ardından oyunculara sahne ile ilgili sorular sorar ve oyuncudan oynayacağı karakterden ben diye söz etmesini ister. Sorulara cevap verilirken birinci tekil şahıs kullanımı bazen oyuncuya, role kendi penceresinden bakması için şaşırtıcı bir araç sunar. Çalışmanın bu noktasında oyunculara, rollerine oyun yazarının ya da genel geçer ahlak kurallarının ya da sahnede karşısında bulunan rol kişinin gözünden değil; kendi gözünden bakmalarını hatırlatır. Yaratıcılığın da insanı düşünmeye sevk edip aklına hapsedebildiğini, sadece anı yaşamak ve etkilere tepki vermek gerektiğini söyler. Bunu yaparken de karakterin ‘yalnızca kişiye özgü bir bakış açısı’ olduğunu, sahne üzerine çalışılıp, oyuncu kendi gözünden karaktere bakmaya başlayınca sihirli bir birleşme gerçekleşeceğini ekler. Bir daha karşı karşıya oturmadan önce partnerlerin bireysel duygusal bir hazırlık yapmalarını ancak karşılıklı oturduğunda o hazırlığı bırakıp birbirinden beslenmeyi salık verir. Sonraki aşama Meisner’in tekrar egzersizini sahneye eklemektir. Sahneyi ezberledikten sonra bunu bir de oynamadan ve hiç ara vermeden birbirine bir şey atarak yapılmasını ister (Silverberg 1998). Bir sonraki repliği söyleyecek motivasyonu bulana dek aynı repliğin tekrarını yapmak o replik ve duygusu üzerine çok şeyi açığa çıkaracaktır. Metinle kurulması önerilen bu bağ ve bu çalışmada ona karşı beklenen sabır, yönetmen için de güzel bir araştırma sahası olabilir. Oyuncuların böyle zorlamadan ve anın farkında olarak partnerleriyle oyunu kendi gözlerinden inşa etmelerinin, kesintisiz eylem çizgilerini oluşturmalarında da büyük yardımı olacaktır. Bu yüzden, bu öneride ilk okumanın ardından yapılacak sahne okumaları bu şekilde yürütülecektir.

Tekrar egzersizi Meisner'in en bilinen, en çok kullanılan etüdüdür. İlk aşaması, karşıdakine bakınca fiziksel gözlem sonucu ilk görülen şeyi bir iki kelime ile söylemek ve bunu gözlemci dur diyene dek aynı şekliyle tekrar etmektir. Sonra cümle kullanılmaya başlanır. Meisner'in 'çimdik ve ah' şeklinde adlandırdığı etki- tepki refleksi devreye girer. Partnerden ya da dışardan başka bir uyarın gelene kadar tekrar edilen cümleler fiziksel gözlemlerden duygusal saptamalara uzanır. Tekrar egzersizi de kendi içinde verili koşulları çoğaltarak gelişir (Silverberg 1994). Soru sorulmaz, söylenecek şey için özel bir şey aramaya, yaratıcı olmaya gerek yoktur. Tam tersine sadece gördüğün şey üzere konuşabilirsin. Bence Meisner'in gözlem, tekrar egzersizleri provanın ilerleyen zamanlarında da, oyun metninden bağımsız olarak, hem oyun duygusu için, hem de gerçekten konuşup, gerçekten dinlemeyi diri tutmak adına dönülüp başvurulması faydalı olacak kaynaklardır. Tekrar egzersizini her provanın başında on beş dakika tüm ekiple yapmak, oyuncuların aynı zamanda prova salonunda birlikte çalışmaya hazırlayacak, "ensemble"ı kuvvetlendirecek ve o gün dışarda yaşananlar partnerlerin gözünde duygular bazında açığa çıkmış ve bu duygular provada kullanılmaya hazır birer malzemeye dönüşmüş olacaklardır. Oyuncunun yakıtının partnerde olması üzerine kurulu bu sistem, oyuncuya eylem çizgisini yaratırken yalnız olmadığının, oyunu birlikte kuracağı insanların da o sürece kendisi kadar dahil olması gerektiğinin sürekli anımsatıcısı olabilir.

Thomas Ostermeier de Stanislavski'nin çalışmasını geliştiren Meisner'in, partner çalışmasını 2012'de sahnelediği *Bir Halk Düşmanı* oyunundan beri kullandığını ifade ediyor. Oyuncular arasında bir değişim oyunu diye tanımladığı tekrar egzersizinin sahnedeki klişelerle savaşmasına yardımcı olduğunu söylüyor.

Oyuncular elbette tekstteki sahnelerini bilirler ve o sahneden şu ya da bu yöne doğru çaba gösterebilecekleri stratejileri okumaya çalışırlar. Ve esas olan şeyi, onların sanatını kaybederler. Anların sanatı, şu anda yaşananları her olası yöne açık tutabilmektir. Partnerimin tepkilerine göre davranmalıyım. Partnerimi tam olarak ve sezgilerimle algılayabilmek için içimde bir güdü merkezi geliştirmeliyim. (Jörder 2014: 98)

Bir oyuncu her yöne açık olmayı başardığında, kararlarında bireysel olamayacağını, rol üzerine tek başına kendi önsemeleri, ön çalışmaları ile bir yere varamayacağını kendisi

görmüş olur. “Ensemble”da herkesin birbirini yönlendirdiğini kavramak oyuncunun oyundaki ‘rolü’ne daha da sahip çıkmasını sağlayacaktır.

Partnerin tepkilerini, onların içte yarattığı etkileri, bunların harekete nasıl yansıdığı, mekan ve zamanlama farklarının bu etki-tepki sürecine kattıkları da bu hazırlık provalarında araştırılması gereken unsurlardır. “Ensemble” duygusunu, mekanla ilişki, ritim-zaman kullanımı ile birleştirmek ve dinleme refleksine tüm bedeni katabilmek adına, 1970’lerde koreograf Mary Overlie tarafından geliştirilen sonrasında yönetmen Anne Bogart (1951-) ve Tina Landau (1962-) tarafından oyunculuk için uyarlanan hiyerarşik olmayan, pratik ve ortak çalışmaya dayalı bir çalışma biçimi öneren “Viewpoints” (bakış açıları) de provaların bu aşamasında kullanılabilir. Stanislavski’nin Amerikan oyunculuk anlayışına damgasını vuran ilk çalışmalarının yani psikolojik, duygulara ve kişisel geçmiş deneyimlere dayalı yaklaşımının yanlış anlaşılıp kutsal kitaba dönüştürülmesinin, duygulanmaya çalışırken en basit eylemi bile gerçekleştiremez olan oyuncular yarattığını; eyleme geçmeden ‘karakterim ne ister, amacım nedir’ sorusunu soran oyuncuların ‘karakterim asla böyle bir şey yapmaz’ ile kendilerini bloke ettiklerini düşünen ikili, eyleme ve birbirini dinlemeye yönelik bir sistem geliştirmişler. Yalnızca oyuncuyu değil, yönetmenin yaratımdaki yerini de ‘kompozisyon’ başlığı ile kapsayan bu sistem, yönetmeni ‘isteyen’ konumundan çıkarıp “ensemble”ın içine katmış; oyunun ‘isteklerini’ ortak bir şekilde bulmayı hedeflemiştir. Sonucun nasıl olacağı sorusunu dışarda bırakarak tüm bedenle ‘gerçekten dinleme’ amacını güden bu sistem, Landau’nun yönetmenlik yaptığı Chicago’daki *Steppenwolf* Tiyatrosu’nda yazları oyuncuları diri tutma amaçlı yapılan atölyelerde, anda olma, dinleme, partnerinden gelene tepki verme gibi asal amaçları ortak olan Meisner tekniği ile birlikte kullanılıyor. İdeal olarak süregelen olması öngörülen eğitiminde, zaman, mekan ve sese bakış açıları geliştirilen “viewpoints”, çalışırken oyuncular ve yönetmen arasında ortak bir terminoloji de sunuyor. İlişki başlığı altında, ‘kime oynuyorum’ ‘kimin için eyleme geçiyorum’ sorularının yanıtının tiyatro tarihinde yüz yıllar içinde hep değiştiğini; oyuncunun önce tanrılarla sonra kraliyetle daha sonra da sonra seyirciyle ilişkide olduğunu; Çehov ile diğer aktörlerle en son da Beckett ile hiçlikle ilişkinin kurulduğunu düşünen ikili post modern dünyada artık aynı oyunun içinde bile bu ilişkiler arasında dolaşmanın mümkün olduğunu söylüyorlar. Düşünsel olarak da her zaman oynama eyleminde bir hedefin olduğunu böylece altı çizilmiş oluyor.

Yönetmenin oyuncular ve seyirciden oluşan iki “ensemble”i olduğunu; yaratılacak kompozisyonda ikisinin de düşünülmesi gerektiğini ifade ediyorlar.

Önce oyuncuların bedenlerini rahatlatarak, mekan içinde hem mekanı hem de birbirlerini aynı anda görüp gözlemleyebilecekleri bir dairede başlayan “viewpoints” çalışmaları, ilk aşamada, zıplama, koşma, yön değiştirme, durma gibi basit eylemlerin kimin başlattığı belli olmayacak denli ortak yapılabildiği bir zemin oluşturmayı hedefler. Koşudan durmaya farklı tempoların kullanılacağı egzersizler, kondisyonu sağlaması ve bedenleri aktif olmaya hazırlamasının yanında oyuncuların mekanla ve zamanla ilişkiyi birbirleri üzerinden de kurmalarını sağlar. Sahne provaları için kendi alanlarını fark edecekleri bir altyapı hazırlar, gözlemi güçlendirir, ortak nabız atışı yaratır. Çalışmanın devamında, zaman ve mekan üst başlıklarının altında incelenen başlıklar tek tek ele alınır. Zaman için tempo, süre, tekrar, devimsel tepki; mekan için ise yüzey betimi, şekil, davranışsal ve dışavurumcu jest, mimari konularında, basit ve yalnızca başlığa odaklanan çalışmalar önerilir. Bu unsurları bir bir ele almak analizlerini kolaylaştırıp, etkilerinin görülmesini sağlayacaktır. Aynı eylemin, farklı sürede ya da mekanın farklı bir mimari özelliği göz önüne alınarak tamamlanmasının, oyunculadaki yansımalarının çeşitliliğini deneyimlemek sahne provalarında bir sorun yaşadığında basitleştirerek sorunu çözümleyebileceği bir veri sunmasının yanında mekan ve zamanı da partner olarak kabul etmesinin önünü açar.

Ekipçe yapılacak “viewpoints” çalışmaları, “ensemble”in bir bütün gibi hissetmesi için de güzel bir başlangıç olacaktır. Aynı ayrı ele alınan yukarıda sözü edilen unsurlar grup doğaçlamalarında seçilerek birleştirilecektir. Her zaman çevrede olana sezgisel tepkilere dayanan, sözün kullanılmayacağı bedenle keşfedilecek bu egzersizlerde oyun-dünyasını tüm oyuncular birlikte kurar. Provalar yeni başlamışken kibarlık engelinin, kişisel korkuların aşılıp fiziksel temas kurulması; dinleme ve birbirine tepki verme üzerine kurulu bu tekniğin kullanılmasıyla da mümkün olabilir. Tekniğin asal yapısı üzerine ekipçe fikir sahibi olunduktan sonra, tekniğin içinde ‘tohum’ olarak adlandırılan, oyun için bir itki oluşturabilecek sözcükler belirleyip onları kullanarak; karakterler, aralarındaki ilişkiler, mekan, verili koşullarla sınırlandırılan “viewpoint” egzersizleri yapılması önerilir. Yine ilk provalarda oyuncuların kendi eylem çizgilerini belirlerken karakterlerinin, mekan ve zaman ile ilişkilerini de göz önüne almaları için güzel bir

başlangıç olacağına inandığım bir başka çalışma daha kullanılabilir: Yönetmen, oyunculara karakterin gerçekleri ve kendi içgüdüleri ile yanıtlayabileceği sorular verip kısıtlı zamanda yanıtlamalarını, sonrasında bunları yüksek sesle okumalarını ister. Ardından herkes, o karakteri kendisi için doğru ifade eden tempo ile bir eylem, yine o karakteri ifade eden süreyi alarak bir eylem, karakter için yerde yapılacak bir hareket dizisi ve tempo, şekil ve topografi açısından cesur tercihler içeren bir yürüyüş hazırlar. İstenirse oynayacağı karakterin dışında bir karakter için yapılabilecek bu çalışmada ‘sıcak sandalye’de önce yazılan soruların yanıtları okunup ardından hareketler gösterilir. Yönetmenin provanın bu aşamasındaki çalışmalarda o gün ortaya çıkan şeylerden ertesi gün vazgeçilebileceği konusunda oyunculara teminat vermesi atmosferi rahatlatılabilir. Ancak bu aşamada açığa çıkacak seçimler içgüdüsel olacağı için, bilinçdışından gelir ve bu anlamda işe yarayabilir. Oyuncuya yaratacağı karakterin fiziksel dünyasına dair ip uçları verecek olan bu çalışma, oyuncunun provalarda kendi duygusallığına gömülüp bedenini dinlemediği bir sürecin önünü keser.

‘Kaynak çalışması’ adı verilen prova aracı ise, bu tezde prova öncesi yapmayı önerdiğim gibi ilgili filmler, videolar izleyip, müzikler dinleme çalışmasını provanın başında hep birlikte paylaşılacak bir etkinlik olarak yapmayı öneriyor. Bu çalışma dahilinde oyuncular ve yönetmen oyunun spesifik bir yönü ya da unsuru ile ilgili sunumlar hazırlayıp sunarlar. Bunlar bazen entelektüel araştırma değil kişisel algı, soyutlama içeren, çağrışımlar üzere sunumlar da olabilir. Herkes aynı soru üzerine de fikir yürütebilir. Bu aşamada klişelerden de kaçmamak gerekir. Bu sunumlardan bazen somut ve tarihi, bazen soyut veriler içeren listeler oluşturarak oyun-dünyasının ortak dili kurulabilir (Bogart&Landau 2005). Herkesin aynı soruya vereceği farklı yanıtlar, farklılıkları besleyecek, bireysel eylem çizgilerinin yaratılması konusunda da cesaret verecektir. Oyunculara eylem çizgilerini bireysel yaratırken “Meisner” gibi ‘hedef’lerinin her zaman dışarda olduğunu hatırlatacak bir teknik olan “viewpoints”, sert ve fikse olmuş bakışlar yerine flu bir odakla yalnızca görmek istediğini değil olabildiği kadar çok şeyi görmeyi aynı anda görmeyi ve çevreye tepki vermeyi destekliyor. Tüm bu “viewpoints” egzersizlerine provada iki gün ayırmak, burada ele alınan fikirlere konsantre olmak adına yerinde olacaktır. Bu iki günden sonra da her gün prova başlarken on, on beş dakika birbirini dinleme üzerine yapılacak farklı “viewpoints” çalışmaları sahne üzerinde çok daha açık, seçenekleri değerlendiren

oyuncular olmasını sağlayacaktır. İnsan aslında tam olarak neden etkilendiğini bilmesede bedeni tepki verebilir. Beden bu açıdan çalıştırıldığında analiz etmeden de pek çok şeyi zaten yapacaktır. Bu da eylem çizgileri kurulurken bilinç dışının da devreye girmesi, dolayısıyla da daha zengin bir sonuca ulaşılmasını sağlar.

Genelde en az altı ay gibi bir süre prova yapılan *Théâtre du Soleil*'de uzun yıllar Ariane Mnouchkine'in asistanlığını yapmış olan Sophie Moscoso tiyatronun 'arandığı' bu uzun sürecin araştırma, keşif ve öğrenme için gerekli olduğunu ifade ediyor. Sabah dokuzdan akşamüstü altıya kadar planlanan provalar genelde daha da uzuyor. Önce fiziksel ısınma yapılıyor, oyuna göre ısınmanın içeriği ve yoğunluğu değişebiliyor. Oyunlar genelde prova sürecinde yazıldığı için Mnouchkine, anlatılacak hikayenin ne üzerine olacağını açıklıyor. Yazılı bir metinden yola çıkılsa da okuma provası yapılmıyor, ancak iki-üç ay sonra, kast belli olunca, bir kere tam metni, oyuncular kostümlü ve makyajlı bir şekilde okuyorlar. Bir araya gelindiğinde gruplar oluşturuluyor, o gün çalışılacak sahnelere karar veriliyor, sahneler sıralı bir şekilde çalışılmıyor. Oyuncular o gün hangi rolü 'denemek' istiyorlarsa onu seçiyorlar, sonraki aşama tiyatronun deposundan kostüm seçmek ve uygun makyaj yapmak oluyor. Tiyatronun dönüşme sanatı olduğu düşünüldüğünden uygun kostüm ve makyajı bulmak çok önemli. Kostüm, karakteri açığa çıkarıyor, oyuncunun ikinci derisi gibi işlev görüyor. Brezilyalı oyuncu Juliana Carneiro da Cunha, organik kostüm ve makyaj bulmanın "oyuna girmek" olduğunu söylüyor. Giyilen kostüm kişiye bir hareket biçimi, bir duruş veriyor. Sahne çalışılırken de metin varsa elde tutularak prova yapılıyor. Oyuncu metne bakıp aklında kalan kadar üç dört kelimeyi algılıyor, sonra metinle bağını koparıp hedefini bulup, onunla konuşuyor. Cunha böyle çalışırken kelimelerin "içine girerek, hayaller, görüntüler görmesini sağladığını" ifade ediyor. O'na göre "çalışmanın yavaşlığı havaya bir ağırlık veriyor" ve kelimeler bu sayede yazarın değil, kendisinin oluyor (Féral 1999: 103-133). Hazırlık provalarının ilk haftası geride kalırken, metinle farklı egzersizlerle buluşmak isteyen bir yönetmenin metnin de dönüşmesine, başkalaşmasına; oyuncunun şaşırmasına olanak tanıyacak böyle çeşitli çalışmalara başvurması kesinlikle verimli olacaktır. Sahnede metinle çalışma sürecini böyle yavaşlatmak, kişinin fazla düşünüp eyleme geçmesini zorlaştırabilir ancak öte yandan bu çalışmayı arada bir kullanmak oyuncunun karakterinin ritmini acelesiz bulmasını, iletişimin sözcüklere hapsolmemesini sağlayacaktır. Bu aşamada çalışmalarda metin kullanılıyorsa ezberi

bozacak farklı ritimler dayatmak, öngörülerin üstünde metni tanımaya, hedefi teşhis etmeye yarar. Klasik bir metin söz konusuysa, metnin şifrelerini çözmek daha zor olacağından provanın bu aşamasında da metinle bunun gibi ısınma çalışmaları yapıyor olmak sahne provalarına kolaylık sağlayacaktır.

Kostümlerin yanında provaya başlamak için gerekli olduğu düşünülen dekor ve aksesuarları da *Théâtre du Soleil*'de oyuncular kendileri seçip, gerektiğinde inşa ediyorlar. Mnouchkine bunun “bir yönetmenlik fikri değil dramaturjik bir bakış açısından doğan fiziksel bir gereklilik” olduğunu söylüyor. Mülteci kamplarında yapılan röportajlar yardımıyla ekipçe yazılan *Le Dernier Caravansérail* (Son Kervansaray) oyununun provalarına başlamak için Mnouchkine, oyuncularından Afganistan’da her zaman göçün başlangıcı olan bir kamyon inşa etmelerini istemiş. Sonrasında, pasifikte bir sal, çöplerden yapılmış tekerleklerin üzerinde bir ev, çölde bir motorsiklet, Moskova’da bir telefon kulübesi, mülteci kampında bir doğum koğuşu... Provalar ancak bu sayede “gerçek ve şiirsel” olabilmiş (Mnouchkine 2005: 16). İçinde oynadığı gerçekliği inşa eden, giyeceği kıyafeti kendisi seçen bir oyuncunun eylem çizgisini yaratırken kendi bakış açısından oyunun dünyasını görmesi de kolaylaşacaktır. Prömiyere on gün kala gelen aslında hiçbir yönünü bilmediğin, hiç tanımadığın aksesuar, kostüm, dekor parçası, bilmediğin bir evrende başkasının yönlendirmesiyle deviniyorsun gibi hissettirebilir. Oysa dünyayı kurmak bu yöntemle gerçek anlamıyla da kullanılmış olacaktır. Hazırlık süreci de oyuna yani provaya dahildir. Sahnede kendi yarattığı bir gerçekliğin içinde devinen ya da değerini yalnız kendisinin bildiği bir aksesuarla oynayan oyuncu, kendini daha rahat bir şekilde kendi karar verdiği bir yolda hissedecektir. Sonuçta, oyuncunun dahil olabileceği bu tür yaratım süreçleri, eylem çizgisini kendisinin yaratmasına destek olacaktır. 2015 yılında sahnelediğim Federico Garcia Lorca’nın *Kanlı Düğün* oyununda törelerin baskısı altında ezilen bir toplumun başkaldırılarını canlarıyla ödeyen bireyleri anlatılır. Yalnızca İspanya’nın değil bütün Akdeniz’in öyküsü gibi gördüğüm bu oyunu İspanya, Lübnan, Yunanistan ve Makedonya’da farklı köylere oturttum. Toprak bu coğrafyalar için çok yönlü bir metafor. Bu yüzden sahnenin en önüne topraktan yığma bir sınır yapıldı. Bu sınırın üzerine oyuncuların bu coğrafyalarda düğün ve ölüm ritüellerine dair araştırıp koydukları objeler bulunuyordu. Her biri oyunun içinde kullanılan bu objeler, ritüellerin paylaşılması sonucu anlamlı kılındı ve oyun boyunca kullanıldı. Oyuncular sahne

provaları sırasında bu ritüelleri de gerekli gördükleri yerlere yerleştirdiler. Kendi kurdukları oyunlar onlara oyunda yol aldırttı, bilgi eyleme dönüştü.

1965 yılında Soleil'in ikinci oyunu *Le Capitaine Fracasse*'tan (Kaptan Fracasse) beri doğaçlama ile çalıştığını söyleyen Mnouchkine, örneğin *Le Dernier Caravansérail* oyunu için yola çıkışlar üzerine yaptığı doğaçlamalardan yola çıktıklarını; zaten çoğu daha önce mülteci kampına gitmiş olan oyuncuların kendisini doğaçlamalarda şaşırttığını ifade ediyor (Mnouchkine 2005: 65). Mnouchkine'in izleyen pozisyonundan 'gerçekten dinleme, gerçekten izleme ve gerçekten tepki verme'yi desteklediği provalarda, iki tür doğaçlama yapılıyor. Metnin olmayıp ortak yaratımla oluşturulduğu oyunlarda sözel-bedensel, bütüncül bir doğaçlama söz konusu. Metin var ise de metne hayat vermek için bir araştırma aracı olarak doğaçlama kullanılıyor. Kelimelerin ardında yatanın ne olduğunun, metnin kökeninin araştırıldığı bu doğaçlamalara Sophie Moscoso "durum-oluş araştırması" diyor ve bunların oyun başladıktan sonra bile "gerçeğin ve şimdinin araştırması" (Féral 1999: 110) olarak devam ettiğini ifade ediyor. Metin ile yapılan doğaçlamalarda ezber yapılmıyor, metinden yola çıkılıyor, metne vücut vermek üzere çalışılıyor. Tüm doğaçlamalar tam ekip izleniyor, iyi fikirler kişiden kişiye aktarılıyor. "Oyuncu bir duyguya bir metafor bulan kişidir" diyen Mnouchkine, oyuncularının "bir duruma tamamen dalmasındansa durumlar arasında kesintili bir takipsizliği" hedefliyor (Mitter&Shevtsova 2005: 164). Bu kesintiler, oyunların yapılarının, tarzlarının gereksinimidir; *Théâtre du Soleil* oyunlarında psikolojik gerçekçilik söz konusu değildir. Oyuncunun bütündeki eylem çizgisi yine de korunur. Bu takipsizlik, Mnouchkine'in karşı olduğu psikolojik gerçekçiliği engelleyebilmek içindir. Eğer sahnelenen oyun gerçekçi bir metin değilse, oyunu sıra mantığı gütmenden ele almak, klasik neden sonuç anlayışını kırarak, oyuncuların takipsizliğin içinde yollarını çizmelerine yardımcı olacaktır. Bu durumda doğaçlamaları da süregelen olmayan bir yapıya oturtmak gerekecektir.

In Method Acting (Metot Oyunculuğu'nda) kitabında Edward Dwight Easty doğaçlamanın, batı tiyatrosunda provalarda maddi zaman kısıtlamasından ötürü artık neredeyse kullanılmaz olduğunu söyler. Oysa oyun çıkarırken yapılacak doğaçlamalar metodun en asal araçlarından biridir. Metodun da kaynağı olan Moskova Sanat Tiyatrosu'nda haftalar, aylar boyu doğaçlama yapılarak bireysel ve ekiple oyuna

yakınlaşma sağlanır. Dwight'a göre rolü/rolleri deneme amacı taşıyan doğaçlamalar, ya oyundakine benzer koşullar ancak farklı durumlarda ya da sahnelerin az öncesinde, sahneler arasında neler olduğu üzerine yapılır. Sahne için farklı bir mekan seçmek de yardımcı olabilir (Easty 1981: 110-114). Lee Strasberg'e göre "oyuncunun asıl işi" olan doğaçlama, hayal gücünü harekete geçirir; oyuncunun bir sahnede var olan olasılıkları görmesini sağlar; spontane durumlar yaratıp onları eyleme geçirir; satır aralarında olanları açığa çıkarır" (Cohen 2010: 55). O'na göre oyunda olmayan sahneleri doğaçlamak, oyuncunun sonuçları bekleyemediği bir platform yaratır, davranışları araştırmasında yardımcı olur. Doğaçlama kuşkusuz oyuncu-yazarın açığa çıkabilmesinin asal araçlarından. Karakterlerin kişisel geçmişleri, az önceleri bu sayede var edilir. Tüm prova süreçlerinde farklı yoğunluklarda kullanılmalıdır. Eylem çizgilerinin birlikte yaratılacağı bir provada oyuncuların kendi pencerelerinden, kendi sözcükleriyle karakterlerini tanımaları, seçimlerini anlamlandırabilmeleri için de bir alan açar. Yine de bence daha önce de ifade ettiğim gibi, hayal gücüne dayalı bu doğaçlamalar, bloke olmuş bir oyuncuyu ancak daha fazla kısıtlar. Donnellan, hayal gücünden önce duyuların geldiğini, biz duyularımızla bir şeyi algılamadan hiçbir şeyi var etmediğimizi söyler. Örümcek bacakları dediği oyuncunun bloke olmasına yol açan "ne yaptığımı, ne istediğimi, kim olduğumu, nerede olduğumu, nasıl hareket edeceğimi, ne hissedeceğimi bilmiyorum" soruları, "her şeyi kendi içinde bulmaya çalışan" oyuncunun "sefaletine kaynaklık eder". Oyuncunun değiştirmek istediği bir hedef belirlemekse onu kendinden kurtaracaktır (Donnellan 2013: 8-14). Bunları dikkate alarak doğaçlamalarda oyuncuların hedefin kim/ne olduğunu, onun ne yönde değiştirmek istendiğini, bu yapılamazsa ne(lerin) riske edildiğini bilmeleri için desteklemek gerektiği söylenebilir. Provaların ilk doğaçlamalarını duyular ve anlar üzerine yapıp büyük sonuçlar, efsane buluşlar beklememek, ekibi ve yönetmeni karakter ya da durumlarla ilgili peşin hükümler vermekten de alıkoyacaktır. Bence ilerleyen zamanlarda, yaratıcılık ısı derecesi oluşup, oyun ve durumlar biraz su yüzüne çıkıp, eylem çizgileri belli belirsiz de olsa oluşmaya başlayınca, daha geniş zaman alabilecek durum doğaçlamaları yapmak verimli olur. Salt oyuncunun yaratıcılığına dayalı doğaçlamalar, provanın bu aşamasında bu konuda ya da karakterine yatkın olan oyuncu ile diğerleri arasında ciddi dengesizlik yaratacaktır.

Mekanla kurulan ilişki anda kalmayı da destekler. Eğer prova oyunun oynanacağı mekanda gerçekleşiyorsa daha iyi sonuçlar vereceğini düşündüğüm, mekanın da bir hedef, bir aktör gibi algılanacağı doğaçlamalar bu aşamada yararlı olabilir çünkü “mekan, kişileri ve yapmak istediklerini sınırlar, daraltır, onlara şekil verir, ket vurur. Oyuncu ne kadar bloke olursa olsun, mekan yaratılamaz ve yok edilemez” (Donnellan 2013: 126-127). Önce oyuncu mekanda yapabileceği şeyleri sınırsızca, mantık aramadan araştırmalıdır ancak bu sayede karakter üzerinde mekanın nasıl kuralları, kısıtlamaları, kaçışları olduğu araştırılabilir. Karakter ancak mekanı bir hedef olarak kabul ettiğinde, onun sınırlarını aşmak, ona karşı gelmek söz konusu olabilir. Mekanın olanaklarını, mesafeleri ve kişilerin kendi çevrelerindeki iktidar alanlarını hissetmeleri oyuncuların karakterlerinin istekleri doğrultusunda daha özgür devinmesini sağlayacaktır. Yine Donnellan’ın önerdiği ekstremitte egzersizi de bu noktada kullanılabilir. Bu çalışmada, oyuncuya en abartılı şekilde, sağduyusunu dışarda bırakarak gerçekleştireceği bir amaç verilir. Karşısındaki oyuncuya/figüre bir şeyi en ekstrem haliyle yaşatmaya çalışırken hem geçmiş yaratmış hem de kendi karakteri hakkında otosansür yapmadan bir şeyler açığa çıkarmış olur (Donnellan 2013: 95). Oyuncu kendini oynayacağı karakterle biraz tanışık, barışık hissedene dek böyle aklın ve yazarlık anlamında yaratıcılığın daha az devrede olduğu doğaçlamalar, kendi eylem çizgisini yaratacak oyuncular için daha güvenli bir başlangıç oluşturup, kıyaslamayı da aza indirebilir. Büyük ve abartılı olmanın destekleneceği bir takım doğaçlamalar oyuncuyu kişisel engellerinden kurtararak ona mantık aramadan denemesi için zemin hazırlar.

Provalarda giderek tariften uzaklaştığını ifade eden Ostermeier, yaptığı çalışmayı doğaçlama değil de “storytelling” diye adlandırıyor.

Doğaçlamalarda olan orijinalliği arama, fantezi bulma baskısı gibi yaklaşımların tam tersi bir çalışma yürütüyorum. Bunlar benim işime yaramayan şeyler! Ben gerçeklikle beslenmiş fantezi peşindeyim ve bu tiyatrodan inanılmaz ölçüde az bulunan, gelişmemiş bir olgu. Bütün tiyatro okullarında şu öğretiliyor: Sahnede olabildiğince güçlü, olabildiğince orijinal olmalıyım, olabildiğince güçlü bir etki yaratmalıyım, her şeyden önce etkilemeyi hedeflemeliyim. *Storyteller* çalışmasında, oyunla ilişkisi olan farklı durumlar veriyorum. (...) Bu durumda oyuncuların görevi, kendi deneyimlerini hatırlamak ve bunu meslektaşlarıyla birlikte birkaç dakikada sahneye getirmek oluyor. Yalnızca söz konusu duruma uygun davranmaları gerek, başka bir buluş beklenmiyor. Bu çalışma son derece iyi işliyor. Kendi başlarına bir şeyler

uydurmaları hiç gerekmiyor! Gözlem ve gerçeklik söz konusu. İyi yazarların yaptığı da bundan farklı bir şey değil, gerçek olanı kaydetmek. Kökünde yatan şey gerçek deneyimler. (Jörder 2014: 97-98)

Yönetmenin, oyuncularını ‘duygularını göstermek’ ya da klişeleri kullanmaktan alıkoymak için geliştirdiği “storytelling” doğaçlamaları Meisner’in tekrar egzersizi ile birlikte genelde altı hafta süren provaların ilk iki haftasını oluşturuyor. Yönetmen, ilk bakışta oyundan bağımsız gibi görülebilecek; oyuncuların asla çabucak hangi sahne üzerine çalışıldığını anlamayacakları bir takım dramatik durumları önceden özenle hazırlar. Örneğin “birini yasak olan bir şeyi yapmaya ikna etmek”, “bir işi bitirmeye çalışırken durmadan kesintiye uğramak”, “birinin büyük bir hata yapmasını önlemeye çalışmak” gibi bazen karakterler arasında ilişkileri açığa çıkarmak için de kullanılabilir basit durumlara gerçekten benzer bir durum yaşamış bir oyuncu gönüllü olur. Bu kişi çalışmada kendini oynamaz. Öyküyü anlatan kişi ekipten oyuncular seçer. Oyuncular spontanitenin kaybolmaması için yalnızca birkaç dakika başka bir yerde hazırlanırlar. Çalışma karakterler üzerine değil, gerçek yaşamdan deneyimler üzerine kuruludur. Bazen hikayeyi anlatan kişi anlatıcı olarak etütte yer alabilir. Yeterli oyuncu yoksa teknikten gönüllü olanların da kullanıldığı egzersizin ardından “fiziksel eylemler, ses tonları, davranış biçimleri, mekânsal yakınlıklar” üzerine konuşulur. Oyunculara egzersizin ardından benzer bir durumun hangi sahnede yaşandığı sorulur. Çalışmanın ileriki aşamaları da şöyle gelişir: ilgili sahnede oynayacak oyuncuların egzersizi olabildiğince aynı şekliyle tekrar etmesi, ardından oyundan birkaç cümle ile başlayıp yine egzersizdeki repliklerle devam edilmesi son olarak da oyun metnindeki diyaloglarla tamamen örtüşerek ancak egzersizdeki eylemleri aynen koruyarak sahnenin oynanması. Bu sayede “gerçek yaşamdan gelen deneyim oyunla iç içe geçmiş olur”. Çalışmanın bir varyasyonu da oyuncunun oyundaki rolünün hikayesini aynı ayrıntı düzeyiyle anlatmasının istenmesi. Genel prensibi Stanislavski’nin duygu hafızası kavramına benzeyen bu “storytelling” çalışması anlatıcılık olgusu ile Brecht’in epik tiyatrosundan da esin alıyor. Oyuncular, gerçek hayattan, gerçek deneyimlerden alınan bu hikayeler sayesinde hem teatrallikten arınmış hem de sahneleri zenginleştirmiş oluyorlar. Oyuncular, davranışları, mekanla fiziksel ilişkiyi, mekandaki dinamikleri ve karakterlere ait “gestus”ları deneyimlemiş oluyorlar (Boenisch&Ostermeier 2016: 155-159). Doğaçlama olgusunun kullanılıp ancak

yazarlığın başka birisi tarafından yapıldığı bu çalışma ile, oyuncular oyun metni ile yaşamsal bağlar kurmuş olurlar. Aynı zamanda özeline açan, anıyı anlatan kişi ile “ensemble”ın geri kalanı arasında da bir köprü kurulmuş olur. Yönetmen ortaya attığı konuyla yönlendirmiş, yol açmış ancak sonrasındaki öykü hep birlikte yazılmış olur.

Katie Mitchell da benzeri bir çalışmayı metin üzerinde bir dizi araştırmadan sonra yapmak üzere öneriyor. Yönetmen, oyuncularla, oyunun üzerine kurulu olduğu fikirleri tespit etmek adına bir çalışma yaptırıyor. Oyunun üstün görevinin ne olabileceğinin basit ve kısa ifadelerinden oluşacak bir beyin fırtınası, birlikte gerçekleştirilecek bir çağrışım zinciri, ekibi oyunla ilgili nelerin etkilediğini açığa çıkaracaktır. Bu çalışmanın devamı ise “storytelling” egzersizi ile bağlantılı. Ortaya çıkan fikirlerden, karakterlerin yarısından fazlası ile bağlantılı olup, oyunun eyleminde görünür etkisi olan bir kaçını seçtikten sonra, oyuncuların gerçek yaşamda böyle bir şeyi deneyimlemiş olan birinin anısını yaşamdakine en uygun biçimde provada tekrar yaratmak, bazen oyundaki bir sahneyi bazen fiziksel bir ayrıntıyı açığa çıkarabiliyor. Eğer oyunda yine pek çok karakterin duyumsadığı baskın bir duygu varsa, benzer bir çalışma o duygu üzerine de yapılabilir. Bu egzersizler yapılacaksa, provanın terapi seansına dönmemesi için, oyuncuların paylaşılan anının eski ve üstesinden gelinmiş bir anı olması konusunda önden uyarılmalıdır. Aksini yapıp yeni ve henüz travması taze anılardan yola çıkıp, onlardan beslenen bir takım yaklaşımlar olsa da ben bunların tiyatroya değil ancak bir olasılık psikoloji bilimine yardımcı olabileceklerini düşünüyorum. Bu konuyu tezime derinlemesine dahil edemeyecek olsam da, bu tür çalışmaların oyuncular üzerinde yaratacağı hasarların yanında, tekrar üzerine olan tiyatro mesleğinde asla gerektiği gibi tekrarlanamayacak sonuçlar doğuracağını da sezinliyorum. Yapılan egzersizler konusunda yorumları not almak, provalar ilerlerken oyuncu-yönetmen arasındaki iletişimi de kolaylaştırabilir. Oyunculara bu çalışmaların paralel çizdiği oyundan sahneler, anlara referanslar vermek hedefi netleştirebilir. Bu ve benzeri egzersizler oyuncu kendi başına bireysel eylem çizgisini oluştururken farklı olasılıkları görerek ya da deneyimleyerek tek bir görüşe saplanmasını engelleyip, esnekliği de sağlayabilir.

Mitchell, ilk günler için, prova öncesi yönetmene bireysel çalışma olarak yaptırdığı listelerin oyuncularla paylaşılmasını oyun dünyasının kurulmasının ilk adımları olarak görüyor. Hep prova salonunda referans kaynak olarak bulunacak büyük kağıtlara

yönetmen, dramaturg dahil herkesin önceden yaptığı araştırmaların sonuçları ile katkıda bulunacağı; oyunda geçen, kesin olarak bilinen olaylar ve dünya tarihinin dönüm noktaları ile bir çizelge oluşturulabilir. Oyundaki gerçekler ve sorular ile ilgili de yine hep birlikte toparlanacak ayrı bir liste çıkarılabilir. Bu listeler, provalar boyunca hem oyun dünyasının çerçevesini çizer hem de içindeki göreceliğin sürekli anımsatıcısı olur. İyi yazılmış oyunlarda tek bir gerçek genelde söz konusu değildir. Listeyi yapmak ve korumak oyuncunun, sadece kendi karakteri için değil; içinde bulunduğu bulanıklıklarla örülü evrenle ilgili de zengin bir düşünce silsilesini yürütmesini destekler.

Sonia Moore Stanislavski'nin 'tempo ve ritim' kavramları üzerine şöyle der: "Bir yönetmenin bütün gösteri için doğru ritmi bulması ne kadar önemliyse, oyuncunun rolünün doğru ritmi bulması da o kadar önemlidir". Verili koşullar dikkate alınarak oluşturulacak ritmin sahilliği "eylemlerin mantıklı ve ardışık olmasında önemli rol oynar" (Moore 2006: 72). İçsel olarak doğru hissettiren bir ritim, fiziksel eylemlere yansiyarak sahnedeki diğer kişilerle kurulacak iletişimi de gerçek bir zemine oturtmaya yardımcı olur. Bu konu ile ilgili Mitchell'in provanın başlarında her gün kısa bir süre yapılmasını önerdiği etüt, oyunculara hem yaratıcılık anlamında baskı yapmayacak hem de karakterlerin günlük aktiviteleri olan, her zaman büyük duygusal patlamalar, gergin ya da komik durumlar yaşamayan 'sıradan' boyutlarının da keşfedilmesini sağlayabilir. Tüm oyuncuların oyunun zamanından önce ama yine de spesifik bir yer ve günde yapılacak basit bir fiziksel etkinlik istenir. İster aksesuarla ister aksesuar hayal edilerek yapılacak bu etkinliği tüm ekip aynı anda sahnenin farklı yerlerinde yapabilir. Farklı durumları sıradan etkinliklerle deneyen oyuncu içine doğru gelecek, psikolojik durumuyla örtüşecek bir tempoya zaman içinde ulaşabilir. Bu sayede gözlemci pozisyonundaki yönetmen, sahne provası sırasında karakterde bir sapma gördüğünde doğrudan bu çalışmalardan elde edilen ritim verisini de kullanabilir. Bir karakterin gündelik yaşamına yönelik sıradan görülebilecek bu veriler oyuncuların kendi rollerini metnin verdiği kadar çok daha iyi tanımasını sağlar. Karakterin ritmini içinde hissederek onunla daha tanış olan oyuncu, seçimlerini yaparken yazarın verilerinin ötesini düşünebilecektir. Kendi eylem çizgisinde karar verirken karakteri daha boyutlu göreceği için daha özgün ve rahat olacaktır.

Lee Strasberg'in Stanislavski'nin kuramını geliştirerek oluşturduğu 'duyu hafızası' olgusu, durumları anılarımızda, duyularımızın yardımıyla kodladığımız gerçeğinden yola çıkarak, beş duyumuzu da efektif bir şekilde kullanıp verili koşullara onların yardımıyla ulaşmayı hedefler. Duyular sayesinde var olabilen deneyimlerimize günlük yaşamımızda da farkındalık yaratarak güçlenebilecek bu 'yeti', fiktif eşyalarla bile gerçek durumlar yaratılmasına yardımcı olur. Strasberg'e göre "duyularımızın kilitlerini açmak için hayal gücümüzü kullandığımızda, hakiki, canlı, etkili ve içten oluruz" (Cohen 2010: 14-16). Kendi yaşamımızda önem verdiğimiz 'şey'lere duyularımızın verdiği tepki, sahnede var edilecek ya da önem atfedilecek bir aksesuarı yaratmak/kullanmak için de bir anahtar teşkil edecektir. Bana göre, Katie Mitchell'ın 'hayalde canlandırma' egzersizi, 'duyu hafızası' ile birlikte kullanıldığında yapan oyuncuya özgü, kişiselleşmiş bir sonuç verecektir. Bu çalışmada önerilen, oyun içinde karakterin yalnız olduğu anlardan birini tek başına bir sandalyede otururken olabiliyorsa açık gözlerle hayalde canlandırmaktır. Oyuncu bir kamera gibi çevresini tararken an an kendisine verilen olayı yaratır. Bu olaylarda duyuların da rolünü kullanmak; o anı sadece görsel değil de daha fazla duyu ile yeniden var etmek oyuncuların evde de yapabilecekleri bir araştırma yöntemi olabilir. Bu sayede oyuncunun hayal gücündeki, mekana bakışındaki muğlaklık aza indiğinde "viewpoints" çalışmasında sözü edilen flu odak daha rahat sağlanabilecektir. O anda bir şeyleri var edip görmeye çalışırken sertleşen bakışlar yerine çevresini zaten ayrıntıyla yaratmış gözler daha rahatlayacak daha fazla unsuru algılamayı başaracaktır.

Mitchell, provada doğaçlamalardan ya da sahne çalışmalarından sonra oyuncuya verilecek notların herkese olabildiğince eşit dağılmasını, kimsenin notsuz bırakılmamasını, notların kesin ve kısa olmasını salık veriyor. Gün, saat, mekan, çevre koşulları, ilişkiler üzerine belirlemeler yapılabilir; bu çalışmada hedeflenen kesintisiz eylem çizgilerinin birlikte oluşturulması söz konusuysa amaçların yönetmene uygunluğu sorgulanmadan, güçsüzlükleri üzerine konuşulabilir (Mitchell 2009: 127-165).

Milo Rau provalarda yönetmenin görevini ünlü Alman yönetmen Peter Zadek'in (1926-2009) şöyle tasvir ettiğini söyler: "O bilge bir baba değildir, talimatlar vermez; o ancak oyuncuların kendi sorumluluklarını üstlenecekleri bir çerçeve (metin, dramaturji, sahne,

tasarım) sağlayan kişidir”. Rau ise ideal bir yönetmeni ekipmanıyla gelip arada karşısındakine kafa sallayan röportaj yapan kimseye benzetir. Ona göre yönetmen “yalnızca teknik yönlendirmeler vererek, dışardan bir bakış açısıyla tamamen kapalı ancak içerden bakıldığında tamamen açık bir sanat eseri yaratmalıdır” (Rau 2018: 202). Provalarda oyuncunun sürecinin fantezi kadar kesinlik de gerektirdiğini söyleyen Milo Rau, örneğin *Hate Radio* oyunu için oyuncularla uzun süre bir radyo istasyonunda neler yapılırsa onlar üzerine çalışmış. Mikrofona konuşmak, arayanlarla iletişim kurmak, o kulaklıkları takarken anlaşmak için uğraşmak zor ve ciddi pratik gerektiren işler olduğundan provada bunların gerçekten yapılmasına vakit ayrılmış (Rau 2018: 162). Oyuncu, karakterinin sahne üzerinde yapılacak ve bu şekilde pratik gerektiren bir işi var ise onu ne kadar gerçek bir şekilde yapmaya çalışırsa o işin çevresinde kendisine kuracağı eylem çizgisi de o kadar sağlam temellere oturacaktır.

2.2.2. Sahne Provaları

Bu bölümde artık yalnız oyun metniyle ve her oyuncunun kendi karakterini oynayacağı provalarda, “karakterin tüm sahnelerini ve davranışlarını dramatik bir mantıkla birbirine bağlayan,” (Alfreds 2007: 56) kesintisiz eylem çizgisini birlikte çizmek üzerine gidilecek. Bunu yaparken oyuncunun sahnenin verili koşullarına göre belirleyeceği sahne içi eylemlerini en sahi bir biçimde gerçekleştirmesinin; rolünün omurgasına, karakter özelliklerine ve oyunun üstün görevine uygun ilerlemesinin sağlayıcı da dış göz olarak yönetmen olacak. Bir oyunda her oyuncunun kendi öyküsünü merkezde görmek istemesi doğaldır. Bu öneri takip edildiğinde her oyuncu kendi yolunu izleyeceğinden, herkesin kendi penceresinden merkezde olduğu bir yapıyı kurabilmek de mümkün olabilecektir. Bu yapının oluşturulması da yine yönetmenin görevidir.

Provaların buradan itibaren ele alınacak son dört haftalık kesiti için de her gün olmasa da kısa ancak çeşitli yollara başvurularak yapılacak (rahatlama, viewpoints, oyun, dans, şarkı söyleme, ritim çalışması, ses-nefes egzersizleri) bir ısınma ekibin “ensemble” niteliğini de korumasını sağlayacaktır. Sahne provalarına geçildiğinde artık oyun ve karakterler, hatta karakterlerin eylemleri üzerine pek çok bilgi toplamış, seçimlerinde bir noktaya gelmiş olan oyuncular, metnin dilini kullanmaya başlarlar. Şimdiye dek yapılan her şeyin sonuçlarının görüleceği bu süreç, yönetmen için de “ayrıntılılandırma,

eleme yapma ve denge kurma” zamanıdır. “Zamanından önce müdahale etmemek, yaratıcılığın önünü kesmemek adına çok önemlidir. Yönetmen sabırlı olmalıdır” (Alfreds 2007: 279). Buna karşılık Marowitz tiyatrodaki iki vahim yol olduğunu söyler: “çok erken ya da çok geç karar vermek” (Marowitz 1986: 60). Yönetmenin doğrudan bunu yap, bunu yapma demediği bu tezin önerdiği modelde, bu süreçte yönetmen oyuncuların doğru zamanda seçim yapmalarını destekleyebilmelidir. İlk provadan sonuca varıp cebine koymak isteyen sağlamcı oyuncu ile son provalara kadar arayan maceracı oyuncunun kendince haklı nedenleri olabilir ancak bu yaklaşım, herkesin eylem çizgisini oluşturmaya çalıştığı bu süreçte herkese zorluk çıkaracaktır. Bu yüzden yönetmen, oyuncuların genel provalarda hatta oyunlarda bile nefes alabilen, kendi içinde hareket alanı olan seçimler yapmalarını desteklemelidir. Katı seçimler anda kalmayı ve karşıdan geleni değerlendirmeyi zorlayacaktır. Yönetmen bu noktada içgüdülerine güvenmeli ve sorular sorarak, hazırlık provalarındaki kişisel bulgularını oyunculara hatırlatarak sapmaları engellemelidir. Sabrederken oyuncunun önünü açabileceğini düşündüğü soruları bir yandan hep oluşturuyor olmalıdır. Ne yapılacağını söylemeden gördüğü şeyin içtenliğini ya da hedefine ulaşıp ulaşmadığını sorgulayabilir. Diğer yandan hazırlık provalarında ya da sahne provalarının ilk başında yönetmenin kendisine doğru gelen seçimleri yapan oyuncuyu doğrulaması da oyuncunun sonrası için risk almasını engelleyebileceğinden, yönetmen çok erken aşamada onay vermekten kaçınmalı ve oyuncuların olası keşiflerinin önünü kesmemelidir. Doğrulamamak ve onay vermemek elbette motive etmemek, beğeniyi belli etmemek anlamına gelmemelidir.

Provanın yol haritası için metnin yapısı, sahne bölümlenmeleri önemli nirengi noktaları oluşturacaktır. Yazarın sahne bölümlenmeleri yeterli olmazsa daha önce yönetmenin bireysel çalışmalarında yapılan metnin olaylara göre bölümlenmiş hali de ele alınacak birimler olarak kullanılabilir. Prova başlarken oyuncularını tam ezber isteyen ya da bunun bir sürece yayılmasını doğru bulan yönetmenler vardır. Kesintisiz eylem çizgisinin birlikte bulunduğu bir süreçte ezber olmak elde tutulan metinden kopabilmek ve partnerlerle, mekanla anda kalarak doğru iletişim kurabilmek adına avantaj sağlayacaktır. Elde metinle ya da sağlam olmayan bir ezberle oluşacak olan bariyeri, oyuncunun aşır kesintisiz eylem çizgisi için adım atması bana pek mümkün görünmüyor. Örneğin ilk günden tüm oyuncularını ezber isteyen Ivo van Hove, oyuncu

ile metnin elde olması engelini aşamayacak fiziksel öneriler ve sınırlandırmalarla çalışıyor. Provaların başında fiziksel olarak sınırlandırdığı oyuncunun hem psikolojisini düşünmesini engellemiş hem de duygusal olarak onu neden ve nasıl konusunda serbest bırakmış oluyor (Bennett&Massai 2018: 34-36). Öte yandan oyuncu, metinde yazılanları, ilk akla gelen tonlaması ile ya da yazarın sahne yönlendirmelerinde yazdıklarına fazlasıyla bağlı kalarak ezberlerse bu da eylem çizgisine karar verme sürecine zarar verebilir. Bunun olmaması için oyuncular olabildiğince önseme yapmadan, duygular üzerine karar vermeden ezber yapmaları için cesaretlendirilmelidir. Yukarda önerilen Meisner egzersizi, metnin noktalama işaretleri olmadan el yazısıyla küçük harflerle yazılma çalışması yapıldıysa, ezber sürecinin bu tehlikesine karşı katkısı büyük olabilir. Hazırlık provalarında Mnouchkine'in yaptırdığı elde metinle, süreci yavaşlatıp üç beş sözcüğü tek tek ele alan çalışma da gerekirse yeniden, bu tarz katı oturmuş bir ezberi bozma amaçlı kullanılabilir. Bu aşamada ben gereken anlarda önlem olarak etütler yaptırmak kaydıyla oyuncuların tam ezber olmasını tercih ediyorum. Ancak bir uyarılama ya da hazırlık provalarının daha uzun süreceği “devised” bir oyun söz konusuysa bu konuda daha esnek davranılabilir.

Hazırlık aşamasında oyunculara sorulan ‘yaşam amacı’ sorusu bu noktada, bütün ön hazırlıkların üzerine tekrar gündeme gelmelidir. Yine teke tek, oyuncularla yapılacak kısa konuşmalarda dayatma olmaksızın fikir alışverişi yapılmalı; bu konuşmalar ihtiyaç duyuldukça tekrarlanmalıdır. Yönetmen oyuncuya özel vakit ayırabilmeli, onun bilmediği bir şeyi bildiğini düşündürmemelidir. Şimdiye dek yapılan etütler yaratılan geçmişlerdir ve bu konuşmaların malzemesi ve referansıdır.

Artık oyunun dekorunun asal parçaları ya da kendi boyutlarına yakın modelleri, oyuncuların provalarda kullanabileceği daha kişisel ya da oyuna dair aksesuarları prova salonunda bulunuyor olmalıdır. Artık mış gibi yapılmamalı, dekorlar, aksesuarlar her an daha anlamlı kılınmak üzere hazır bulunmalıdır. Yönetmen bireysel çalışması sırasında aldığı notlardan esinlenerek, oyun için bir anlam taşıyan sembolik ya da gerçekçi bir takım obje veya parçaları tasarımcı ile önceden anlaşarak prova mekanına koydurmalıdır. Yönetmenin evrenini oyunun dünyası ile bağdaştıracak bu nesnelere, oyuncuların oyun kurmasına zemin hazırlayacak, eylem çizgilerinde ilerlerken hedeflerinin çokluğunu sağlayacaktır. Yönettiğim *Ter* oyunu için Amerikan

kapitalizmini kendimce temsil ettiğini düşündüğüm objeleri prova salonunda buldurdum. *Mickey Mouse* oyuncağından *Mcdonalds*'tan patates kızartmasına, sevgililer günü kalplerinden *Spider Man* maskesine, *Oscar* heykelciğinden kızarmış tavuğa pek çok gösterge-obje kullanıma hazır. Oyuncular kah öneri üzerine kah kendileri isteyerek malzemeleri oyunlarına kattılar. Oyun kurmak için var olan malzemeler kullanıldı bu sayede atmosferdeki çelişkiler daha rahat hissedilir oldu. Hem de ezen ve ezilenin farkını, sistemin çarkları içinde sistemi yürüten ezilenlerin yine de birbirini yemesini gözler önüne sermek olan oyunun üstün görevi göstergelerle desteklenip oyunculara yol gösterdi.

Bunun ardından, yönetmenin başlanacak ilk sahneyi seçmesi gerekir. Oyunu olabildiğince lineer düzende ilk sahneden son sahneye kadar çalışmak, eylem çizgilerinin oluşturulması için daha verimli olacaktır. 2002 yılından 2009'daki ölümüne dek "performansı idari olarak organize ettiği 'hazır prodüksiyon'larından" sıkılıp yepyeni bir maceraya giren Jürgen Gosch, "deney tüpü gibi sahne tasarımlarının içinde işlenmiş, süslenmiş, armonik bir yaşantının yerine organik, sınırsız ve sürekli gelişim gösteren," bir yol izlemiştir. Dekorun içinde yapılan provalarda oyunu kutsal bir bağlılıkla ilk sahneden başlayıp sonuna kadar çalışıp sonra aynı şekilde en başa dönüp tekrar tamamını çalışan Gosch, asla tek bir sahneyi sıradan bağımsız ele almıyor ya da sahne tekrarı yapmıyor. Oyunculardan biri bile yoksa o günkü provayı iptal ediyor. Aksesuarlar için de takıntı düzeyinde dikkatli olan yönetmen, aksesuarlar oyunun geçtiği ülkeye ya da yazarın taleplerine uygun değilse, doğruları gelene dek provayı saatlerce durdurabiliyor. Oyuncularından Ulrich Matthes (1959-) Gosch'un prova sisteminin yıllarca oynadıktan sonra bile oyunun diriliğini yitirmesini engellemesini şöyle açıklıyor: "hiçbir şey sabitlemiyor, ama buna rağmen yeni bir biçimde partnerinle ilişki kurabiliyorsun, yeni tepkiler verebiliyorsun. Gosch'un işlediği bu açıklık, oyunları hep canlı kılıyor". Buna ulaşabilmek için oyuncularına tam özgürlük tanıyan Gosch, oyuncularından bunun karşılığında provalarda projeye tam bağlılık ve 'oynama' olgusuna tam bir direnç bekliyor. En sık yaptığı eleştiri 'bu yanlış, tiyatro bu' olan yönetmen, asla bir sahneyi sabitlemeye, çözmeye, ona her gece tekrarlanacak bir çözüm bulmaya çalışmıyor; kalkıp bir şeyleri göstermiyor. (Boenisch 2015: 149-154). Metnin sırasına göre prova yapmak, oyuncuya kısa sürede oyunun tamamına dair bir

his, bir fikir sağlayabilmek açısından verimli bir yaklaşımdır. Sırayı takip etmek kesintisiz eylem çizgilerine ulaşmaları için onlara ilk adımı attıracaktır.

Bu öneride sahne provasının ilk haftasında, oyunun kanavasını çıkarmak için ilk sahneden oyunun sonuna kadar sıralı bir şekilde ilerlenecektir. Ezber olarak ilk sahneye başlarken, mekan algısını ortak kılmak için yapılacak bir ön konuşma faydalı olacaktır. Dekor eğer sembolik bir yapı içeriyorsa bir önceki bölümdeki ‘hayalde canlandırma’ egzersizi bu kez hep birlikte yapılıp ortak kararlar alınabilir. Eğer mekan bir boşluktan ibaretse yine bir önceki bölümde mekanla yapılan çalışmaya referans verilip orada deneyimlenmiş olan yaratılmış geçmişler üzerine mekan algısı yeniden anımsanabilir. İlk başlanacak sahne için boş alanın yalnızca bir kısmı kullanılırsa sınırlandırılmış mekanda daha özgür olunabilir. Sahnenin az öncesinde neler olduğu daha önceki çalışmalardan edinilen bilgiler üzere konuşulur. Karakterlerin her birine az önce nereden geldiği sorusu yöneltilir ancak yanıt beklenmez. Bunu herkesin bilmesine ihtiyaç yoktur. Oyunculara sahneye ne isim verdiklerine notlarından bakmak için bir süre tanınır. Sonra herkese sahne özelinde amaçları sorulur. Bu da açık açık konuşulacak bir şey değil, oyuncuya ön çalışma sırasında düşündüğü şeyi şimdi hâlâ düşünüyor mu yoksa fikir dönüşüme mi uğradı sorusunu kendi kendine sordurmak için yapılır. Eğer değişti ise önceki silinmeden yanına not alınmalıdır. Süreçte kafa yorulan tüm ödevleri not almak hem karakterin macerasını takip etmek hem de hiçbir şeyin her an geçerli tek bir yanıtı olmadığını altını çizmek adına oyunculara hep hatırlatılacak faydalı bir öneri olur. Yönetmenin bireysel ön hazırlığı bölümünde sözü edilen eylemler sözlüğü ile yapılacak her fikre (cümleye) bir eylem verme çalışması bazı yönetmenlerce amatör ve bloke edici bir çalışma gibi görülse de her oyuncunun ilk girdiği sahne için yine tabii ki kendi özelinde bunu yapması zenginlik verecek ve başlamak için yardım edecektir. Eylemleri üzerine tek tek düşündükten sonra sahne ihtiyacını besleyecek bir ana eylem belirlemesi de oyuncuyu, ‘hazırlık provaları’ başlığında söz edilen ‘örümcek bacakları’ndan koruyacaktır.

Bu noktada Declan Donnellan ‘maske’ olarak adlandırdığı yalnızca sahnede karakter üzerine çalışırken kullanılacak bir aksesuar, kostüm parçası ya da özel bir makyaj önerir. (Donnellan 2013: 110) Onların performansını başlatan şey görevi görecek bu basit maskeler üzerinde konuşulmamalı, bunlar da oyuncuya özel olmalıdır.

Mnouchkine'in de önceki bölümde alıntılanan kostüm ve makyaj pratiği yine aynı emele hizmet eder. 2013 yılında sahnelediğim Frank Wedekind'in *İlkbahar Uyanışı* oyunu, 14-16 yaşlarında cinsel uyanışlarını henüz yaşayan ergenlerin karşısına aşırı ahlakçı ve kapalı yetişkin toplum yapısını koyar. Yetişkinlerin dünyası için yetişkinleri oynayan oyuncuların her birine karakterlerine özgü bir 'at gözlüğü' tasarımlarını istemişim. Bu 'maske'lerin oyuncular üzerinde etkisi çok büyük ve rahatlatıcıydı. Oyuncular hem kendi özgün maskelerini yaptıkları için karakterlerine yaklaşmış hem de ergenlerle aralarındaki farkı bedensel olarak hissetmiş oldular.

Oyunculara eylemlerini yazmaları, hazırlıkları yapmaları, aksesuarlarını seçip istediği yerlere yerleştirmesi için zaman tanınır. O sahnede olmayan oyuncular da bu sırada kendi ilk girecekleri sahne için aynı görevleri tamamlarlar. Oyun metnine göre çalışılacak sahnede olmayan oyunculara, replik eklemek durumunda bırakmamak koşuluyla, eğer karakterlerinin yapacak bir şeyi olduğunu düşünüyorlarsa sahneye girebilecekleri söylenir. Eylem çizgileri için o sahnede yapabilecekleri bir şey olduğuna inanıyorlarsa bu, oyunu zenginleştirecek, izlenecek odakları arttıracaktır. Bundan bağımsız olarak en iyi niyetli oyuncu bile provada uzun süre eylemsiz beklediğinde enerjisi sönecek, mutsuz olacaktır. Provada olabildiğince herkesi eylemli kılmak, herkesin yaratıcılığını diri tutmak adına doğru bir prova programı yapmak gereklidir. Sahneye başlamadan sahnede oynayacak olanlarla yapılacak kısa bir tekrar egzersizi (Meisner) etki-tepki akışını ve gözlem refleksini hatırlatacaktır. Tekrar egzersizinin içinden istenildiği an sahneye geçilebilir. Bu ilk denemenin öncesinde oyunculardan acele etmemelerini istemek, zamanı geniş kullanmaya cesaretlendirmek iyi olabilir. Yine tüm sahnelerin ilk denemelerinde, oyunculara replik eklemek konusunda da özgürlük verilmeli; oyuncular, sahnedeki bir şeye yanıt olarak söylemek istedikleri ama metinde yazmayan bir şey olursa onları da kullanmaları hususunda desteklenmelidir. Bu hem ekleme gereksiniminin nedenini teşhis etmek, hem de durumu daha özgürce kavrayabilmek için faydalı olabilir. Gerekli karşı çıkış ya da onaylama nidalarına da bu sayede ulaşılır. Sahneyi izleyecek olan oyunculardan da tam bir empati ile bu yaratılan atmosfere ne katkı olabilir diye düşünerek izlemelerini istemek gerekir. Gosch'un tüm sahneleri baştan sona doğru ilerleyerek alma fikri yerindedir ancak her günün sonunda o gün çalışılmış olan sahneler tekrarlanarak peş peşe takılırsa bir sonraki güne hazırlık anlamında daha taze zihinler ile başlanabilir. Kafa karışıklığı işe yarayabilir ama

oyuncuyu çaresiz hissettireceği boyutlara gelmemelidir. Bu gün sonlarında yapılan akışlarda sahnenin az öncesinde, sahnelerin arasında olanlar dekor yerleştirme gibi değil de doğaçlama gibi algılanıp sahneler bu şekilde de birbirine bağlanabilir. Bu da bir çalışma olarak arada geçen zamanın mekanda bıraktığı izlerin takibini yapmaya yarayabilir. Sahneler farklı mekanlarda da geçiyor olsa o dönüşüm oyuncunun takip duygusunu koparmamasını sağlar.

Yönetmen, repliği olduğu gerekçesiyle kimsenin sahnede kalmasına gerek olmadığı, böyle bir şey olduğunda bu sorunun hep birlikte çözülebileceği konusunda oyunculara güvence verebilmelidir. Yani onu orada tutacak yeterli bağı yoksa kimseye yardım etmek ya da son kalan repliklerini söyleyebilmek için orada kalmaya devam etmemelidir. Bir oyuncunun gerçekten ihtiyaç duyduğu ve amacına ulaşmak için sahnede olmasını sürekli kılmak provadaki herkesin ortak görevidir. Ancak yönetmenin buna karşı keskin bir gözü olmalı, oyuncunun yalnızca sahneyi yürütmek için orada kaldığını hissederse provayı durdurup problemi çözüm için ortaya atmalıdır.

Yönetmen gerekli gördüğünde sahne provalarının sonlarında ortak bir konuşma atmosferi yaratabilir. Oyuncuların bu konuşmaları için de kişiye yönelik birebir mizansen önerilerinin yasak olacağı, daha önce yapılan ama sonrasında yapılmayan bir şeyin hesabının sorulmayacağı, ancak kısa cümlelerle ihtiyaçların dile gelerek onları çözmek için herkesin ortak akılla yaklaşacağı bir sistem kurulmalıdır. Bu ilk aşamalarda oyuncu henüz pek çok şeyle aynı anda uğraşmaktadır. Yönetmenin yapacağı geribildirimlerin ve konuşmaların kısa ve net olması; entelektüel uzun açıklamalardan kaçınılması oyuncuların akıllarına hapsolmalarının engellerinden biri olabilir. Yönetmen konuşmada aşırıya kaçarsa sırf bu yüzden bile dirençle karşılaşabilir. Oyuncu ilerde algılayabileceği bir şeyi bu aşamada algılayamaz ve bu yüzden hiçbir şeyi yerine getiremez olur. O yüzden yönetmenin yönlendirmelerinde ilk aşamada daha tutumlu olması iyidir. Oyuncu kendi yolunu çizdikten sonra kendisine yöneltilen sorulara daha kolay yanıt arayabilecektir. Yönetmen, oyuncuların o anda olup olmadığı ile, organik ve sahi bir yol izleyip izlemediğine dair geri bildirim verebilir. Eğer üretilen bir an sahi değilse bunu sağlamak için ‘hazırlık provaları’ bölümünde bu an üzerine “storytelling” egzersizi yapıldıysa hatırlatılabilir, yapılmadıysa bu noktada o ana odaklanmak adına düzenlenip yapılabilir. Oyuncular karşılarındaki oyuncunun onlara yeterli ivmeyi

veremediğini düşünebilirler. Yönetmen buradaki ‘yeterli’ sözcüğünün göreceliği üzerine gidip, oyuncuyu sabit fikriyle yüzleştirmeli ve ona karşısından geleni, geldiği şekliyle değerlendirmesini salık vermelidir. Sahnenin amacı yerine gelmiyorsa o sahnedeki herkes kendi adımlarını süzgeçten geçirmelidir. Bunun yanında Lenore Dekoven oyuncuların bazen sahnede yaptıkları seçimlerin farkında olmayabildiklerini, yönetmenin uygun bulduğu anların “oyuncuların bilinç düzeyinde farkında olmalarını” sağlaması gerektiğini söyler (Dekoven 2006: 112). Yani gözlemci pozisyonundaki yönetmenin, sahnede bir anı, bir etkileşimi beğendiğinde o anın yeniden yaratılabilmesi için bunu dile getirmesi önemlidir. Aksi takdirde oyuncu Marowitz’in söylediği üzere, “sınırsız deneyler içinde yok olup gidecektir”. Bir oyuncuya doğrudan eleştiri yapıp onun yaptığı bir şeyi engelleyip cesaretini kırmak yerine, karşısındaki kişiye bir öneri vererek, ima yoluyla bir sonuca ulaşmak daha sağlıklıdır. Zira oyuncular bu sayede dayatmaya maruz kalmamış, problemi de birlikte çözmüş olurlar (Marowitz 1986: 57-58).

Mike Alfreds de provanın bu aşamasında sahne-perde ve tüm oyunu kapsayan akışların çok verimli olduğunu düşünür. Sahne provalarının ilk haftasının sonunda tüm oyunu akıtmaya çalışan yönetmen, bunu acelecilik olarak değil, yedi günlük çalışmanın mutluluk verici bir değerlendirmesi olarak görür. Bu akışlar “oyunculara rollerinin gidişini görme ve kondisyonlarını geliştirmek için fırsat verir”. Yönetmen oyuncuların bu akışları korkutucu birer son olarak görmelerini engellemeli akış alınıyor diye kendilerini forse etmemeleri için gerekli uyarıları yapmalıdır. Yönetmenin bu akışlarda “teşvik etmesi ve gözlemesi gereken şey sahnedeki içtenlik ve hayal edilen dünyaların birbiriyle uyumu, tutarlılığıdır” (Alfreds 2007: 280). İlk haftanın sonunda bütün oyunu akıtmak oyuncuların yollarını gözden geçirmeleri, yönetmenin eksik ya da uyumsuz anları görebilmesi için kesinlikle doğru bir pratiktir. Tasarımcılar için de bu akış, artık en kısa zamanda eksiksiz bir sona ulaşmak, sorunları, işlemeyen seçimleri görmek adına gerekli bir dönüm noktasıdır..

İkinci haftanın ilk günü rahatlama egzersizi ve oyun dünyası ve karakterler üzerine yapılacak bir çağrışım zinciri ile başlar. Ardından akışın değerlendirmesi ve eksiklerin üzerine gidilmesi ile devam edilir. Oyuncular için ilk oyun akışı zor ve sancılıdır. Genelde kaos içinde geçen bu ilk akışlarda, ne yaptığının tam olarak farkında olamamak

oyuncuları tedirgin eder. Ne yapacağım düşüncesi kimi zaman risk almamak adına hiçbir şey yapmamaya, kimi zaman da sürekli yeni eylemsel fikirler bulmaya çabalamaya iter. Hareketsizlik güçlü bir varoluş biçimi olmasının yanında “ancak hareketten doğarsa gerçek olur. Hareketsiz başlamak risklidir ve durağanlıkla işe koyulmak tehlikelidir” (Donnellan 2013: 146-147). Bu yüzden ikinci hafta yönetmenin, her oyuncu için ayrı ayrı geliştirdiği, Ivo van Hove gibi kısıtlayarak özgürleştirme amaçlı, bir takım önerileri olmalıdır. Bunlar yine Hove gibi “duvarlara çiçekleri zimbala, midende dayanılmaz bir ağrı var gibi cenin pozisyonuna gel” (Bennett& Massai 2018: 34) gibi sıra dışı ya da sıkça yapılabilen şeyler olabilir. Bu önerilerin kaynağını, nedenini karşılarındaki bir şeyden almaları gerektiğini de hatırlatmak gerekir. Sahne içinde ne zaman yapılacağı ya da hangi duyguyla yapılacağı elbette belirlenmeyen bu öneriler uyulması gereken kurallar olarak oyuncuya kendisi dışında dikkat edeceği bir şey verecektir. Bu yolla eylemsizliği seçemeyecek olan oyuncular, zorunlu riskler alacak, karakterlerini daha derinlikli tanımak için fırsatları olacaktır. Sahnenin başı için tüm oyunculara bir başlangıç noktası ve sonrasında takip edilecek bir yol vermek de bir etüt olabilir. Bu görevlerin hiçbirisi kesinlikle oyunda yapılmak üzere verilmeyecek ancak oyuncu isterse elbette istediği kadarını kullanabilecektir. Bu görevlerle her sahneyi iki kez akıtıp rafa kaldırmak ve sonraki sahneye geçmek uygundur. Oyuncuya bir gece de olsa düşünme, hayal kurma, karşılaştığı şeyle yüzleşme fırsatı vermek gereklidir. Sahneler yine oyundaki sırasıyla ele alınacaktır. Örneğin ilk gün oyunun ilk üç sahnesi yukarıda sözü edilen etütlerle çalışılmış ise ertesi güne o üç sahnenin akıtılması ile başlanabilir. Aynı sahnenin alındığı bir sonraki prova için yönetmen oyuncularından bu kez farklı bir sahne amacı ile oynamalarını isteyebilir. Bu spontane yapılan ayarlama, oyuncuları değişime açık tutacak, onların yeni şeyler fark etmesine yardım edecektir. Sahnede oynayan herkesin amacı, sahnenin isterleri dahilinde değişeceği için başka bakış açıları elde edilecektir. Bu noktada eylem çizgileri üzerine fikirleri olan oyuncular, yollarının nasıl kesiştiğini, aslında birlikte yol alındığını da fark etmiş olacaklardır. Tüm sahneler hafta boyunca en az üçer kez çalışılmalıdır. Bunun için yönetmen zaman programlamasını doğru yapmalıdır. Farklı versiyonlar üzerine tüm ekip konuşulmalıdır.

Yine bu ikinci hafta, yani oyunun kanavasından çıktıktan sonra, her figürün ayrı ayrı sahne takibi yapılarak, o ilgili figürün sahnelerinin peş peşe oynanması da kesintisiz eylem

çizgileri konusunda oyunculara bir kolaylık sağlayabilir. Aynı zamanda yönetmene de resmin bütünü, hangi oyuncunun hangi yolları seçtiği konusunda odaklı bir bilgi sunabilir. Üstün göreve giden yolda sapmaları böyle tespit etmek de daha kolay olacaktır. Rollerin akışları da bittikten sonra yine haftanın son günü oyunun tamamı akıtılmalıdır.

Oyuncularla baş başa çalışma fırsatı verecek son süreç teknik provalardan önceki üçüncü haftadır. “Devised” tiyatro yapan “Tectonic Theater Project”in *Moment Work* (An Çalışması) adını verdikleri özgün çalışma biçimleri, bir önsezi üzerine anlar yarattıktan sonra onları bir an silsilesine dönüştürmek en son olarak da uyumlu bir anlatıya ulaşmak üzerine geliştirilmiştir. Anlatıda ise artık farklı kesintisiz çizgilerin (throughline) kesişmesine ulaşılır. Anlatıyı yaratırken düzenleme yapılmadan yaratıcıları özgür bırakılır, kurgulama ise ikinci aşamada devreye sokulur (Kaufman&Pitts McAdams 2018: 125). Buradan hareketle ilk iki hafta oluşmuş olan anlatımızın anlarını büyüteç altına almak bana doğru bir yaklaşım gibi görünüyor. Kurulan anlatının üzerine şimdi anlara odaklanmak, oyunculara eylem çizgilerinde izledikleri yolları parçadan bütüne giderek gözden geçirme fırsatı verecektir.

İkili üçlü anlar ile başlamak faydalı olur. Anları cımbızlayıp üzerine çalışırken, ilişkilere de bir daha yakından bakma fırsatı doğar. Hangi anların çalışılacağını yönetmen önden karar vermelidir. Her rolün en az bir anı üzerine mutlaka çalışılmalıdır. Kimsenin kendini dışarda hissetmemesi önemlidir. Oyuncular, bu noktada artık sahnelerin amaçları konusunda karara varmaları konusunda cesaretlendirilir. Artık her sahne tekrarı için yepyeni seçimler yapılmamalı, yapılacak değişiklikler nüans düzeyinde kalmalıdır. Bu sırada bir oyuncu eğer kendi psikolojik gerçeğinde kaybolduysa onun oyundaki ilk sahnesine üst bölümdeki ekstremite egzersizi ile bakılabilir. Bu etütle sahne provasında abartılı dışavurumlara zorlanacak oyuncu, bu sayede yani dışsal bir müdahale ile iç aksiyonuna ulaşmanın yolunu arayacak, sahnenin amacına ulaşabilmek için her şeyi yapabileceğinin ipucunu almış olacaktır. Yine *İlkbahar Uyanışı* oyunu için oyuncularla ergenlerin cinsellik düşüncelerinin yerine bir metafor bulmak üzerine gitmiştik. Ekstrem dışavurumların araştırıldığı bu süreçte cinsellik düşüncesi akla her düştüğünde zıplama fikri doğmuştu. Bu tepki oyuncuları özgürleştirmiş, bir tabuyu da aşmalarına yardımcı olmuştu. Bunun yanında provanın bu ilerleyen aşamasında

oyuncular daha önce bedenleri ile buldukları organik tepkileri unutabilirler. Yönetmenin buna dikkat edip gerekli uyarıları yapması gerekir. Daha önce yapıp herkesin hazırlık provalarında üzerinde çalıştığı “viewpoints” egzersizleri bu noktada artık oyuncunun bedenini dinlemeyi unutmaması adına oyuna entegre edilebilir. Bedenlerin birbirleriyle, mekanla ve zamanla ilişkisi üzerine, “bedenle açık olma ve onu dinleme, tepki verme, değişme, kendini şaşırtma, kazaları kullanma gibi felsefi amaçlar,” (Bogart&Landau 2005: 204) güden bu teknik, oyuncuya her an spontane tepkileri kutsayan bir hatırlatma olarak prova salonunda varlığını hissettirmelidir.

Marowitz oyuncunun abartılı oynamaktan korkusu ya da buna eğilimi olabileceğini yönetmenin bunu Viktor Frankl’ın 1930’larda ortaya attığı ‘ters etki kanunu’ ile çözebileceğini söyler. İçinde bulunduğu durumu daha uç noktaya taşınması istendiğinde yani daha fazla silinmesi ya da daha da abartılı olması talep edildiğinde bu durum onda ters etki yapacak ve kendi normunu bu sayede bulabilecektir. Aşırılığı ve yok olmayı tecrübe edince oyuncu daha ince işlenmiş bir karakter yaratımı ve ilişki düzlemine geçmek isteyecektir (Marowitz 1986: 59-60). Hazırlık sürecinde de büyük ve abartılı olmak üzerine etütler yapılmıştı. Provanın geldiği noktada Marowitz’in önerisi spesifik rollerin özellikle en duygusal anları için yapılabilir. Patlama noktaları oyuncular için her zaman zorlu ve kandırıcıdır. O anlar için prova sırasında geliştirilecek bu ve benzeri rahatlatıcı müdahaleler, daha gerçek, kendilerinden çıkan sonuçlar üretecek ve oyuncuyu sonraki adıma hazırlayacaktır. Oyuncunun zorlandığı, çözemediği anlara sahne provasının bu noktasında, oyunun tamamını iki kez akıttıktan sonra odaklanmak gerekir. Aksi takdirde bu kriz anları başat olup oyuncular için akışı etkileyebilir. Bu anları yolun üzerindeki daha dikkatli bakılması gereken ama eylem çizgisini etkilemeyen parantezler gibi görüp üzerine gitmekte fayda vardır. Bu çalışmaların sonucunda bu kriz anlarında oyuncunun ulaştığı mod ve davranış biçimi sonrasındaki kararlarını yeniden gözden geçirmesi anlamına da gelse bunu ve sonuçlarını zamanı gelince değerlendirmesi için ona telkinde bulunulmalıdır. Yani oyuncu oyunun geri kalan kısmını etkileyeceği düşüncesi ile oto sansür yapıp o an için bulguladıklarını oyuna katmaktan geri duruyorsa onu rahatlatmak ve yeterince zamanı olduğuna dair güvence vermek yine yönetmenin görevi olmalıdır.

Yönetmen, oyuncuların bu son sahne provası haftasında, ilişkiler üzerine yoğunlaşırken öncesinde yaptıkları biyografi, sahne adları, amaçlar, eylemler çalışmaları ile her zaman bağlantı kurmalarını sağlamalıdır. Sahnede oynanan an ile yaratılmış, hayal edilmiş geçmiş, kesintisiz bir iple birbirine tutunmalıdır. Yönetmenin yapılan doğaçlamalara ve ön hazırlıklara dair notları her zaman hazır olmalı ve her fırsatta onlara göndermeler yapılmalıdır. Bu sayede sahne provası öncesi önerilen her şey her daim zihinlerde diri olacak, temelin sağlamlığı yapı konusundaki güveni arttıracaktır. Mitchell'a göre oyuncular bazen geçmişlerine dair yaptıkları tüm çalışmayı tek sahneye sıkıştırmaya çalışırlar. Bu durumda o sahne oynanamaz olur. Bunu engellemek için karakterin yarattıkları geçmişten yalnızca bir olaya odaklanmalarını sağlamayı, o olayın da az önce olmadığını hatırlatmayı salık verir. Geçmişte yer alan travmaların tamamı aynı anda ortaya çıkmamalıdır. Mitchell oyunculara tüm bu olayların "ayrı ciltlerde saklandığını" söylemenin gerekliliğinin üstünde durur. Aynı şekilde bir sahnede yapılan seçimler bulanık ve karışık görünüyorsa oyunculara zaman, mekan, az önce olanlar, olaylar, amaçlar ve ilişkilerden yalnızca ikisine odaklanarak sahneyi tekrar oynamalarını istenmesinin faydalı olacağını söyler (Mitchell 2009: 183-185). Konsantre olunan alanı daraltmak kriz anlarında, yeni yaratımlarda her zaman iyi sonuçlar verir. Mike Alfreds, 'konsantrasyon noktaları' adını verdiği, oyundan seçilecek spesifik bir verili koşulu eylemlere entegre etmek üzere bir egzersiz geliştirmiştir. Alfreds, yönetmenin belirleyeceği yalnızca bir konsantrasyon noktasına yoğunlaşarak ancak oyuncuları eylemleri ile bu nokta arasında dengeyi bozmamak konusunda uyararak bir sahneyi kesmeden oynatmayı önerir. Bir perde içinde ne olursa olsun yalnız bu belirlenen koşula yoğunlaşılacak; tüm sahneler aynı verili koşul ile denenecektir. Sonrasında başka bir verili koşul tespit edilip oynandığında aynı perde bambaşka bir oyundanmış gibi bile görülebilecektir. Bu noktada oyuncunun sahnedeki amacı ile verilen konsantrasyon noktası çatışsa da yönetmenin oyuncuyu bu çelişkidен doğabilecek deneyime açık olması konusunda ikna etmesi gerekecektir (Alfreds 2007: 183-195). Provanın bu noktasında bir gün ayrılabilen bu çalışma yukarıdaki uyarı için de, bu konsantrasyon noktalarına bakışı derinleştirmek, boyutlandırmak için de faydalı olacaktır. Bu çalışma, tüm oyunculara aynı koşulu oynarken bile farklılıkların büyüklüğünü göstererek, onların bireysel katkılarının da ayırıcına varmalarını sağlayacak, onları kendi kesintisiz eylem çizgilerini yaratırken cesaretlendirecektir.

Her şeyi kullanmaya, her şeyi iyi yapmaya çalışmak, hiçbir şey ile sonuçlanacaktır. Stanislavski'nin genelleme ya da “herhangi bir şey’ sanatın düşmanıdır,” (Clurman 1972: 112) şeklinde ifade ettiği aforizmanın sahneleme sürecinin her aşamasında herkesçe akılda tutulması gereklidir. Her şeyi yapmak mümkün değildir. Yönetmen bunun her daim farkında olmalı, kendisi kararlı ve odaklı olduğu kadar oyunculara da bunu aşılabilmelidir.

Katie Mitchell yönetmenin provaların bu aşamasında oyuncuları farklı yerlerden izlemesinin hem kompozisyonu daha boyutlu görmesi, sahneye başka bir bakış açısı kazanması, hem de oyuncuların seyircinin bakışına göre oyun kurmasını önleyip durumun içinde kalmalarını destekleyeceğini düşünür. (Mitchell 2009: 182) Bu noktada bazen provanın mekanını ya da sahnede kullanılan yeri de değiştirmek, tepkilerin kemikleşmemesi, bakışların ezberlenmemesi için bir yöntem olabilir. Provada yapılan küçük bir yenilik bile sahiliği sınamak için bir turnusol kağıdı olacaktır.

Üçüncü hafta boyu ayrıntılar çalışılırken o ayrıntıların çevresindeki kısa birimler için akışlar yapılmalıdır. Sahne akışı ya da en fazla iki sahnenin birleştirilmesi şeklinde gerçekleşecek bu süreçte, bu sayede ayrıntıda bulunan faktörlerin daha büyük parçalardaki etkileri görülebilecektir. Oyunun omurgası yani üstün görevine ulaşırken bu anlara odaklanınca, bu sayede kesintisiz eylem çizgilerinin oyuncularca sağlanması yapılacak, atlanan dönüm noktaları var ise böylece görülebilecektir. Bu haftanın son günü yine tüm oyun akışı alınmalıdır. Sonrasında da ayrıntılı notlardan, genel durum değerlendirilmesine bir konuşma ve ortak akıl yürütme süresi ayrılmalıdır. Sorunların dile geleceği bu süreç kalan teknik provalara hazırlık anlamında neler yapılması gerektiğini de herkese gösterecektir. Bu teknik öncesi son akışta halen sorun yaşayan, kararsız kalan, eylemlerinde bilinçsiz oyuncu varsa son hafta provaların öncesinde özel ya da partneriyle buluşulmalı, konuşup çalışılmalıdır. Her insanın ritmi, rol ile verdiği mücadele farklıdır. Rolü eksiksiz, harika çıkarma fikri bazen oyuncuyu sakat bırakabilir. Onu bu bütüncül fikrinden ve mükemmeliyetçiliğinden uzaklaştırmak için hiçbir zaman geç sayılmamalıdır. Zira eksik olduğu hissiyle oyunlara başlayan oyuncu “ensemble”da da bir eksiklik hissi yaratacaktır. Yapılacak yeni “storytelling” etütleri ile bulanık kaldığı anlara gerçek yaşamdan çengeller atmak, uzaklarda ‘ideal bir rol fikri’nden uzaklaşmasını sağlayabilir. Hazırlık provalarında yapılan Mitchell’in

önerdiği sıradan etkinlikler kanalıyla karakterin ritmini bulma egzersizi de karakterin de bir gündelik yaşantısı olduğunun altını çizerek oyuncuyu rahatlatılabilir. Basit gelebilecek bir kararın bile bu çaresiz halden iyi olduğunu oyuncuya kanıtlamak gerekir.

Son hafta artık oyuncuların kesintisiz eylem çizgilerini tamamen oluşturdukları, onları oyunun teknik bütünlüğü içinde var edecekleri haftadır. Bu noktada şunu açıklamak isterim ki kesintisiz eylem çizgisini tamamen oluşturmuş olmak hiçbir şeyin değişmeyeceği bir son öngörmek değildir. Burada oyuncularla ortak bir yaratım üzerine fikirler üretilirken hep nefes alan ve organik bir son özlemi dile getirildi. Dolayısıyla oyuncularla netleştirilen eylem çizgileri yine de onlara kendine has hareket alanları bırakacaktır ve bırakmalıdır. Kural gözüyle bakılan her şey katı sonuçlar vererek gözlemi ve anı önemsiz kılar. Eylemlerde net olmak onların nasıl yapılacağı konusunda hareket payı olmadığı anlamına gelmez.

Son haftaya bu öneride zaten dekor ve kostümler hazır olarak girildiğinden teknik anlamda ışık, ses provaları sahnede yürürken, oyuncular ile başka bir yerde buluşulup ısınma, rahatlama, tekrar etütleri yapılmalıdır. Kondisyon, esneklik ve oyun duygusu adına Mike Alfreds'in önerdiği “eğlenceli akışlar” da bu süreçte kullanılabilir. Son hafta, gerginlik ve heyecan üst sınırdaki iken bir sahneyi ya da perdenin tamamını koşarak ama gerçekten oynamak, sonrasında koşmayı bırakmadan üzerine yönetmenin belirleyeceği gerekçesiz fiziksel etkinlikler eklemek şeklinde geliştirilmiş bu çalışma “metinle rahatlama ve doğallık, fiziksel beceri ve akıcılık, aynı zamanda da oyunda olabilecek her şeyle başa çıkılabileceği hissi, beklenmedik olana hazırlık,” sağlıyor (Alfreds 2007: 282-283). Alışmaya karşı bir önlem mahiyetinde de olacak bu egzersizin bu aşamada oyun duygusu bağlamında da büyük katkısı olacağına inanıyorum.

Provanın bu dördüncü haftası, ışık, video, ses tasarımlarına sahnede son şekillerinin verildiği, son ayarların yapıldığı dönemdir. Performans sırasında oyunculuğun o anda gelişmesini hedef edinen Mike Alfreds, bundan hareketle kariyerinin ilk başında sahneyi ve seyirciyi eşit bir biçimde aydınlatan bir ışıklama kullanmıştır. Yönetmen ışığın oyun için çok şey yapabileceğini ancak bazen aşırıya kaçıp atmosferi, modu empoze ettiğini söyler. Oysa ona göre “tiyatrodaki hakiki bir deneyim ancak oyuncular yaratınca söz konusu olur”. Bir süre sonra ışık tasarımında çeşitlendirmeye başvurmuş,

onu da “oyuncuların yaratıcılığının dışavurumlarından biri” olması gerektiğine karar vermiştir (Alfreds 2007: 290-291). Bana göre seyircinin de her oyunda sahne kadar aydınlanması oyun duygusuna bir meydan okumadır. Gerekli görüldüğü oyunda bir anlamı olduğu için kullanılması gerektiğini düşündüğüm bu yaklaşımın yanında oyuncuyu sahne üzerinde özgür kılabilecek, sahnenin her yerini bir şekilde eşit olarak aydınlatan bir ışıklandırma bu öneriye uygun bir yaklaşım olabilir. Sözü edilen her an parlak bir aydınlık değildir. Farklı yönlerden gelen, çeşitli ışık kaynaklarından, değişken yoğunlukta ışıkların kullanılacağı sahnelerde oyuncular kendilerini hem bir atmosferin içinde bulacak hem de alanda sıkışmış hissetmeyeceklerdir.

Gündüzleri yapılacak ısınma çalışmalarının ardından teknik provalar yapılacaktır. Teknik provalar, farklı yaratıcı ekiplerin bir araya geldiği, oyuncuların artık rolleri üzerinde çalışmada seyirci ile buluşmaya hazır olduğu bir evredir. Herkes için stresli ve şimdiki kadar yapılan seçimlerin korku ve/ya beğenilme duygusu ile çarpıtılmaya en müsait olduğu bu kısa ancak yoğun dönemde yaratıcı ekiplerin gerginliklerinin birbirine karışmaması, oyuncuların bu durumdan en az etkilenmesi için elden gelen özen gösterilmelidir. Oyuncular sahnedeki teknik çalışma sürecine mümkün olan en son anda dahil edilmelidir. Ekiplerin birbirlerine saygısını yitirmemesi için süreçler her biriyle ayrı paylaşılmalı, tüm yaratıcılara notları ayrı ayrı verilmelidir. Bu noktada yönetmenin oyuncularla kullandığı dilin değişmemesi gerektiğini salık veren Katie Mitchell, yönettiği bir oyunda sahne gerisine oyuncuların eylemlerine sahneye girmeden önce sağlıklı bir başlangıç yapmaları, karmaşadan uzak kalmaları için oyundaki iki farklı gruba ait olmak üzere iki kabin inşa ettirmiştir (Mitchell 2009: 200-201). Bu tür buluşlar, provalarda özenle kurulan dilin yok olmasını sağlayacak, yönetmenin oyuncunun sürecine verdiği değer de altını çizecektir.

Son üç gün oyun saatinde yapılacak genel provalar oyuncuların bedensel ritimlerini oyuna hazırlar. Genel provalardan önce oyunculara o güne kadar yaptıkları çalışmaları, aldıkları notları gözden geçirmeleri salık verilir. En son genel provanın sonunda notlar paylaşılır. Oyunculara kararlarına sahip çıkmaları, hedef ve amaçlarını unutmamaları, yolculuğun yeni bir bölümünün başladığını ancak bunun aynı yolun takibi olduğu üzerine bir konuşma yapmak, yönetmenin “ensemble”a dahil olduğu bu son güne noktayı koyar. Stanislavski’nin üzerinde çalıştığı son oyun olan *Tartuffe* için söylendiği

üzere artık kimsenin “oyunculuk yapmadığı, herkesin birbirine ayak uydurduğu, birlikte şekillendirdiği, süslemeden ve aksiyonlarından emin olarak,” (Toporkov 2017: 248) sahnede var olacağı; haz duygusunu yitirmeden, seyirciyle yani oyunun son deęişkeni, anlatının son şekillendiricisi ile buluşma süreci, oyuncularını beklemektedir.



SONUÇ

Konstantin Stanislavski tiyatro tarihinin oyunculuk üzerine en önemli kuramlarından birini oluşturmuştur. Bitmeyen bir merak ve engin meslek tecrübesi ile şekillendirdiği sistemini bir son değil bir süreç olarak ele almıştır. Neyin nasıl yapılacağını tarif etmemiş; okuyanın algısına dayanarak ve onun kendi geliştireceği yöntem(ler)le beklenen sonuca ulaşmasını salık vermiştir. Bu yüzden zaman zaman kimi tiyatro insanlarının formüleleştirme tehlikesiyle karşı karşıya kalmıştır. Oyuncular da yönetmenler de kendi yorumlarını Stanislavski diyerek gerekçelendirmiş ancak bu yorumlar bazen sistemi yolundan çıkartmıştır. Sonuçta yüzyıl önce oluşturulmuş, üstelik yazarının bile geliştirilmesi gereken, sonu olmayan bir yapı olarak sunduğu sistemi, günümüzden bakarak eskiyen ya da güncelliğini koruyan yanlarını tespit etmek ve onları hissedip algılamak bizlerin görevidir. Stanislavski, yalnızca daha iyi oynamayı değil ahlaklı olmayı da kuramına koymayı ihmal etmemiştir. Yönetmenliğin henüz sanatsal yaratım sayılmaya başladığı bir dönemde oyuncu yönetiminden yola çıkarak kendine bir yönetmenlik biçimi geliştirmiştir. Oyuncuyu bir birey olarak görüp, onun kararlarını önemseyen bu yaklaşım, sahne doğru kurulduğu, hakiki tepkilere, organik bir oyunculuğa ulaşıldığı takdirde oyuncuların sahne üzerinde kendi kararlarını verebileceklerini gösterdi. Önceleri yalnızca kendine, kendi yaratıcılığına güvenerek icra ettiği yönetmenlik işini, kendi kuramını oluşturmaya başladıktan sonra yüzünü oyunculara dönerek yapmayı denemiştir. Yaşamını öğrenmeye adanmasıyla da örnek bir tiyatro insanıdır. Yalnızca oyuncuları değil bu çalışmada yer alan ve daha nice yönetmeni de kavramlar ve pratikler anlamında yüzyılı aşkındır etkilemektedir.

Stanislavski'nin kurucularından olduğu Moskova Sanat Tiyatrosu tiyatro tarihinde kumpanya mantığını "ensemble" anlayışına dönüştürmüş bir yapı taşıdır. Kalıcı bir kadro ile yıllar boyu iyi oyunculuk odaklı tiyatro yapmış olan bu ekip, birlikte üretmenin ve sahne üzerinde aynı dili konuşmanın önemini dünyaya göstermiştir. Topluluğun halen var olması temellerinin sağlamlığının kanıtıdır. Bu çalışmanın ön gördüğü yaklaşım da kendini ve sonuçlarını en rahat kurulu, angaje bir "ensemble"da gösterecektir.

Stanislawski'nin sisteminde ele alınan üstün görev ve kesintisiz eylem çizgisi kavramları, yönetmen ve oyuncu için bir oyunu ya da onun bir parçasını analiz etmek için kullanılabilir en önemli araçlardandır. Bu çalışmada yönetmen ve oyuncuların birlikte oluşturduğu kesintisiz eylem çizgileri ve bu yolu çizmek için gerekli olan, oyuncunun kendi penceresinden karar vereceği sahne amaçları ve karakter amacına verili koşullarla ulaşma pratiğinin nasıl olabileceği araştırılmıştır. Pek çok farklı yöntem kullanılarak ulaşılabilen bu sonuçla, tüm yaratıcılar oyuna özgün katkılarını hissedebilir; yarattığının arkasında durabilir; aynı zamanda da hareketli ve esnek bir yapıya ulaşılabilir. Stanislawski, yaşadığı dönem, o dönemin edebiyat geleneği ve doğduğu coğrafya itibarıyla kuramını oyunlardaki 'karakter' olgusu üzerine kurmuş; oyuncunun, oyunun verili koşulları altında seçilmiş karakterin eylemlerini oluşturması üzerine gitmiştir. Oysa örneğin onu takip eden Meisner gibi kuramcılar karakter olgusunu dışlar; ya da bu çalışmada sık sık ele alınan Mnouchkine defaatle Stanislawski'nin de beslendiği- "gerçekçiliğin düşmanı," (Mnouchkine 2005: 58) olduğunu söyler. Bu noktada bu çalışmada ele alınan "kesintisiz eylem çizgilerini oyuncularla birlikte oluşturmak" kavramı bir tartışmaya yol açabilir. Karakterin mi oyuncunun mu kesintisiz eylem çizgilerinden söz edilmektedir? Her ikisi de olasılık dahilindedir. Yani Stanislawski ve ondan önceki dönemlerde yazılan bir oyunu olduğu gibi ele almak istersek, karakter olgusu söz edilebilir olur. Ancak bir yeniden okuma, absürd, sürreel ya da post dramatik bir metin varsa o durumda oyunun verili koşullarında oyuncuyu merkeze koyarız. Karakter oyun duygusunu destekleyen, yaratıma bir katman daha ekleyen bir olgu. Ancak özellikle son yüzyılda yazılan karakterden kesinlikle söz edilemeyecek oyunların çokluğu; yazımda olsa bile sahnelemelerde ortaya konan post-dramatik parçalı yapı bu çalışmayı pratikte karakter üzerinden yürütmeyi zorlaştıracaktır. Bu noktada oyuncuların kendi eylemsel gerçekliklerini araştırmaları ve yaratmaları söz konusu olacaktır.

Oyuncularla prova başlamadan önce yapılacak ön hazırlıkların bu çalışma için önemi büyüktür. Oyunla tüm yaratıcıların bağ kurduğu bu dönemde, onları herkesin içinde olmaktan keyif alacağı bir yapı kurulacağına ikna etmek yönetmenin görevidir. Bunun için öncelikle oyunla kendi kurduğu ilişkinin sağlam olabilmesi adına çalışması, ardından da projede çalışacak diğer kişilerin çalışmasını doğru yönlendirebilmesi

gereklidir. Bu sağlandığı zaman provaya girildiğinde herkes zaten süreç ve yöntem ile ilgili ön bilgiye ulaşmış, projedeki rollerinin ilk adımlarını atmış olacaktır.

Yapılacak hazırlık provaları da oyuncunun kendi penceresinden karakterinin ya da oyunun yapısında karakter olgusundan söz edilemiyorsa kendi kararlarına ulaşabilmesi için hayatidir. Metinle sahne üzerinde ilk buluşmaların yaşandığı; karakterin ve oyuncunun deneyimlerinin iç içe geçirildiği; anı, mekanı fark edip çalışmaya katmanın nasıllarının araştırıldığı bu süreç, bu tezin ima ettiği çalışma biçiminin yapı taşıdır.

Bu tezi altı haftalık bir model üzerinden geliştirdim. Zaman kuşkusuz görece bir kavram. Provaya katılan her bireyin maddi manevi koşulları da burada farklı birer bilinmez. Hangi oyunun çalışıldığı da denklemde önemli bir yer teşkil ediyor. Kimsenin engelinin olmadığı ve herkesin aynı ölçüde kendini yalnızca bu çalışmaya vereceği, uzun saatler prova yapılabilecek fiziki koşulların olduğu hipotetik bir dünyada ele alındığında altı haftada tüm bunların yapılabileceğine inanıyorum. Ancak günümüz koşullarında, oyuna da bağlı olarak bu süreyi esnetmek gerekebilir.

Yönetmenlik üzerine karşılaştığım hiçbir eser daha önceki pratiklerden yararlanmadan, onlara atıflarda bulunmadan yazılmamıştır. Tezime dahil ettiğim en başta Stanislavski olmak üzere tüm yönetmenlerin deneyimleri bana yol gösterici olmuş, başlıktaki önerinin mümkün olabileceğini göstermiştir. Burada adı geçen yönetmenler, birbirlerinden farklı tiyatro anlayışına sahip olsalar ya da farklı yöntemlerle başka sonuçları da hedefleseler; bu çalışmanın öngördüğü sonuç için ilham verici pratikleri olduğu için seçilmişlerdir. Bu çoğulluk, çalışmaya farklı perspektifleri getirmiş; sonucun pratikte görülebilir olmasını bence desteklemiştir. Tezin içinde yer alan bazı yöntemler, egzersizler, etütler kişisel olarak deneyimlediğim ya da sonuçlarını görme şansı bulduğum çalışmalardır. Bazılarıysa nedenini ve nasıl icra edileceğini hissedebildiklerim... Çalışmaların uygunluğu ya da uygulanabilirliği ancak deneyerek görülebilir. Yalnızca okumak bir sistemi icra ederken yeterli gelmeyecektir. Gerektiğinde ana kaynağa dönülmeli, ehil kişilerin atölyelerine katılmalı, çalışmaya kendince şekil verilmelidir. Bir başkasının kendi birikimi, özgeçmişi, şartları ile geliştirdiği bir egzersizi aynen uygulamaya çalışmak verim sağlamadığında dönüşüme açık olmak ve egzersizde doğaçlama yapmak iyiye götürebilir.

Bu tezde yalnızca yurt dışından -Avrupa ve Amerika'dan- yönetmenlerin seçilmiş olması, Türkiye'de böyle çalışan yönetmen olmayışından değil; benim bir mesafeden bakarak konuyu ele almak istememden kaynaklıdır. Türkiye'ye nasıl bakacağımı bulmak için önce bir dışarı çıkmak istedim. Türkiye'de profesyonel olarak çalışan tiyatro yönetmenlerinin pratiklerine dair yeterli kaynak bulunmayışı ve spekülative bir seçimden kaçınmak istemem de Türk yönetmenlerini örnek göstermeyişiimin diğer nedenleridir. İleride bu konuda araştırmalarımaya devam etmek, farklı pratikler üzerine de çalışmak isterim.

Kimi yönetmen kariyeri boyunca denemiş, değişime açık olmuş ve aramış; kimi yönetmense 'bu benim yaklaşımım' deyip bunun üzerine giderek bunu geliştirmiştir. İkisi de aynı ölçüde meşru olabilir. Bu konuda kişinin ille bir seçime zorlanması kısıtlayıcı bir yaklaşımdır. Diyalektik yaşamları belirler. Şu an bu çalışmamın sonucu olarak kendime değişmek, denemek, araştırmak, kendini şaşırtmak hedeflerini koyabilirim. Ancak bulunan bir kanalda derinleşmek ve kendi alanını belirlemek de bir yaşam, bir kariyer ya da onun bir dönemi için doğru olabilir.

Sonuçta insanla yapılan, bu yüzden zor, çok değişkenli, sonlanamayan ama bu sayede bir o kadar heyecan verici ve farklı bakış açılarını kutsayan bir sanat dalı olarak tiyatro, icra eden insan çeşitliliği kadar farklı algı biçimleri ile yoğurulur. Bu yüzden bir yönetmen, ele aldığı materyal ve oyunda çalışan yaratıcı sayısı kadar büyük bir denklemin içinde yer alır. Aynı oyuncularla bile çalışılsa hiçbir süreç, bir diğerine yüzde yüz benzeyemez ve dolayısıyla uygulaması da aynı şekilde olamaz. Bu çalışmanın konusu dışında olan izleyicinin bakışı da aslında anlatıya son şekil veren unsurdur. Tüm bunların bilincinde olarak bir olasılıklar dizisi şeklinde ele alınmış olan bu çalışma katı bir son değildir, değişik seçenekler değerlendirilerek ya da kendi içinde değişimler yapılarak kullanılacaktır. Oyuncular, kendi yollarını çizdikleri bu tür bir çalışmanın sonunda, oyunla her gün sonunu bildikleri bir seyahate de çıksalar kendi kararlarının neden olduğu eylemleri gerçekleştiriyor olacaklardır. Başka birinin değil kendi bakış açılarını takip ettikleri için metnin gerekleri dışında uygulamaları gereken bir şey, memnun etmek zorunda oldukları kendilerinden başka kimse olmayacaktır. Bunun yanında böyle bir yapıda "ensemble" oluşturabilmek de yönetmenin birincil görevlerinden biridir. Partner oyunu kuran unsurdur, tüm kararlar ona göre şekillenir.

“Ensemble” olgusu çok çeşitli derecelerde çalışmaya dahil edilebilir. Yönetmenin de tamamen bir bilinmezle yaratım sürecine dahil olması, oyuncularla aynı anda ve birlikte keşfetmesi, anlatının yalnızca nasılının değil ne olacağının da birlikte oluşturulması söz konusu olabilir. Öbür uçta otoriter bir yönetmen de ensemble yaratabilir ancak her şeyi aslında kendisi bilmektedir. İkisinin arasında bir yerde yönetmenin oyuna dair “amorf bir önsezi”ye sahip olduğu, ne anlatılacağı konusunda üst başlıkları hissedebildiği, onlar üzerine ön bir dramaturji çalışmasını yaptığı bir düzlem vardır. Bence yönetmen henüz oyunu ya da temayı ve ardından kastı belirlerken aslında bu var olan önseziye dayanır. Aklında oluşan evrene oyuncuları davet eder. Oyuncular var olan çatının altında kendi yollarını çizerler. Bu evren ya da çatı amorfudur. Katı ve değişmez değildir. Oyunun seyirci karşısına çıkmaya başlamasıyla yönetmen bu “ensemble”ın içinden çıkacak; oyuncular artık yüzde yüz kendilerinin olan bir yapıda onu her gün yeniden yaratacaktır.

Bununla beraber, bu çalışmaya dahil edilen bir dizi olasılık da, yine insan malzemesinin “bugün böyle hissettim” diyerek oyunun verili koşullarından ve karakterinin ilişkisel gereklerinden uzaklaşmasını da engellemek amaçlıdır. O günkü hissi ne yönde olursa olsun, partnerine oyunun doğrultusunda devam etmesi için gerekli ivmeyi veriyor olması zorunluluğunun herkesçe değişmez bir kural olarak benimsenmesi gereklidir. Sürecin bir noktasında bir ya da daha fazla sayıda oyuncunun direnç göstermesi, uyum sağlamaması da olasıdır. Bu noktada biraz başa sarıp daha önceki adımlardan bir ortak yol aranmalıdır. Oyuncunun direnci yapamadığını düşünmesinden kaynaklı olabilir. Bu durumda kendi karar verdiği eylemlerin bu hissi verdiği hatırlatılmalı, değiştirmesine zemin hazırlanmalıdır. Bazı oyuncular daha net bir yapının içinde var olmayı, yönetilmeyi sevebilir. Yine sorular sorarak olabildiğince ortak akılla onun için yapıyı daha somut bir hale getirmek yönetmenin görevidir. Bir takım “mise en scène” önerileriyle onu rahatlatıp, verili hareketlerin içinde de kendi kararları ile devinmesini desteklemek gerekir. Ekipçe bir uyumsuzluk söz konusu ise “ensemble”ı ve birbirini hissetmek için yaptırılan etütleri tekrarlamak, hatta çoğaltmak, bu konuda çekinceli davranmamak her zaman sağlıklıdır. Zira var olan büyük bir problem görmezden gelinirse oyunun yapısı çökebilir.

Giriş bölümünde belirttiğim gibi güneşin altında yeni bir şey yok ancak oyunlar, insanlar, uygulamalar, fikirler, dünyalar değişiyor. Haz duygusu veren ‘şimdi ve

burada'yı destekleyen oyunlar yönetmek için benim bulabildiğim oyuncuyu kıymetli kılan bu yaklaşım, yalnızca gerçekçi metinler için değil, absürd, sürreel hatta "illüzyon yaratmanın yerini engin bir muğlaklığa" (Zarilli 1995: 305-307) bıraktığı post-dramatik yaratımlar için de kullanılabilir. Bu öneri ile oyunda yer alan herkesin sahip çıktığı, tüm oyuncuların kendi yarattıkları dünyanın merkezinde ancak birlikte olabildikleri, çok sesli, çok odaklı ve nefes alan bir sona ulaşabilmek hedefleniyor.



KAYNAKÇA

Alfreds, Mike. *Different Every Night*. London: Nick Hern Books, 2007

Benedetti, Jean. *Stanislavski: An Introduction Revised and Updated*. New York: Routledge, 2004

Bennett, S., Massai, S. (eds.), *Ivo Van Hove From Shakespeare to David Bowie*, London: Methuen, 2018 (Google Books)

Bicât, T, Baldwin, C. (eds.). *Devised and Collaborative Theatre A Practical Guide*. Marlborough: The Crowood Press, 2016

Boenisch, Peter M., *Directing Scenes and Senses: The Thinking of Regie*. Manchester: Manchester University Press, 2015 (Google Books)

Boenisch, P, Ostermeier, T., *The Theatre of Thomas Ostermeier*. New York: Routledge, 2016 (Google Books)

Bogart, A., Landau, T. *The Viewpoints Book*. New York: Theatre Communications Group, 2005

Bozer, Deniz, *Postdramatik Tiyatro ve İngiliz Tiyatrosu*. İstanbul: Mitos Boyut, 2016

Brestoff, Richard, *The Great Acting Teachers and Their Methods*. Lyme: Smith and Kraus, 1995

Calderone, M., Lloyd-Williams, M. *Actions The Actors' Thesaurus*. London: Nick Hern Books, 2017

Clurman, Harold. *On Directing*. New York: Fireside, 1972

Cohen, Lola (ed.). *The Lee Strasberg Notes*. New York: Routledge, 2010

Cole, T, Chinoy H. K. (eds.) *Actors on Acting*. New York: Three Rivers Press, 1970

Çalışlar, Aziz. *20. Yüzyılda Tiyatro*. İstanbul: Mitos Boyut, 1993

Dekoven, Lenore, *Changing Direction*. Oxford: Focal Press, 2006

Delgado, M.M., Rebellato, D., *Contemporary European Theatre Directors*, London and New York: Routledge, 2010 (Google Books)

- Donnellan, Declan. *The Actor and the Target*. London: Nick Hern Books, 2013
- Easty, Edward Dwight. *In Method Acting*. New York: Ivy Books, 1981
- Féral, Josette, *Trajectoires du Soleil*. Paris: Theatrales, 1999
- Fischer-Lichte, Erika, *Performatif Estetik*. İstanbul: Ayrıntı, 2016
- Giannachi, G, Luckhurst, M (eds.), *On Directing Interviews with Directors*. New York: St. Martin's Press, 1999
- Gorchakov, Nikolai M., *Stanislavski Directs*. New York: Funk&Wagnalls Company, 1954
- Güçbilmez, Beliz, *Zaman/ Zemin/ Zuhur*. Ankara: Deniz Kitabevi, 2006
- Huizinga, Johan, *Homo Ludens*. İstanbul: Ayrıntı, 2015
- Jones, David Richard. *Great Directors at Work: Stanislavski, Brecht, Kazan, Brook*. California: University of California Press, 1986
- Jörder, Gerhard, *Ostermeier*. Berlin: Theater der Zeit, 2014
- Karaboğa, Kerem. *Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks*. İstanbul: Habitus, 2010
- Kaufman, M., Pitts McAdams, B., *Moment Work*. New York: Vintage Books, 2018
- Kerrigan, Sheila, *The Performer's Guide to the Collaborative Process*. Portsmouth: Heinemann, 2001
- Lehrmann, Hans-Thies, *Postdramatic Theatre*. New York: Routledge, 2006
- Marowitz, Charles, *Directing The Action*. New York: Applause Theatre&Cinema Books, 1986
- Mitchell, Katie. *The Director's Craft A Handbook for the Theatre*. London and New York: Routledge, 2009
- Mitter, S, Shevtsova, M (eds.). *Fifty Key Theatre Directors*. London and New York: Routledge, 2005
- Mnouchkine, Ariane (Entretiens avec Pascaud, Fabienne). *L'art du Présent*. Paris: Plon, 2005

- Moore, Sonia. *Stanislavski Sistemi*. İstanbul: bgst Yayınları, 2006
- Patterson, Michael. *Peter Stein Germany's leading theatre director*. Cambridge: Cambridge University Press, 1981 (Google Books)
- Pavis, Patrice. *Gösterimlerin Çözümlemesi*. Ankara: Dost Kitabevi, 2000
- Pavis, Patrice. *Sahneleme Kültürler Kavşağında Tiyatro*. Ankara: Dost Kitabevi, 2000
- Quick, Andrew, *The Wooster Group Workbook*. New York: Routledge, 2007
- Rau, Milo, *Die Europa Trilogie*. Berlin: Verbrecher Verlag, 2016
- Rau, Milo, *Globaler Realismus*. Berlin: Verbrecher Verlag, 2018
- Richards, Thomas. *Grotowski ile Fiziksel Eylemler Üzerine Çalışmak*. İstanbul: Norgunk, 2005
- Robinson, Mary B. *Directing Plays Directing People A Collaborative Art*. Hanover: Smith and Kraus, 2012
- Rodenburg, Patsy. *An Actor Speaks*. New York: Palgrave Macmillan, 2000
- Rodenburg, Patsy. *The Second Circle*. New York: W.W Norton&Company, 2008 (Google Books)
- Silverberg, Larry. *The Sanford Meisner Approach Workbook One An Actor's Workbook*. Lyme: Smith and Kraus, 1994
- Silverberg, Larry. *The Sanford Meisner Approach Workbook Three Tackling The Text*. Lyme: Smith and Kraus, 1998
- Stanislavski, Konstantin. *An Actor's Work*. London and New York: Routledge, 2008
- Stanislavski, Konstantin. *Sanat Yaşamım*. İstanbul: Can, 1992
- Şener, Sevda. *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. Ankara: Dost, 1998
- Tackels, Bruno, *Ariane Mnouchkine et le Théâtre du Soleil*. Besançon: Les Solitaires Intempestifs, 2013
- Toporkov, Vasili. *Stanislavski Provada*. İstanbul: bgst Yayınları, 2017

Wilmer, S.E. *Performing Statelessness in Europe*. New York: Palgrave Macmillan, 2018 (Google Books)

Zarilli, Phillip. *Acting (Re)Considered*. London and New York: Routledge, 1995

DERGİ

Schechner, Richard, R. *Performans Çalışmaları: Geniş Yelpaze Yaklaşımı*, Mimesis 17, s. 57-58

WEB SİTESİ

Der Standart, 8 Şubat 2018, *Regisseurin Yael Ronen: "Ich hoffe, Europa zieht nicht nach"*

<<https://derstandard.at/2000073824114/Regisseurin-Yael-RonenIch-hoffe-Europa-zieht-nicht-nach>>

New York Times, 3 Ekim 2018, *Is Milo Rau Really the Most Controversial Director in Theater?*

<<https://www.nytimes.com/2018/10/03/theater/milo-rau-ntgent-controversy.html>>

Theatertreffen-Blog, 2009, *Tun, als ob geht bei Gosch nicht!*

<<https://theatertreffen-blog.de/tt09/gastspiele/die-moewe/tun-als-ob-geht-bei-gosch-nicht/#more-1772>>

Türk Dil Kurumu, 2019, *Prova sözcüğü*

<http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.5c8f29ce09ef83.79898894>

Etimoloji Türkçe, 2018, *Prova kelime kökeni*

<<https://www.etimolojiturkce.com/kelime/prova>>

Arrabal.org, 1999, *Fernando Arrabal*

<<http://www.arrabal.org>>

ÖZGEÇMİŞ:

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Zeynep Özden
Doğum Yeri ve Tarihi : İstanbul, 23.04.1981

Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi : Galatasaray Üniversitesi İletişim Fakültesi
Radyo-TV-Sinema
Yüksek Lisans Öğrenimi : Kadir Has Üniversitesi Film ve Drama Yönetmenlik
Bildiği Yabancı Diller: İngilizce, Fransızca, Almanca

İş Deneyimi

Çalıştığı Kurumlar ve Tarihleri: Tiyatro Pera (2001-)
(Oyuncu, Yönetmen Yardımcısı, Yönetmen)
Pera Güzel Sanatlar Lisesi (2004-)
(Oyunculuk Eğitmeni-Yönetmen)
Oynadığı oyunlardan bazıları: Rahat Yaşamaya Övgü! (Brecht Kabare) -2008
Venedik Taciri -2008
Kazaen (Beyoğlu'nda Çarpışmalar) -2011
(Lions Direkleriarası Tiyatro Ödülleri-
Yardımcı Rolde En İyi Kadın Oyuncu)
Ben Senim -2015
Onların Hikayesi -2017
Herkes Tek Başına Ölür -2018
Yönettiği oyunlardan bazıları: Gergedan -2009
Müfettiş -2009
İlkbahar Uyanışı -2013
Kanlı Düğün -2015
Uzun Zaman Önce Mayısta -2016
Ter -2019
Çevirdiği oyunlar: Aşk ve Para (Love and Money) - Dennis Kelly
Aktörün Kabusu (The Actor's Nightmare) –
Christopher Durang
Rahibe Mary Ignatius Sizler İçin Her Şeyi
Açıklıyor (Sister Mary Ignatius Explains It All For
You) – Christopher Durang
İki Kızkardeş ve Bir Piyano (Two Sisters And A
Piano) – Nilo Cruz
Ter (Sweat) – Lynn Nottage
Çeşitli Birleşim (Omnium Gatherum) – Theresa
Rebeck, Alexandra Gersten-Vassilaros

İletişim

Telefon : 05323375969
E-posta Adresi : zeynepozden@gmail.com