T.C.

ANKARAÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

TİYATRO ANABİLİM DALI

GİDİON' UN DÜĞÜMÜ ADLI OYUNUN SAHNELENMESİNDE SANATSAL ÜRETİMİN SAPTAYICISI OLARAK DOĞAÇLAMA

Yüksek Lisans Tezi

Utku SAÇAK

Ankara-2019

T.C.

ANKARAÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

TİYATRO ANABİLİM DALI

GİDİON' UN DÜĞÜMÜ ADLI OYUNUN SAHNELENMESİNDE SANATSAL ÜRETİMİN SAPTAYICISI OLARAK DOĞAÇLAMA

Yüksek Lisans Tezi

Utku SAÇAK

Tez Danışmanı

Dr. Öğretim Üyesi Abdulkadir ÇEVİK

Ankara-2019

T.C.

ANKARAÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

TİYATRO ANABİLİM DALI

GİDİON' UN DÜĞÜMÜ ADLI OYUNUNUN SAHNELENMESİNDE SANATSAL ÜRETİMİN SAPTAYICISI OLARAK DOĞAÇLAMA

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı

Dr. Öğretim Üyesi Abdulkadir ÇEVİK

Tez Jürisi Üyeleri

Adı ve Soyadı	**İmzası**
Dr. Öğr. Üyesi Abdulkadir ÇEVİK	.....
Dr. Öğr. Üyesi Duygu TOKSOY ÇEBER	.....
Dr. Öğr. Üyesi Murat CANKARA	.....

Tez Savunması Tarihi: 20.09.2019

ii

Tez Doğruluk Beyanı Belgesidir.

T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü'ne,

.....Dr. Öğr. Üyesi Akadir ÇEVİK..... **danışmanlığında hazırladığım** "Gidiş'in Dönüşü" adlı oyunun sahnelenmesinde sanatsal üretimin sorgulayıcı dorak boyutu (Ankara.2012) " **adlı yüksek lisans** ☒ **- doktora/bütünleşik doktora** ☐ **tezimdeki bütün bilgilerin akademik kurallara ve etik davranış ilkelerine uygun olarak toplanıp sunulduğunu, başka kaynaklardan aldığım bilgileri metinde ve kaynakçada eksiksiz olarak gösterdiğimi, çalışma sürecinde bilimsel araştırma ve etik kurallarına uygun olarak davrandığımı ve aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonucu kabul edeceğimi beyan ederim.**

Tarih: 08.01.2020
Adı-Soyadı ve İmza
Utku SAĞAK

ÖNSÖZ

“Gidion’un Düğümü”adlı oyununun sahnelenme ve bu tezin yazım sürecinde bilgi ve tecrübesiyle yanımda olan, büyük bir titizlikle yardımlarını esirgemeyen değerli hocam ve danışmanım Dr. Öğretim Üyesi A.Kadir ÇEVİK’ e, bu yolun başlangıcında ilk deneyimlerimi elde etmemi sağlayan ODTÜ Oyuncuları’ na, bana rehber olan değerli hocalarıma, oyunun sahneye konma aşamasında özverili ve disiplinli çalışmalarıyla süreci kolaylaştıran bütün ekip arkadaşlarıma, her an benden desteklerini esirgemeyen çalışma arkadaşlarıma, seçimlerime saygı duyup beni cesaretlendiren, sabır ve anlayışla, her zaman yanımda olan aileme ve dostlarıma sonsuz teşekkür ederim. Son olarak, Beliz GÜÇBİLMEZ, Ceren ÖZCAN, Elif ÇONGUR, Selda ÖNDÜL, Süreyya KARACABEY, Şamil YILMAZ, Tülin SAĞLAM’ a eğitim sürecimdeki katkılarından dolayı teşekkürü borç bilirim.

İÇİNDEKİLER

GİRİŞ.....1

1. SAPTAMAYA DOĞRU…….....7

1.1.Keşfin Engeli Olarak "Tasarım"...……...……..7

1.2. Sözden Önce Eylem……...…18

1.3. Ritim……...……...22

1.4. Etkileşim……26

1.5.Uygulamalar…….....31

2. SAPTAYICI DOĞAÇLAMA.....41

2.1.Eylemin Keşfi……..……..41

2.2.Uygulamalar…….....52

2.3.Saptamada "şekil veren doğaçlama"……...……..65

2.4. Uygulamalar……..71

SONUÇ…… 78

ÖZET……...……. 82

ABSTRACT…….. 83

KAYNAKÇA……. 84

EKLER…….. 88

GİRİŞ

İnsanlar,yaşamsal faaliyetlerini sürdürebilmek için günlük hayatlarındaki eylemlerini gerçekleştirirken, - farkında olarak ya da olmayarak –doğaçlama unsurunu kullanır. Çevresinde gerçekleşen olaylara insan, hayatı boyunca kendiliğinden gerçekleşenbirçok tepki verir. Bu tepkiler belirlenirken olayların verili koşullarını;rol kişisinin, yani insanıngeçmişte yaşadıkları, orada ve o andabelirgin olanzaman, mekan, diğer kişilerle ilişkiler gibi birçok etken oluşturur.Ortaya çıkan tepkiler bütün verili koşullara bağlı olarak değişkenlik gösterir ve bir amaç içerir.

İnsanların gündelik yaşamında olduğu gibi, doğaçlama, oyunculuk için de ortaya çıkan temel bir unsurdur. Oyunculuk sanatı ile ilgilenen herhangi bir kişi, herhangi bir şekilde bu sanatı icra etmeye başladığında, doğaçlama unsuru kaçınılmaz olarak kendini gösterir. Bir performansa deneme yolu ile başlanıldığında, farkında olarak ya da olmayarak doğaçlamanın özellikleri kullanılmaya başlanır. Bir davranışın tasarımı, insan hayatında olduğu gibi elbette ki sahne üzerindeki performansta da vardır. Ancak günümüzde, oyuncu için eylemindeki kendiliğindenliği yakalayabilme, sanatını icra etmede olmazsa olmaz bir gerekliliktir.

Doğaçlama çalışmaları, sahne üzerindeki kendiliğinden gerçekleşen eylemi oluşturmada bir anahtar olarak kullanılır. Bu çalışmalarla kişi kendini tanır; sınırlarını, potansiyelini, imgelem gücünü keşfeder; sahnede kullanması gereken ilgi çemberlerini, geliştirmesi gereken konsantrasyon noktalarını deneyimler.

Konsantrasyon üzerine yapılan doğaçlamalarla ise süreklilik sağlaması gereken odak birlikteliğini yakalar. Doğaçlamalarla başlanan bir oyun sahneleme süreci ya da tanışma oyunlarının kullanımı, grup dinamiğini oluşturma ve sürecin başındaoluşabilecek ağır havayı dağıtmada yardımcı olur.

Düş gücünü eyleme geçirmekte harekete geçirici itki olarak doğaçlama, deneme özgürlüğü sağlar. Başarı kaygısı ile donatılmış kişiye rahatlama alanı oluşturur. Ancak amaç rol kişisinin kendiliğinden gerçekleşen eylemlerini ortaya koymaktır. Metinde rol kişisi için verilen eylemler, imgelenen geçmiş eylemler ve rol kişisinin günlük hayatında gerçekleştirdiği düşünülen bütün eylemler, çeşitli verili koşullar doğrultusunda uygulanır. Dramatik metinden yola çıkılarak rol kişisi üzerine yapılan doğaçlamalar, oyuncunun rol kişisi ile bir "birliktelik" kurmasına yardımcı olur.

Kendiliğindenlik, tasarlanmış dramatik bir metni sahnelemek için gerekli olan "belirleme" ye ihtiyaç duyar. Doğaçlamalarla belirlenmiş unsurlar her çalışmada daha derinlerine inilerek çalışılır ve çeşitli "taslak" lara ulaşılır. Taslakları oluşturmak için yapılan çalışmaların başlangıcı bir ilişkiye muhtaçtır. Rol kişisinin diğer rol kişileriyle, kendisiyle ya da seyirciyle kurduğu bu ilişki, kalıplardan uzak, etkin ve "insani" bir ilişki olmalıdır. Çeşitli iletişim yollarını kullanmayı amaçlayan doğaçlama çalışmaları bu hedefi sağlamaya yöneliktir.

Çalışmaların başlangıcında, oyuncuların kurtulması gereken bazı engeller vardır; bir performansa başlamadan önce, bedensel ve zihinsel olarak potansiyellerini göstermelerinin önünü kesen barikatlar. Hem oyunculuk eğitiminde, hem de bir oyunun çalışma sürecinin başlangıcında oyuncu sık sık kendine bilinçli ya da bilinçsiz aşılması zor engeller oluşturabilir. Bu engeller kişinin önceki

performansları sırasında edindiği alışkanlıkları ya da özel yaşamıyla ilgili olabilir. Ayrıca yönetmenler ve oyuncular oyunun sahnelenme aşamasında dabenzer bir şekilde çözülmesi zor durumlarla karşılaşabilirler. Hem bedensel olarak engelleri kaldırmaya yönelik; hareket, ses ve nefese yönelik doğaçlama çalışmaları hem de bu engellerle bağlantılı olarak kendini gösteren zihinsel bariyerleri aşmada kullanılacak olan oyun oynamakla doğrudan bağlantılı çalışmalar başvurulabilecek egzersizlerdendir. Yönetmenler ve oyuncular için sahneleme aşamasında oldukları oyuna başka bir açıdan bakabilmek, metinsel tekrarlardan kaçabilmek için doğaçlama, bir "nefes alma alanı" olarak değerlendirilebilir.

Sahne doğaçlamaları, yönetmene ve oyuncuya sahnelerdeki eylemlerin ne olacağı yolunda yol gösterici olduğu gibi; bütün oyunun teması, konusu hakkında da aydınlatıcı bir görev edinebilir. Metinde yazılmamış olanı keşfetme, olay dizisini ortaya çıkarma, gizli olanı fark edebilmeye yönelik sanatsal bir araca dönüştürülebilir. Sahneleme sürecinde doğaçlama çalışmaları içinde, dramatik metin oluşturmak ya da hazır bir dramatik metin üzerinde değişikler yapmak için oyuncunun yaratıcı gücü kullanılabilir. Doğaçlama çalışmaları sırasında ortaya çıkan diyaloglar, üzerlerinde tekrar tekrar çalışılarak bir metne dönüştürülebilir ya da tamamen belirli bir metin olmadan sahneye çıkan oyuncular, doğaçlama unsurundan faydalanarak bir sahne metni oluşturur ve bunu bir gösterime dönüştürebilir.

Çağdaş tiyatroda doğaçlama unsurları; drama uygulamalarında, oyunculuk eğitiminde, oyun sahneleme sürecinde ya da serbest doğaçlamaya dayalı doğrudan gösteri olarak kullanıldığı gibi; kişisel gelişim, tedavi etme, politik bilinç yaratma gibi birçok farklı amaçla da kullanmıştır.Konstantin Stanislavski (1863-1938), JerzyGrotowski (1933-1999), Michael Chekhov (1891-1955), Lee Strasberg

(1901-1982), Peter Brook (1925),VsevolodMeyerhold (1874-1940),AugustoBoal (1931-2009), ViolaSpolin (1906-1994), YoshiOida (1933),KeithJohnstone (1933), Stella Adler (1901-1992), Maria Ouspenskaya(1876-1949) gibi sayısız tiyatro insanı farklı amaçlarla doğaçlama çalışmalarından faydalanmıştır.

Oyun çalışma sürecindeki doğaçlama alıştırmalarının kullanımına odaklanılmış bu çalışmada,Johnna Adams' ın "Gidion' un Düğümü" adlı oyunu bir uygulama alanı olarak ele alınmıştır. Doğaçlama çalışmaları, sanatsal üretimde bir saptayıcı olarak kullanılarak dramatik metnin sahnelenmesinde üretim için bir araç haline getirilmek istenmiştir. Sahneleme süreci boyunca uygulanan alıştırmalar ve bu alıştırmaların kurgulanma aşamasında yol gösterici olarak kullanılan kuramsal bakış açısı irdelenmiştir. Sanatsal bir uygulama çalışması özellikle de doğaçlama çalışmaları ile yani o anda ve orada olma özelliğinin kullanımı ile yapısı oluşturulmaya çalışılan bir ürünün yazılı anlatımıelbette ki deneyimlenen sürece göre farklıdır. Bu çalışma da bu farklılıklardan muhaf değildir.

Birinci bölümde oyunun sahneleme provalarının dramatik metne geçilmeden önceki aşamasında yapılan doğaçlama çalışmalarına ve bu çalışmaların beslendiği tiyatro sanatındaki teorik altyapıya değinilmiştir. Bu bölüm, oyunun çalışılma süreci kapsamında oyuncuların, bir oyunun sahnelenmesi sürecindeki yaratıcı gücünü harekete geçirmek, diğer oyunculularla kurduğu iletişimin niteliğini artırmak, kendi aralarında sahnesel bir ritmin kurulmasını sağlamak amacıyla kullanılan uygulamaların çıkış noktalarını içerir. Ek olarak bu alıştırmaların bir kısmının anlatımını ve nasıl kullanıldığını da içermektedir.

Tezin ikinci bölümünde ise, dramatik metin ve verili koşullarla birlikte doğaçlamaların oluşumu incelenmiştir. “Gidion’ un Düğümü” oyunundaki iki rol kişisinin özelliklerini ve eylemlerini keşfetmede, dolayısıyla sahnedeki varlıklarının nasıl olması gerektiği ile ilgili kullanılan araştırmaların anlatımı yer almaktadır. Bu anlatıma ek olarak sahnedeki aksiyonu keşfetmede saptayıcı olarak kullanılan doğaçlama çalışmalarının ne amaçladığı ve nasıl uygulandığı belirli bir bölümünun anlatımıyla da ortaya konulmak istenmiştir. Her iki bölümde de uygulamada kullanılan doğaçlamaların, daha önce tiyatro insanlarının bir bölümü tarafından nasıl kullanıldığı da açıklanmıştır.

Ekler bölümde ise okuyucuların,doğaçlama çalışmalarının anlatımıyla metnininin kullanımı arasında bağlam oluşturabilmelerini sağlamak amacıyla bir reji uygulaması olarak sahnelenen “Gidion’ un Düğümü” oyununun sahne metni bulunmaktadır.

Oyun sahneleme provalarının kronolojik olarak sırasına bakıldığında ise, öncelikli olarak bu tezin “1.5. Uygulamalar” bölümünde örnek olarak açıklanan doğaçlama çalışmaları aynı amaçlarla farklı çalışmalar da eklenerek uygulanmıştır. Bu süreç ilk 5 provayı içermektedir. Oyuncuların sanatsal üretimleri hakkında metinle birlikte herhangi bir tasarım fikrine kapılmamaları ve yaratıcılıklarının önünde bir engel oluşturmamaları amacıyla ilk etapta metin oyunculara açıklanmamıştır. Böylece yukarıda tezin birinci bölümünde elde edilmek istenen amaçlara sahneleme ile ilgili kaygıların ve açıklanacak olan tasarım fikrinin engel olmaması sağlanılmak istenmiştir.

Oyun metninin oyunculara açıklanmasıyla birlikte “2.2. Uygulamalar” ve “2.4. Uygulamalar” bölümlerinde açıklanmış olan teorik ve doğaçlamaya dayalı

çalışmalar icra edilmiştir. Bir kısmı oyun metni ile kurgulanan bu çalışmaların uygulanması, oyuncuların ezberli bir şekilde sahneleri çalışmasına kadar 16 provalık bir süreciolusturmaktadır. Toplamdabu tezin, Gidion' un Düğümü adlı oyunun sahneleme çalışmalarında irdelediği kısım 21 provalık yaratıcı edimin arayış sürecidir. Daha sonraki prova süreci ise oyunun ilk gösterimine kadar sürdürülen doğrudan ezberlenmiş metinle birlikte yapılan sahne çalışmalarından oluşmaktadır.

1. SAPTAMAYA DOĞRU

1.1 Keşfin Engeli Olarak "Tasarım"

> *"Yönetmenin kuracağı egzersiz, doğaçlama gibi şeylerle oyuncular bir şeyleri kendileri bulabilirler. Kendi başına keşfettiğin bir şey, sana söylenen bir şeyden çok daha anlamlı gelir. Daha derine işler ve daha kalıcı olur."*
>
> *Mike Alfreds*

Bir oyununsahnelenme çalışmalarıkolektif bir çaba içerir. Yönetmen, oyuncu, ışıkçı, kondüvit gibi çoğaltabileceğimiz çeşitli görevleri olan birçok bileşen ortak bir üretim için biraraya gelirler. Sahnelenecek metin belirlendikten sonra ortak bir amaç için toplanmış bu bileşenler, birbirinden farklı tasarımlarla sanatsal yaratıma katkıda bulunur. Her bir bileşen için farklı bir görev tanımı yapılmıştır, iş bölümü gerçekleştirilmiştir; ancak paylaşılan görevlerin kesiştiği noktaların olması, ortak çalışmayı zorunlu kılar. Sahnedeki eylemin gerçekleşmesinde yönetmen ve oyuncular farklı tasarımlarla provalara gelebilir. Sanatsal icranın öncesinde yapılacak hazırlıkların odağı, biçimi ve değiştirilebilir olması çok önemlidir. Yanlış uygulanan ve kısıtlayıcı "hazırlık", yaratıcı gücün ölmesine sebep olabilir. Yönetmenin tasarımı ile ilgili SoniaMoore (1902-1995) şöyle söyler:

> *"Yönetmen prodüksiyon için bir başlangıç tasarımına sahip olabilir, fakat sahneleme yaratıcı bir süreçtir ve yönetmen*

> *doğaçlama yapabilmelidir. Her mizansen içeriği ve durumu yansıttığında – sözcükler olmasa bile – ifade yüklü olacaktır."*(Moore, 2006: 117)

Sahneleme sürecininilk provalarında, uygulama alanı olmadan belirlenen tavırlar, eylemler ve oyuncular arasındaki anlaşmalar, oyuncunun yaratıcı gücünü azaltıp onu klişelere yönlendirebilir. Bununla birlikte ilk provalarda yönetmen tarafından hazırlanan rol modelleri, sahne aksiyonları aynı işlevi görebilir. Elbette ki bu yol ile çalışılan ve başarıya ulaşan uygulamalar vardır; ancak birçok yönetmentarafından oyun sahneleme sürecinde uygulanan doğaçlama çalışmaları, bu sorunu ortadan kaldırmak ve organik, ayrıntılarla donatılmış, kalıplardan uzak, oyuncunun hayal gücünü açığa çıkaran bir sahneleme için araç olarak kullanılmıştır. Bu noktada yönetmen, yazar ve oyuncunun oyun sahneleme çalışmalarında sanatsal olarak önemleri ile ilgili bir parantez açmak gerekebilir.

Tarihsel süreç boyunca tiyatro sanatında yönetmen, oyuncu ve yazarın işlevi çeşitli değişimler geçirmiştir. Oyuncunun kendi metnini oluşturduğu uygulamalar, yönetmen kavramının varolmadığı çalışmalar, yönetmenin egemen olduğu, en ufak bir sahnesel aksiyonun bile yönetmen tarafından belirlendiği performanslar bu değişimler sonucu oluşan sahnelemelere örnek olarak gösterilebilir.Bu süreçlerin analizi ve bu farklılıkların oluşmasını sağlayan faktörler önemlidir; ancak konu kapsamı dışında ve bir başka araştırma konusudur. Günümüzdeki uygulamalar incelendiğinde ise bir yönetmen hegemonyası yaratıldığı gözlemlenebilir. Yönetmen, oyuncunun eylemlerinin zaman zaman yaratıcısı, karar vericisi, hatta daha sahne üstünde çalışmalar başlamadan hangi oyuncunun hangi eylemi yapacağının belirticisi olabilmektedir.

İngiliz tiyatro uygulayıcısı Edward Gordon Craig (1872-1966) çalışmalarını yönetmenlik sanatı üzerine yoğunlaştırmıştır. Yönetmenliği sadece oyuncu koçluğu, sahne dekorasyonu, prova yönetimi gibi görevlerde tanımlamayarak, yönetmenliğin işlevine yeni bir bakış açısı getirip bir sanat olarak tanımlamada önemli araştırma ve uygulamalar gerçekleştirmiştir.Craig' in doğaçlama üzerine düşünceleri "Commediadell' Arte" tiyatrosundan etkilenerek oluşmuştur. Her ne kadar yönetmenlik sanatının incelikleri üzerine çalışmaları daha yoğunluklu olsa da; Craig' in oyuncu ve yönetmen arasındaki ilişkinin kurulumuna dair görüşlerini John Rudlin şöyle ifade eder:

> *"Craig'in okul kurmaktaki amaçlarından biri de, 'Oyuncuya geleceğin kapılarınıaçmaktı. Böylece oyuncu kendine güvenle, doğaçlama gücü veren çalışmalara katlanan komedyenin önüne bütün rollerin serileceğini bilecekti'. Doğaçlama, oyuncunun metne ve karaktere dayanan rolünün dışına çıkıp özgürleşmeşine olanak tanırdı ve gösterinin kontrolünü oyuncunun ellerine teslim ederdi. Böylece kontrol, bazı despot kukla oynatıcılarının elinden alınmışolurdu."*(Rudlin, 2000: 190-191)

Gerhard Ebert (1930) ise Craig' in tiyatrosunu, bu sözlerine rağmen otoriter reji tiyatrosu olarak nitelendirmiş, yaratıcı oyuncularla başa çıkamayıp yönetmenin hegemonyası üzerine kurulu bir tiyatroyu savunduğunu iddia etmiştir.Ebert bu iddiasının bir sonucu olarak Craig'inoyuncular yerine tiyatrosunda "kuklalar" kullanmaya başladığını belirtir. (Ebert, 1999: 77)

20. Yüzyılın başlarında birçok yönetmen özellikle oyuncunun yaratıcılığını arttırmaya yönelik araştırmalarda bulunmuştur. Bu noktadaKonstantin

Stanislavski'nin çalışmalarına özel bir parantez açmak uygun olur. Stanislavski, yakın geçmişimizde oyunculuğun gizemi üzerine kapsamlıca araştırma yapan ve bulgularını bir "sistem" e dönüştürebilen tiyatro insanlarının başında gelmektedir. Oyunculuk sanatı üzerine görüşleri, Konstantin Stanislavski' nin yaşamı boyuncu birtakım değişikliklere uğramıştır. Bu değişikliklerle birlikte oyuncunun, hem eğitiminde hem de dramatik bir metnin sahnelenme sürecinde, çalışmalara nereden başlayacağıve nasıl devam edeceği ile ilgili araştırmalar yapmıştır.Araştırmalarının sonucunda üretilen birçok alıştırma ve doğaçlama uygulamaları hala günümüzde kullanılmaktadır. Bu alıştırmalar, ondan sonra gelen JerzyGrotowski, Michael Chekhov, Jewgeni B. Wachtangow, AugustoBoal, Peter Brook, ViolaSpolin, KeithJohnstone, Joseph Chaikin, Lee Strasberg, VsevolodMeyerhold, Eugenio Barba gibi birçok tiyatro insanı tarafından incelenmiş, kendi çalışmalarında kullanılmıştır. Doğaçlama çalışmaları Stanislavski' nin uyguladığı şekliyle olduğu gibi, yönetmenler tarafından farklı varyasyonlarıyla da araştırmalarının içine katılmıştır. Yeni üretilen doğaçlama uygulamalarıyla birlikte oyunculuk sanatında elde edilmek istenen amaçlarda çeşitlenmiştir.Stanislavski ile birlikte; Peter Brook, JerzyGrotowski, Eugenio Barba, ViolaSpolin gibi yönetmenler doğrudan oyun çalışma sürecinde doğaçlamayı bir araç olarak kullanan uygulamacılardan birkaçıdır. Sahne gerçekliği, kendiliğindenlik gibi kavramların keşfinin yönetmenin hazır mizansenleri, veyahut oyuncunun klişe eylemlere yöneldiği bir sahne çalışmasıyla gerçekleştirilemeyeceği düşüncesiyle alışkanlıklardan uzak çalışma yöntemleri tercih etmek isteyen yönetmenlerin karşısına doğaçlama unsuru çıkar. Doğaçlama, oyuncunun üretkenliğini arttırmada, bakış açısını genişletmede önemli bir araçtır.

Oyuncunun diğer oyuncularla birlikte, yaratıcı gücünü kullanması, sahnedeki eylemlerini oluşturabilme yetisini kazanması önemlidir. Stanislavski çalışmalarında sahnedeki edim çizgisini, rol dramaturgisini yönetmen ile birlikte kuran; ancak yönetmenin uygulama dahi olmadan belirlediği değil, "yönlendirdiği" bir anlayışı benimsemiştir. Stanislavski, dönemindeki uygulamaları eleştirirken yönetmenin tiyatro sanatındaki işlevine kendi bakış açısını şöyle özetler:

> *"Şu anda bütün tiyatro ve operalarda rejisörün ve dekoratörün sanatı ön plandadır, oyuncu ise rejisörün elinde ikinci sınıf bir alet işlevini görmektedir. Halbuki tiyatroda en önemli insan oyuncudur."*(Stanislavski, 2011: 221)

> *"Bizde rejisör oyuncu için doğuma yardım eden bir doktor gibidir."* (Stanislavski, 2011: 228)

Oyun sahneleme sürecindeki doğaçlama çalışmaları oyuncuya bir çalışma süresi ve özgürlük vaat eder. Oyun metninin ezberiyle birlikte sahnelerin oynanmasına geçmeden önce bir keşif ve araştırma alanı sağlar. Doğaçlamaların bir kısmı serbest, bir kısmı sınırlıdır. Bu çalışmalar, masa başı çalışmaları ile birlikte oyuncunun yaratıcı gücünü harekete geçirmesi ve işinde ustalaşması için bir hazırlık niteliğindedir. Yönetmen, oyuncunun yaratıcı gücünü açığa çıkarmak için doğaçlama çalışmalarını bir araç olarak kullanırken oyuncu da bu sürece hazırlıklı olmalıdır. Kendini sadece yönetmenin ve yazarın direktiflerine bırakan bir oyuncu sanatsal anlamda işlevsiz kalır. Oyuncular bazen kimi metinlerin doğaçlama unsurunun kullanımı için alan açmadığını ve yapması gerekenin

“belirleneni oynaması” olduğunu düşünür. Ancak her rol ve her metinde oyuncu için sayısız doğaçlama imkanı bulunmaktadır. Bu durum, yönetmeni ve yazarı reddetme anlamına gelmez. Yönetmenin çeşitli yönlendirmelerine ve metnin verdiği repliklere sadık kalınarak gerçekleşen eylemlerin ve söylenen sözlerin nasıl doğaçlama yoluyla çeşitlenebileceği araştırılmalıdır. Bu araştırmanın yapılabilmesi için oyuncunun her sahne uygulamasına bir keşif süreci olarak bakması gerekmektedir. Sürecini doğaçlama yoluyla yaratıcı edimini ortaya çıkararak geçirebilen bir oyuncunun yaşadığı sanatsal keyif ona özgürlüğü kazandıracaktır. Ancak sürece girmek istemeyen ya da doğaçlama yetisini geliştirme yolunda bir çabası olmayan oyuncu hem süreç hem sonuç bağlamında kendini işlevsiz hissedebilir. Ek olarak bu araştırmayı yapmaması izleyicinin,alışkanlıklarına sarılmış oyuncunun yaratıcılıktan uzak üretimine maruz kalmasına sebep olur.

Michael Chekhov oyuncunun kendini doğaçlama çalışmalarıyla sürekli eğitmesi gerektiğini, bu çalışmaların çeşitli sınırlılıklar içinde olmasının da oyun çalışma sürecindeki doğaçlamalar için bir hazırlık olarak önemli olduğunu belirtir. Basit bir alıştırma için rastgele bir başlangıç ve bitiş eyleminin belirlenmesi ve bu eylemler arasında ne yapılacağının doğaçlamanın öncesinde belirlenmemesi gerektiğini söyler. Eylemler arasında oyuncunun kendini herhangi bir sınırlılık içine sokmadan aradaki eylemler zincirinin kurmasına odaklanması ister. Bir sıra eylemden oluşmak zorunluluğu ortaya çıkan bir doğaçlama çalışmasının uygulama sürecinde oyuncu tarafından atmosfer, zaman, ritm gibi unsurlareklenebilir. Eylemler bir sonuç doğrultusunda gerçekleştirilmek zorunda kalır. Üzerine farklı temel gereksinimler eklenerek temel bir doğaçlama çalışması oluşmuştur bile. Chekhov, daha sonra bu çalışmayı aynı başlangıç ve bitiş

eylemleriyle; ancak farklı eylem çizgileri oluşturarak tekrar oyuncunun deneyimlemesini tavsiye eder. Bunun dışında oyuncunun herhangi bir oyunun belki kostümler de kullanılarak doğrudan doğaçlanabileceğinden bahseder. Böylelikle "Doğaçlayan oyuncu psikolojisinin" gelişmeye başlayacağını vurgulayan Chekhov, bu kazanımın daha sonra oyun çalışma sürecinde, bir takım verili durumlar altında oynamak durumunda olan oyuncu için bir kolaylaştırıcı etki yaratacağını ifade eder. Bu "psikoloji" nin oyuncuyu farketmeden prova aşamasına geçildiği zaman yönlendireceği görüşündedir.(Chekhov, 2014: 83-84)

> *"Alıştırmanız ve profosyonel işiniz arasında önemli bir fark olmadığını anlayacaksınız. Sonunda dram sanatının sürekli doğaçlamaktan başka bir şey olmadığını anlayacak ve sahnede bir oyuncuyu doğaçlama hakkından mahrum bırakacak bir tek anın olmadığına ikna olacaksınız. Size sunulan tüm zorlukları sadık bir şekilde yerine getirecek ve aynı zamanda doğaçlayan oyuncu ruhunuzu da koruyacaksınız. Özgürlük ve içinizdeki zenginlik hissi ile birlikte, size çok yeni olan o muhteşem kendine güven duygusu da çabanızın ödülü olacak."* (Chekhov, 2014: 86-87)

Oyun provalarında doğaçlamayı üretimin biçemini araştırmada kullanan Peter Brook, çağın tiyatrosunu "Ölümcül Tiyatro" olarak adlandırmaktadır. Kısa bir tanımla Brook' a göre "Ölümcül Tiyatro": sadece alışkanlıklardan beslenen, geçmişin yaratıcı itki barındıran ilham verici gücünü almak yerine, paslanmış, klişelerle bezenmiş, coşkusunu kaybetmiş tarafını öne çıkartan, seyirciyi yapay bir sanatsal edimle kandırmaya çalışan günün tiyatrosudur. Ölümcül tiyatrodan kurtulmanın yolunda doğaçlama, onun başvurduğu araçlardan biridir. Doğaçlama

çalışmalarını sadece oyunculuk eğitimi süreci boyunca kullanılan egzersizler olarak algılanmasına karşıdır. (Brook, 2010: 132-133)Brook şöyle söyler:

> *"Provalar sırasında oyuncuları eğitmek için yapılan doğaçlamaların, uygulamaların amacı hep aynıdır: Ölümcül Tiyatro' dan kurtulmak… Bir uygulama çalışmasının amacı, alan daraltmak ve geri dönmektir: Yalanın kaynağı bulunup o yalan yakalanıncaya kadar alanı daraltmak, daraltmak. Oyuncu o anı bulur ve görürse belki de kendisini daha derin, daha yaratıcı itkilere açabilir… Alıştırmaların okulların işi olduğunu, bir oyuncunun gelişiminde ancak belli bir dönem için geçerliliği bulunduğunu düşünmek doğru değildir. Bir oyuncu, tıpkı bütün sanatçılar gibi, bir bahçeye benzer, otları bir kez değil, her zaman ayıklanmalıdır. Otlar durmadan büyürler, bu doğaldır, temizlenmeleri gerekir, bu da doğal ve gereklidir."*(Brook, 2010: 147-149)

Brook' a göre biçem, sahneleme aşamasında yeniden üretilmelidir ve eğer oyunlara özgü biçemler her dönem aynı şekilde kullanılmaya kalkılırsa bu bir fiyaskoya yol açar. Ölümcül Tiyatro' nun kapısı açılır ve yaratıcı gücünü kaybeden uygulayıcı içeri dalar. Ona göre yeniden araştırılan biçemin araştırma yolu doğaçlamadır. (Brook, 2010: 19-20) Her oyun için yeniden üretilecek olan biçeme ulaşma yolu uygulama alanı olmadan yapılacak bir tasarım değildir.

Uygulamalar yoluyla provalar süresinde parça parça elde edilecek sonuçlarla oluşturulan oyunun biçemi ancak üretimi ölüme yazgılı olmaktan kurtarabilir.

> *"Ölümcüllük bizi hep aynı noktaya getiriyor: Ölümcül yönetmenler eski formülleri, eski yöntemler, eski şakaları, eski uygulamaları kullanırlar, sahnede beylik başlangıçları, beylik sonları işe koşarlar... Ölümcül bir yönetmen her bölümde olması gereken şartlı reflekslere hiçbir biçimde kafa tutmayan yönetmendir."* (Brook, 2010: 50-51)

Yönetmenlerin provaların değiştirici ve öğrenime dayalı bir süreç olduğunu anlamalarının gerekliliğini öneren Brook, çalışmaların başlangıcında eylemin keşfinde tasarlanmış eğilimlere sarılmanın Stanislavski gibi yaratıcı gücü öldürücü etki yapacağını düşünür. Ona göre bir yönetmen oyuna önceden ne kadar çalışmış olursa olsun tamamen kavraması mümkün değildir. Bu iddia ile gelen ve sahnedeki eylemleri kesin bir yargıyla yönlendirmeye çalışan yönetmenler ya başarısız olmuş, ya da süreç içinde uygulamalarını değiştirmek zorunda kalmıştır. Peter Brook, bu tavrı benimsemiş yönetmenleri doğrudan ölümcül tiyatro ile bağdaştırır.

> *"Gerçekten de, ilk provaya elinde hazır bir senaryoyla, her hamlede nelerin yapılacağını falan not ederek gelen bir yönetmen, hiç kuşkusuz ölümcül tiyatronun adamıdır."* (Brook, 2010: 138)

Buraya kadar bahsedilen yönetmenin ya da oyuncunun oyundaki eylemleri tasarlaması ile ilgili bilgiler ve yorumlar elbette ki prova öncesi çalışma yapılmaması yönünde algılanmamalıdır. Oyun sahneleme sürecinde oyuncu ve

yönetmen prova öncesi veya dışında çalışmalarını gerçekleştirmeli; ancak bir yargıya varmaktan kaçınmalıdır. Buna ek olarak eylemin keşfi uygulama sürecine yani provalara bırakılmalıdır. Verili koşulların veyahut rol kişilerinin amaçları ile ilgili çeşitli araştırmaların yapılması bu uyarıya ait değildir.Brook da oyun hakkında entelektüel bir birikim oluşturmanın tamamen yanlış olduğu fikrinde değildir. Teori ve uygulamanın birbiri içine geçmesi gereken süreçler olarak algılanılması gerekliliğini vurgular. Ancak onun en büyük karşı çıkışı Stanislavski 'nin "hazırlıklı" oyuncular olarak nitelendirdiği gibi, yönetmenin de en ince detayına kadar çalıştığı, harekete geçmeyi engelleyici taslaklardır. Brook bu durumu şöyle ifade eder.

> *"... Aslında iki yaklaşım birleştirilmelidir. Bir sahneyi neyle karşılaşılacağını bilmeden, ilk defasında bir doğaçlama gibi ayağa kalkıp oynayarak incelemek, tadına doğrudan doğruya varabilmek için çok önemlidir. Bir metni dinamik ve etkin bir biçimde keşfe çıkmak onu araştırmanın zengin bir yoludur ve bu keşif yolculuğu entelektüel incelemeye yeni derinlikler katabilir, ki bu da gereklidir. Ama insanın kendi vücudunda hissetmesine fırsat tanımadan, haftalarca bir masanın etrafında otururak metnin anlamlarını açıklığa kavuşturmaya çalışmasından oluşan Orta Avrupa tekniği karşısında dehşete kapılıyorum. Bu kuram sanki insan ne yönde ilerleyeceğini bilemezmiş gibi, herhangi bir taslak oluşturmadan ayağa kalkmasına izin verilmemesini öneriyor."*(Brook, 2004: 63)

Pekioyuncuoyun metnindeki repliklerini de bu tasarımdan uzak mı tutmalıdır? Yani rol kişisinin sözcüklerini sahne üzerinde bir keşif süreci geçirmeden ezberlemeli midir?

1.2. Sözden Önce Eylem

> *“ Bir sözcüğü en doğru biçimde söylemenin yolunu bulmak için, o sözcük hangi süreç sonunda ağızdan çıktıysa ona koşut bir süreçten geçmek gerektiğini bilirler(metin yazarları). Bunun başka bir yolu olmadığı gibi daha basit bir yolu da yoktur.* (Brook, 2010: 16-17)

Oyun sahneleme uygulamalarının tarihsel sürecine bakıldığında doğaçlama ve dramatik metin unsurlarının ilişki biçimlerinin çeşitli şekillerde olduğu görülür. Oyun metninin doğaçlama çalışmalarıyla hazırlandığısahnelemeler, bir metnin olmadığı sahne üzerindeki uygulamalarla seyirciye ulaşan oyunlar, bir kanava ile sahneye çıkan oyuncuların doğaçlamalarla sahne metnini oluşturduğu örnekler ve önceden detayları belirlenmiş bir dramatik metin çalışılarak sahnelenen oyunlar… Günümüzdeki konvansiyonel tiyatro uygulamaları incelendiğinde, dramatik metinler üzerinden yapılan sahnelemeler daha ağırlıklı olarak tercih edilmektedir. Bu ayrımlar konulduktan sonra oyunculuk sanatı açısından oyuncunun metinle ilişkisi bağlamında akıllara şu soru gelebilir: Doğaçlama çalışmaları uygulanmadandramatik metin ile çalışan bir oyuncu, rol kişisinin sözlerini dilin kaslarına organik olarak yerleştirme sürecinde, metnin seslendirilmesine geçmeden önce doğaçlamalarlaçalışan bir oyuncuya göre daha fazla sorun yaşayabilir mi? Bu sorunun cevabı evet olarak kabul edildiğinde bir başka soru belirir:Oyuncunun, rol kişisinin eylemlerini keşfetmedenve deneyimlemeden repliklerini ezberlemesi, onların organik bir biçimde seslendirilmesine engel midir?

Günümüz tiyatro uygulamalarına bakıldığında ise birçok kurumsal ya da özel tiyatronun prova süreci incelendiğinde, oyun seçiminden sonra kısa süren bir masa başı çalışmasının olduğu ve hemen ardından da okuma provalarına geçilen bir programın takip edildiği dikkat çeker. Bu uygulama süreci, rol kişisi ve dramatik metinde gerçekleşen olayların, sadece düşünsel bir tasarımından sonra replikler ile karşı karşıya kalan bir oyuncu olduğu anlamına gelir. Oyuncu henüz rol kişisinin eylemlerini deneyimlememiş, yaşantısını fiziksel olarak çalışmamış, o repliklerin söylenme durumlarını doğaçlama çalışmaları ile oluşturmamıştır. Dolayısıyla belki de en önemlisi fiziksel eylemler dizgesini kurmaya yönelik herhangi bir çalışma içerisine girmemiştir.

> *" Kulaklarını sonradan kurtulmakta zorluk çekeceğin yanlış replik okumalarıyla doldurmanın hiçbir faydası yok. Replikleri düşünme, nasıl söyleneceğini düşünme, işte o zaman olacak. Ne yaptığını düşün. "*(Toporkov, 2017: 45)

Vasili ToporkovTartuffe provalarında Stanislavski'nin "hazırlıklı" oyuncular ilgili düşüncelerini yukarıda bahsettiğimiz bağlamda belirtir. Stanislavski 'nin daha ilk çalışmalarda tam bir ezberle provaya gelinmesini onaylamadığını buna şiddetle karşı çıktığına dikkat çeker. Bazı yönetmenlerin bu durumu beğendiğini hatta övgüyle bahsettiklerini; ancak Stanislavski' nin bunun bir hata olduğunu düşündüğünü vurgular. Oyuncunun önce ona o replikleri söyletecek içsel imgelerin, fiziksel aksiyon çizgisinin, metin çözümlemesinin yapılması gerektiğinin vurguladığını; ancak o zaman repliklerin duru, inandırıcı ve organik olabileceğini düşündüğünü anlatır. ToporkovStanislavski'ye göre repliklerin sonradan değiştirilmesi çok zor olacak şekilde dilin kaslarına yapışmasının ancak bu yolla engellenebileceği görüşünde olduğunu aktarır.

"Bir Tartuffe provasında Stanislavski şöyle dedi: 'Öncelikle, fiziksel aksiyonlarının mantıksal dizilişini kurmalısın. Çalışmaya bu şekilde başlamalısın. Dil kaslarına dayanarak yapılan çalışma memurun çalışması gibidir, ama bir oyuncu içsel imgelere sahip olduğunda işte bu yaratıcı çalışmadır."(Toporkov 2017: 112)

"Replikleri ezberlememizi kesinlikle yasaklardı. Bu çalışmamızın kesin koşullarından biriydi ve eğer aramızdan biri Moliére 'in sözcükleriyle konuşmaya başlarsa Stanislavskianaında provayı durdururdu. Oyuncunun metne, sözcüklere, yazarın kendi sözcüklerine sıkı sıkıya sarılmasını onun bir zayıflığı olarak görürdü. Eğer bir oyuncu sahnedeki fiziksel aksiyonlar kalıbını asgari sözcükle icra edebilirse, bunu büyük bir gelişme olarak kabul ederdi. Sözcükler sadece yardımcı bir rol oynayabilirdi. " (Toporkov 2017: 186)

Yukarıda bahsedilen bütün veriler ele alındığında, oyuncunun metinde verilen koşullar, ilişkide olduğu rol kişilerinin durumları, gerçekleşen olayı ve bu doğrultuda yapılan eylemi keşfetmesi önemlidir. Bu keşif gerçekleşmeden oyuncuların yaratıcı gücünü engelleyici, onları tek bir bakış açısına hapsedecek, gerek yönetmen gerek başka "yönlendiriciler" tarafından kullanılacak "tasarımlar" zararlı sonuçlara neden olur. Keşfin öznesinin bu süreci deneyimlemesi gerektiği gibi; bu süreç yaşanmadan rol kişisinin repliklerini seslendirmesi veyahut ezberlemesi oyuncunun performansı ile ilgili birtakım sorunlara yol açabilir. Oyuncunun icrasındaki ulaşılmak istenen kendiliğindenlik ve sözlerin dile oturmasındaki doğallık zarar görebilir. Bu yüzden davranış biçimlerini, rolün

diğer rol kişileri ile ilişkisini, oyunda geçen olayları ve rollerin fiziksel eylem çizgisini oluşturmak için doğaçlama çalışmaları yapılması gerekmektedir.

1.3. Ritim

Japonya doğumlu Noh tiyatrosunun en büyük oyun yazarı olarak bilinen aynı zamanda oyuncu ve kuramcı kimliğiyle de öne çıkan ZeamiMotokiyo (1363-1443), yüzyıllar öncesinden oyunculuk kuramına dair birçok fikir üretmiş ve uygulamıştır. Yazılarının bir kısmı bir tesadüf sonucu geçtiğimiz yüzyılda ortaya çıkan Zeami'nin, Japonya' da birçok sanat dalında, ama en yaygın olarak da tiyatro için kullanılan "*Jo, Ha, Kyü"* denilen ritmikyapı teorisinden, oyun öncesi yapılan doğaçlama çalışmalarında ve sonrasında hem rollerin hem de oyunun ritmi üzerine yapılan çalışmalarda faydalanılmıştır.

Doğada kullanılan bir ritmik yapıya işaret eden "*Jo, Ha, Kyü"*, kabaca 'Başlangıç, kırılma, doruk' olarak çevrilebilir. YoshiOida kendi çalışmalarında bu yapının önemini vurgular. Yapı, yavaş başlayan bir başlangıcı, kademeli olarak hızlanan ve pik noktasına çıktıktan sonra kesintiye uğrayıp tekrar bu döngüye girerek devam eden bir dokuyu içerir. Bu doku doğanın işleyişinde 'organik' olarak tabir edilen bir ritme işaret eder. Bunun hayvanların orgazmından, bitkilerin döngüsüne kadar birçok kendiliğinden gerçekleşen eylemde gözlemlenebildiğini ortaya koyar Zeami (Oida, 2013). Bu analiz, hızlanma derecesi, toplam yapının süresi ve döngü devamlılığı açısından net matematiksel verilere dayalı olmayıp aşağı yukarı bir çerçeve çizmektedir. Bu dokunun tiyatroda kullanımı ile ilgili Oida, batılı anlamda bir 'giriş, gelişme, sonuç' olarak algılanmaması gerektiğini vurgular. "*Jo, Ha, Kyü"*sadece metinsel bir aksiyona işaret etmez. Her eylemin içinde saklı olana, seyirci için tanıdık gelene vurgu yapar. Tabi ki bu yapı bir sanatsal çalışmada her aksiyonun içinde kullanılmayabilir. Tercihlerle farklı ritmik yapılar, kesintiler kullanılır. Ancak Oida bu yapıyı seyircinin varoluşuyla, farkında olmadan kullandığını, dolayısıyla

sahnede bu dokunun kullanılmasıyla istemsiz bir ‘onaylama’ sürecinin başlayacağını iddia eder. Seyirci bu organik yapının kullanıldığını fark eder ve bununla birlikte sahnedeki aksiyona bir yakınlık ve ilgi duyar. Bu batılı birçok oyuncu tarafından farkında olmadan kullanılır. Ancak Oida, Japon tiyatrosunda “*Jo, Ha, Kyü”*bilinçli bir araç olarak organik olanın yakalanması için çalışmalarda kullanıldığını ifade eder. (Oida, 2013: 49)

Yukarıda bahsedilen oyuncunun ve eylemin ritmik yapısı ile ilgili analizlere benzer bir şekilde Stanislavski, kendisine yönetmeni AleksandrFedotov’un bir performansından sonra söylediği şu sözlere dikkat çeker:

> *“Gelişme, hızını artırarak yükselme, müzik diliyle, piyanodan forteye geçiş budur işte. Unutmaman gereken bir noktadır bu. Tepeye çıkış yavaş yavaş olmalı, en son vuruş anı da kısa sürmeli. Aksi halde, vuruşun etkisiz kalır. Sıradan aktörler çoğunlukla bunun tam tersini yaparlar. Heyecanın en ilginç yanı olan yavaş yavaş gelişimine önem vermeden, doğrudan doğruya piyanodan forteye atlarlar ve uzun bir süre orada kalırlar.”* (Stanislavski, 2011:174)

“Gidion’un Düğümü” oyununun sahnelenme aşamasında yapılan doğaçlamalarda oyuncuların bu ritmik yapının benimsemesine dair vurgular yapılıp bunu eylemlerine yaymaları için cesaretlendirilmiştir. Doğaçlamalardan sonra oyunun metinli provaları sırasında kafa karışıklığı yaratmamak için bu konuyla ilgili uzun bir kuramsal açıklamadan ziyade uygulamalı olarak eylem ve söz dizgelerinde organik yapı kullanılmaya çalışılmıştır. Oyuncunun icrasında

kullandığı en küçük sözlü ya da sözsüz birimin içinde dahi böyle bir ritmik yapının inşa edilebileceğine dair uygulamalar üzerinde durulmuştur.

Oyuncu, metnin sözcüklerini kullanmadan önce hem oyunun teması ve atmosferi hem diğer rol kişileri hem de kendi rol kişisi ile doğaçlama çalışmalarıyla kurması gereken ritmik yapıyı keşfederken, aynı zamanda çok yönlü bir etkileşime girer. Ezber yapılmadan önce başlanılması gereken bu keşif süreci önemlidir. Oyuncunun rol kişisinin diğer bütün etmenlerle birlikte ritmini kavraması, icranın sonuca ulaşması yönünde büyük bir problemin çözüldüğü anlamına gelir. Kadir Çevik, PatricePavis' in tiyatro sanatındaki ritmin algılaması ile ilgili vurgusuna dikkat çekerken, bu ritmik yapı ile kurulması gereken oyuncunun sahne üzerindeki sözsel olmayan etkileşiminin temel gerekliliklerini şöyle belirtiyor.

> *"PatricaPavis ritmin tiyatro pratiğinde merkezi anlamda önemli olduğunu vurguluyor: 'Bir metin için ritm bulmak araştırmak demek, bir anlam araştırmak ve bulmak demektir.'*
>
> - *Her figürü kendi ilişkilerinden soyutlayarak çalışmak. Bu cümleyi açımlarsak şöyle diyebiliriz: Figürün temel yönelişini belirlemek, içinde yer aldığı dramatik durumu bütün ayrıntılarıyla kavramak, içinde yer alacağı atmosferi tasarlamak.*
> - *Figürleri diğer figürlerle olan ilişkilerini dikkate alarak çalışmak: Figürün bütün bir oyun ya da sahne boyunca oluşturduğu ilişkiler ağını tüm detaylarıyla oynayarak*

çözümlemek, adım adım ritm değişimlerinin farkına varmak bu çalışmanın ana hatlarını oluşturmaktadır." (Çevik, 2006)

1.4. Etkileşim

YoshiOida oyuncularıyla uyguladığı doğaçlama çalışmalarında oyuncunun bir başka oyuncu ile ilişkisini temel bir araştırma alanı olarak görür. "Gerçek ve insani bir alışveriş" için oyuncunun bütün duyularıyla sahnedeki diğer kişileri izlemesi gerektiğini vurgular. Ona göre bir oyuncu sahnede iken hem seyirciye, hem de sahnedeki diğer oyunculara karşılık verebiliyor olması gereklidir. Oyuncular sahnede diğer oyuncuları unutup sadece kendi rollerine, ezberlerine odaklanabilirler. Bu durumlarda çalışılan sahneyi geliştirmenin zorlaştığını ve insani olanla ilgili "alışveriş" in gerçekleşmediği için bir değişim kaydetmenin de imkansızlaşacağını belirtir. Oida bu yöndeki çalışmalarında sınırlı ya da belirli doğaçlamalar yerine oyuncuların yönünü belirlediği ve birbirleriyle iletişimi zorunlu kılan doğaçlamaları tercih eder. Oyuncular yalnız sözle değil bedenleriyle, kimi zaman çevresel sınırlamalar altında kimi zaman da kısıtlı beden kullanımı koşulu altında "alışveriş" i gerçekleştirmek için çalışır. Yalnızca oyuncuların ellerini ya da başka uzuvlarını kullanarak yapılan çalışmalar karşılıklı yanıtlarla bir ilişki oluşturmanın sadeliğine, seyirlik bir atmosferi yakalamak için yeterli olan büyüleyici etkiye ulaşmak için bir araç olarak kullanılmıştır. (Oida, 2013)

> *" Aslında hangi tiyatro yapıtında çalışırsanız çalışın her zaman bir doğaçlama unsuru vardır. Bazen tamamen serbesttir; eylem gelişip ilerledikçe oyuncu istediği yere hareket eder ya da mizansen sabitlenmişse oyuncu içsel açıdan özgür kalmalıdır. Her akşam başka başka özellikte olan seyirciyle özgün bir ilişki kurulur, oyuncu bu iletişimi canlı ve cevaplamaya hazır tutmanın yollarını bulmalıdır."* (Oida,2016: 100)

Oyuncuların diğer oyuncularla olan etkileşiminin aşamalarını Gerhard Ebert "bakmak-algılamak-değerlendirmek-tepki" olarak sıralar. (Ebert, 1999: 115). Bu etkileşim sürecinin sağlıklı yürütebilmesi için doğaçlama çalışmaları araç olarak kullanılır. Sıralama süreci yüksek bir bilinçle hesaplanarak değil; oyuncunun uyguladığı çalışmalarla kendiliğinden gerçekleşmelidir. Dolayısıyla doğaçlama çalışmaları oluşturulurken yönetmenin oyuncuları ne kadar bilgilendirdiği önemlidir. Uygulamanın bütün seyri oyuncuların yaratıcılığını engelleyebilecek şekilde bildirilirse; doğaçlama çalışmasının başlangıcında tasarlanmış eylemler zihinsel süreçte oluşabilir. Bu bağlamda ulaşılmak istenen oyuncular arasındaki kendiliğinden gerçekleşebilecek alışveriş, çalışmanın başlangıcında yok olur.

Bazı oyuncular oyun sahneleme süreci içinde kendi başlarına yaptıkları çalışmaların etkisiyle sahnedeki partnerlerini görmezden gelme eğilimi gösterirler. Evde planlanmış eylemleri, planlandığı şekilde sahnede ne olursa olsun gerçekleştirme eğilimi gösteren bu oyuncular kurtulması zor bir alışkanlık edinmiş olurlar. Çalışırken oyuncu partnerinin eylemlerini tahmin edip bunları sabitleyebilir. Yine benzer bir şekilde oyuncular partnerlerinin tepkilerini yok da sayabilir. Kendi oyununa odaklanmış oyuncu yalnızca kendi replikleri geldiği zaman oyuna dahil olur ve karşısındaki oyuncuyu dinlemez, dinleyemez. Kimi oyuncular ise rol arkadaşı ile oluşması gereken alışverişi yok sayıp bütün odağını seyirci üstünde tutar. Rolün eylemlerini gerçekleştirmek yerine "anlatmaya" başlayan oyuncu bu durumun farkına varmayabilir. Oyuncunun etkileşimine dair uygulanacak olan doğaçlama çalışmaları, bahsedilen oyuncuların yanlış eğilimlerini yok etmeye yardımcı olur. Yönetmen, sürecin başında oluşabilecek yanlış sonuçları engellemek adına alıştırmaları kullanabilir. Oyuncuların açık, algı

çemberleri geniş, dışarıdan gelebilecek bütün uyaranlara tepki verebilecek bir potansiyelle var olmasını sağlayacak yönde uyarılar ve çalışmalar uygulamalıdır. Bu çıkarım elbette ki oyuncunun provalar dışında çalışmasının yanlış olduğu yönünde bir yoruma sebep olmamalıdır. Yalnızca çalışmasının yönü diğer oyuncularla alışverişini sınırlandırıcı bir tarafa doğru giderse, hem yönetmen hem de oyuncular, yönü değiştirmeyi bilmelidir.

Prova aşamasındaki doğaçlama çalışmalarından sonra, oyunun gösterimi sırasında oyuncular için bir başka doğaçlama unsuru başlar. Birçok eylem saptanmış, oyun en ince ayrıntısına kadar çalışılmış, defalarca prova yapılmıştır. Ancak o akşam sahneleme sırasında bazı şeyler farklı olur. Bunlar büyük değişiklikler değildir. Ancak yine de atmosfer, seyirci, zaman, gibi değişen sebeplerden dolayı oyuncuların performansında birebir aynılık beklenemez. İşte oyuncunun bütün eylemlerindeki kendiliğindenlikle birlikte rol arkadaşının en ufak değişikliklerine doğaçlama gücünü kullanarak doğru tepkiler vermesi gerekmektedir. Oyunculukla ilgili birçok araştırma ve kitabı bulunan, Gerhard Ebert, "Oyunculuk Sanatında Doğaçlama" adlı kitabında Grotowski' nin sözlerine dikkat çeker:

> "*Grotowski oyunculuğun iyi bir gözlemcisive yöneticisi olarak bu önemli noktayı şöyle açıklıyor: ' Kontakt en önemli unsurlardan biridir, kontakt demek hayvan gibi bakmak değil görmek demektir… Kontakt, benim oyunumu değiştirmeme neden olabilir… Bu yüzden oyun sırasında metne sıkıca bağlı kalmanın yanı sıra daima karşınızdaki oyuncu ile kontakt halinde olmalısınız. Eğer karşınızdaki iyi bir oyuncu ise, oyunun kurallarına uyacaktır, hiçbir şeyi tesadüfe bırakmayacak,*

ayrıntıları değiştirmeyecektir. Fakat repliğin içinde saniyelerden daha kısa zaman birimlerinde küçük değişiklikler olacaktır; öyle ki karşınızdaki oyuncunun oynayışı her seferinde biraz değişecektir; siz burada onu dikkatle dinlemeli, onu gözlemlemeli ve onun o andaki hareketlerine tepki göstermelisiniz. Her gün size aynı ses tonuyla, 'Günaydın' diyecektir. Bir gün yorgun, bazen acele içinde olabilir. Her gün 'Günaydın' demekte ama her seferinde bir ince ayrımla bunu söylemektedir. Siz bunu, sadece aklınızla değil, aynı zamanda gözlerinizle ve kulaklarınızla algılayabilmelisiniz. Siz hep aynı cevabı veriyorsunuz, 'Günaydın' diyerek; ancak eğer dikkatle dinlerseniz, bu söz her seferinde biraz değişik olacaktır. Olay ve ses tonu aynı kalmaktadır. Ama karşınızdaki ile aranızdaki kontak o kadar çabuk gerçekleşir ki, bu davranışa mantıki bir inceleme uygulanamaz."(Ebert, 1999: 26)

Gerhard Ebert, Grotowski ile birlikte oyun sahneleme sürecinde yapılan provalarda uygulanan doğaçlama çalışmaları dışında, oyun sırasında oyuncunun diğer oyuncu ile iletişimde doğaçlama yetisinin gerekliliğini vurgular. Böylelikle aslında, bu araştırmanın konusu olmayan interaktif tiyatro uygulamalarında da kullanılması gereken bir unsuru belirtmiş olur. Seyirci ile iletişimin zaman zaman sözlü olarak da daha belirgin olduğu bu uygulamalarda oyuncu sadece rol arkadaşının o oyundaki performansının değişimlerine göre değil, aynı zamanda seyircinin yönlendirmeleri ve tepkilerine göre de oyununu değiştirmelidir. Seyirci ile gelen bir değişim elbette ki yalnızca interaktif tiyatro uygulamalarında gerçekleşmez; ancak bu uygulamalardaki birçok oyun için hem metin hem de

aksiyon değişimi daha belirgin olduğu görülmektedir. Bu analiz, daha önce bahsedildiği gibi bu araştırmanın konusu değildir; ancak oyuncunun doğaçlama yetisinin gelişmişliğiyle ilgili bir başka gerekliliği vurgular.(Ebert, 1999)

1.5. Uygulamalar

Buraya kadar bahsedilen tiyatro sanatı ile ilgili bütün bilgiler ve yorumlar doğrultusunda oyunun çalışılma sürecindeki metinle doğrudan bağlantısı olmayan doğaçlama çalışmalarının bir kısmı aşağıda listelenmiştir. Çalışmaların uygulama biçimi, kökeni ve amaçları da açıklamalarla belirtilmiştir.

"Gidion' un Düğümü" adlı oyunun provalarının özellikle başlangıcında olan bu süreçte amaç: oyuncuların fiziksel ve zihinsel sınırlarını tanımak, birbirlerine uyumunu, güvenini ve açıklığını arttırmak, doğaçlama provalarıyla başlayacak olan sürece bir giriş yapmaktır.

- İki oyuncuya taraf olabilecekleri bir tartışma konusu verilir. Konu, yaratıcıkları arttırmak amacıyla gündelik ve gerçekçi bir düzlemden beslenmeyebilir. Oyuncular mümkün oldukça çok argüman üreterek taraf oldukları düşünceyi savunurlar. Tartışma boyunca hiçbir duraksama olmamalıdır. Oyuncular diğer oyuncunun sözünü kesmesine engel olmak için sürekli yeni bakış açılarıyla olaya yaklaşmak zorunda bırakılmalıdır. Herhangi bir oyuncunun iddia ettiği bir koşul (temel savunması gereken cümle olmaması kaydı ile) diğer oyuncu tarafından kabul edilmek zorundadır. Bu kabul ile birlikte oyuncular farklı argümanlar bulmaya zorlanır. Tartışmanın herhangi bir anında taraflar değişebilir. Doğaçlamanın devamında verili durumlar daha fazla belirlenerek oyuncuların seyirci ile iletişiminin de yolu açılabilir.

Çalışma, oyuncuların, diğer rol kişisini dinleme, sahne üstü yaratıcılık, olaylara anında tepki verebilme, seyirci ile iletişim gibi oyunculuk sanatında temel doğaçlama edimlerini geliştirmeyi amaçlar. Oyuncuların günlük hayatında

katılmadığı düşünceleri savunmak zorunda kalmaları, rol kişisi olarak bir amaca ulaşmayı sağlamaları için başlangıç uygulaması olarak görülebilir. ViolaSpolin bu çalışmayı uygularken seyirciyi de doğaçlamaya dahil eder ve onlara puanlama görevi verir. Oyuncuları bir rekabet itkisi veren bu uygulama, onların daha aktif bir şekilde katılımlarını sağlar.

Stella Adler modern tiyatronun olmazsa olmazının farklı fikirlerin öne sürülmesi ve bu fikirlerin tartışılmasıyla ortaya çıkan çatışmanın olduğunu belirtiyor. Tartışmak fiilinin kökenine bakıldığında sohbet etmek, çene çalmak gibi fillerden ayrılan en önemli noktasının partnerle girilen ilişki olduğunu, bu ilişkinin kesinlikle iki tarafın birbirini son derece dikkatli dinlemesiyle kurulabileceğini vurguluyor. Uyguladığı tartışma doğaçlamalarında oyuncunun kendi düşüncelerini anlatmaya odaklanmak yerine; diğer oyuncunun söylediklerine odaklanıp, bu söylenenlere dair yorumların merkeze alınmasını zorunlu kılıyor. Oyuncular için "Ben buna katılmıyorum." dedirtmeye zorlayan şey ne ise oradan başlanması gerektiğini öneriyor. (Adler, 2007: 92)

> *"Yapabileceğiniz en önemli egzersiz, kürtajı yasallaştırmak için önemli bir meselede taraf tutup o yönde tartışmak, daha sonra da diğer tarafı tutup onu savunmaktır. Bu savunmayı da o kadar etkili biçimde yapmalısınız ki dinleyen biri aslında hangi tarafı tuttuğunuzu çözemesin."* (Adler, 2007: 90)

- Çalışma en az iki oyuncunun mekan farkındalığı içinde bedenlerinin seçili bir noktasından birbiri ile iletişim kurarak dans etmesini içerir. Bu dansın odağı partnerdir. Oyuncular bir gösteri kaygısı içinde olmamalıdırlar. Dışarıdan

sağlanması gereken bir ritm algısı da gerekmez. Dolayısıyla bir müzik kullanılmaz. Sadece doğaçlamayı gerçekleştiren kişiler birbirinin bedenini dinler ve ona göre hareket eder. Dinleme eylemi için taraflardan birinin ses kullanması gerekmez. Ritim, gizli anlaşma içinde olan bedenlerin ritmidir. Bedenin bütünü kullanılarak yapılan bu doğaçlama hareket dizini, iletişimde olan tek bir noktadan genişleyerek bütün vücuda yayılır. Oyuncular bedenlerinin birbiri ile iletişimini kesinlikle kesmez; ancak iletişimde olan seçili nokta doğaçlama olarak değişebilir.

Kontak doğaçlama olarak tanımlanan bu alıştırma, temelde bir dans uygulaması olsa da; birçok oyuncu ve yönetmen tarafından oyuncunun kendi bedenini tanıması, doğaçlama gücünü geliştirmesi için çalışmalarda kullanılır. Çalışmanın kökeni Steve Paxton (1939)' ın uygulamalarına dayanır. Doğaçlama, kişinin kendi ve partneri ile iletişime odaklanır. Kişinin kendi bedenine ek olarak, farklı bedenlerin hareket alışkanlıklarını, ağırlık değişimlerini, güven mekanizmasını keşfetmesini sağlar. Çalışma uzun süreler ve süreklilik sağlayarak uygulandığında farklı etkileri, uzun süreli faydaları olabilir. Ancak bu çalışma oyun sahneleme sürecine hazırlık kapsamında kullanılmıştır. David Zinder bu çalışmayı;

> *"beden ağırlığı ve baskının sürekli yer değiştirdiği, devam eden içeriksiz harekettir."*

sözleriyle tanımlar ve ekler:

> *"prova ya da eğitim dışında da oyuncuların doğaçlama yaratıcılıklarını geliştirecek en iyi yöntemlerden birisidir*."(Zinder, 2016: 112)

- İki oyuncu karşılıklı göz göze ayakta dururlar. Biri "yansıtma" , diğeri "hareket etme" görevindedir. Hareket edenin bütün hareketlerini diğer oyuncu eksiksiz olarak yansıtır. Hiçbir sözsel iletişim olmamalıdır ve çalışma boyuncu göz teması bozulmamalıdır. Küçük uzuvlarla başlayan hareket bütün bedene yayılmalıdır. Bir süre sonra görevler değiştirilir. Hareket eden yansıtan olur. Çalışmanın sonraki aşamasında ise kimin hareket eden kimin yansıtan olduğu söylenmez ve oyunculardan kurdukları ilişki ile kendiliğinden sözsüz bir anlaşmaya varmaları beklenir. Bu görevlendirmenin, oyuncular tarafından yine hiçbir anlaşma olmadan, kendiliğinden sürekli değiştirilmesi beklenir. Bir gözlemci tarafından kimin hareket eden kimin yansıtan olduğunun anlaşılamayacak kadar akışkan bir iletişimin kurulduğu evreye kadar çalışma devam eder. Belirli bir başarı sağlandıktan sonra oyuncuların aralarındaki mesafe değiştirilerek ya da ses eklenerek çeşitli varyasyonlar denenebilir.

Ayna çalışması oyuncunun odaklanma, farklı enstrümanlarla iletişim kurabilme, yaratıcılık gibi yetilerini geliştirmeye odaklanır. Oyuncular çalışma süresince tanımlı, tahmin edilebilir hareketler yerine soyut imgelere dayalı eylemler kullanmalıdır. Oyuncu, olanı belirli bir söz veya tanımlı bir hareketle ifade edemediğinden, bir iletişim kanalı bulmaya zorlanır. Bu bir oyun sırasında oyuncunun içsel olanı seyirciye ya da rol arkadaşına iletmede kullanabileceği aracı keşfetmede bir ön alıştırma olarak görülebilir. Yalnız bu araç mistik, uhrevi ya da transa dayalı bir iletişim kanalı olarak düşünülmemelidir. Ayna çalışması ile ilgili David Zinder şöyle söyler:

> *"Oyuncu Eğitimi literatüründe, en haksız yere karalanan alıştırma grubudur. Çünkü eşli çalışmanın en basit alıştırması gibi düşünülür. 'Oyunculuk 101' in ilk birkaç dersinde en iyi yapılan ve sonra tümüyle unutulan çalışma. Yıllar boyunca, ayna alıştırmaları 'ailesini' olağanüstü biçimlendirilebilir araçlar olarak gördüm. Bu egzersizi, eğitimde kullanmanın yanı sıra, çoğu zaman prova sürecinde hatta oyunlarda bile kullanıyorum. Bir çok olası varyasyonuyla, oyuncular için sanatlarının hayati derecede önemli noktalarını geliştirebilmelerini sağlayacak etkili bir model olduğunu düşünüyorum."* (Zinder, 2016: 115)

- Eşleşen iki oyuncudan her biri eşlerini hayali bir halat yardımıyla kendisine doğru çeker. Oyuncular yalnızca gözleriyle kontak halindedir ve bu iletişim çalışma boyunca bozulmaz. Söz kullanılmamalıdır. Oyuncuların arasında önce bir uyum ve ritm oluşması için zaman verilir. Aradaki iletişim kurulup doğru an geldiğinde oyunculardan biri oyunu kazanır.

ViolaSpolin' in doğaçlama alanındaki çalışmalarından bir örnek olarak uygulanmış olan bu çalışma, sahnesel uyumu oluşturabilmek ve sezgileri uyandırmak amaçlı kullandığı çalışmalardan biri olan halat çekme; beden farkındalığını ve kontrolünü arttırmak için de kullanılmaktadır. Ayna çalışmasının devamında uygulanması iletişimin korunması ve çeşitlenmesi açısından faydalıdır. Oyuncu halatı çekmek için bedenin bütün parçalarını kullanmalı ve bu parçalardaki gerginliğe dikkat etmelidir. Çalışmanın hızlı uygulanmasından

kaçınılmalıdır. Çalışmanın devamında oyuncular arasındaki mesafe ayna çalışmasında olduğu gibi değiştirilebilir ya da kişi sayısı arttırılabilir.

- Bütün oyuncular bir bitiş noktası belirlenerek koşu yarışı yaparlar. Ancak bu yarış ağır çekimde yapılmalıdır. Oyuncular bedenlerinin her noktasını mümkün oldukça en yavaş şekilde hareket ettirerek yarışı bitirmeye çalışırlar. Eğer bir ses kullanılıyorsa o da ağır çekimde olmalıdır. Yarışmayı en son bitiren kişi kazanacaktır. Farklı ritimde olsa da koşma eyleminin gerçekleştirilmesi önemlidir. Herhangi bir anda bozulan ritim o oyuncunun elenmesine sebep olur.

Oyun mantığı üzerine kurulan bu çalışma, oyuncuların beden kontrolünü eğlenceli bir şekilde test etmelerini amaçlar. İzlendiğinde kolay görünmektedir. Ancak dakikalar içerisinde oyuncuları oldukça terletir. Oyuncu,çalışma boyunca bedeninin herhangi bir noktasına değil tümüne hakim olmalı, dikkatini bütün bedenine odaklamalıdır. AugustoBoal bu çalışmayı yürüyüş biçimleri üzerine uyguladığı doğaçlamalarda farklılaştırarak kullanmıştır.

- A ve B rollerindeki iki oyuncuya:

  A: Merhaba.

  B: Merhaba. Nasılsın?

  A: İyiyim. Ya sen?

  B: Fena değil.

şeklinde replikler dağıtıldıktan sonra durum belirtilir. Olay karakolda geçmektedir. A rol kişisi kısa süre önce kardeşini trafik kazasında kaybettiğini ve

bundan B' nin sorumlu olduğunu öğrenmiştir. Kaza sırasında istemese de A' nın kardeşinin ölümüne B sebep olmuştur. A ve B ilk kez karakolda kimsenin olmadığı bir odada birbirleri ile karşılaşırlar. İki oyuncu da verili olanlar dışında replik kullanamaz. A' nin elinde bir şeylerin yazılı olduğu bir kağıt vardır ve doğaçlama sırasında bu kağıdı B' ye vermek zorundadır. Kağıtta ne yazdığı, eylemler için sorulan "Ne, Nerede, Ne zaman, Niçin, Neden, Kim" sorularının cevaplanmamış kısımları doğaçlama sırasında oluşturulmak üzere oyuncuların icrasına bırakılmıştır.

Çalışma hem replikleri farklı alt metinlerle oynamayı geliştirme, hem de oyuncuları az replik kullanma zorunluluğu altında eylemlere yönelterek, verili koşullara göre eylemler keşfetmelerini sağlamak amacıyla uygulanmıştır. Bu amaç dışında partnerle yapılan doğaçlamaların sağladığı birçok kazanım bu çalışma için de geçerlidir. Araştırma sürecini derinleştirmek amacıyla doğaçlama, roller değiştirilerek tekrarlanmıştır.

- İki oyuncudan biri diğerini sadece parmak uçları birbirine değecek şekilde mümkün oldukça geniş bir alanda gezdirir. Gezdirilen oyuncunun gözleri kapalıdır ve çevredeki hiç bir nesne ile teması olmamalıdır. Herhangi bir söz kullanımı yasaktır. Çalışmaya çeşitli fiziksel engeller eklenebilir ve yalnızca sesle ya da avuç içi teması gibi yönlendirme seçenekleri arttırılarak geliştirilebilir.

Günümüzde birçok oyunculuk okulu gibi Berlin Devlet Oyunculuk Okulu' nda da eğitim çalışması olarak kullanılan bu alıştırma, oyuncunun rol arkadaşına olan duyarlılığını ve güveni arttırmayı hedefler. Hem uygulama alanında hem de

oyuncuların bedeninde herhangi bir gerginliğin olmaması ve çatışmasız kabulün varlığı verim alınabilmesi için hayati bir gerekliliktir. Çalışma süresince gürültüsüz bir atmosfer yaratılması ve iki oyuncunun konsantrasyonlarının yüksek olması önemlidir. Karşılıklı ilişkinin kurulabilmesi için yavaş yavaş başlayıp zamanla hızlanabilecek bir süreç yaratılmalıdır.

- Oyuncular bedenlerini ısıttıktan sonra rahat olabilecekleri bir pozisyonda, gevşemiş bir bedenle yere sırt üstü uzanırlar. Gerginliği yok etmek amacıyla bedenin her bir parçası tek tek önce gerilir sonra bırakılarak gevşetilir. Bu işlemde bedenin gerginlik süreci yavaştan başlayarak gittikçe arttırılır ve sonra bir anda bırakılarak rahat bir hale ulaşılır. Gözler kapalıdır. Tam bir konsantrasyon sağlandıktan sonra oyunculara o gün provaya gelmeden önce hayatlarında neler yaşadıklarını gözlerinin önünden geçirmeleri istenir. Öncelikli olarak duyuların algıladığı anlık her şey çağrılabilir. Kokular, renkler, tatlar vb. gibi… Sonrasında oyuncular çağrılan bu anlar doğrultusunda eylemlerini de eklerler ve gerçekleştirdikleri eylemlerin detaylarını incelemeye başlarlar. Eylemlerin nasılını düşünmeye başlarlar. Bulundukları atmosferi daha detaylı kurarlar, etraflarındaki kişileri daha canlı oluştururlar. Gün içinde eylemlerin gerçekleştirildiği anda fark edilmeyen detaylar açığa çıkarılmalıdır. Oyuncular imgelerinde canlanan bu duyumları bedenlerinin hangi parçaları ile algıladılarsa ya da eylemleri hangi parçalar ile gerçekleştirdilerse yardımcı olmaları için hareket ettirebilirler. Eğer bir yemek yeme eylemi gerçekleşiyorsa; yemeğin yendiği atmosfer, ağızda oluşturdu tad, sıcaklık seviyesi, kokusu gibi birçok etmen düşünülerek çağırılır. Daha sonra ise o gün gerçekleşmemiş ancak olması olası eylemler düşünsel düzlemde oluşturulur.

Oluşturulan bu eylemlerin gerçekleşmesi durumunda koşullar, sonuçlar ve eylemleri devam etmesi halinde ortaya çıkacak yeni durumlar oyuncu tarafından imgeleminde kurgulanır. Aynı detaylar tahayyül edilen ancak gerçekleşmemiş olaylar için de incelenir.

Çalışma, oyuncunun coşku belleği ve imgelemlerinigeliştirmeye yöneliktir ve birçok tiyatro uygulayıcısı tarafından temel eğitimde kullanılmaktadır. Oyuncunun kendinden başlayarak imgelemini çalıştırmaya yönelik olan bu çalışma daha sonra rol kişilerini keşfetmede kullanılmaktadır. Oyuncunun icrasını mükemmelleştirme yolunda imgelem gücünü geliştirmesi bir zorunluluktur. İmgelem gücünün oluşumu oyuncunun kendi olanaklarını keşfetmesiyle başlar; ancak bu gücün gelişiminde bu doğrultuda yapılan çalışmalarla birlikte en önemli unsurlardan biri gözlemdir. Oyuncunun gözlem yetisine ve kullanımına dair yapılan birçok çalışma, teori vardır. Ancak bu çalışma kapsamında olmamakla birlikte oyun çalışma süreci kapsamında YoshiOida şöyle söyler:

> *"Olabildiğince çok bilgi toplayın. Kitaplar okuyun, ama insanlarla da konuşun, fotoğraflara bakın, resimlere bakın, oyunun geçtiği yere gidin vb. Kendinizi kapatıp metin üzerinde çalışmanız hiçbir anlam ifade etmez. Metindeki kelimeler, portresini çizeceğiniz karakterin de anlatılacak hikayenin de küçük bir bölümünü kapsar. Metin buzdağının görünen kısmıyken altta farkında olunmayan koskoca bir alan yatmaktadır. Rolünüzün ne olduğunu sadece metin üzerinden anlamaya çalışırsanız. Kendinizi çok kısıtlarsınız. Bu yeterli olmaz. Metinde olmayan diğer bütün malzemeyi sizin keşfetmeniz gerekir. Bu şekilde çalışırsanız prova zamanı*

geldiğinde metni çok rahat bir şekilde iletmeye başlarsınız. "(Oida, 2013: 126)

2. SAPTAYICI DOĞAÇLAMA

2.1. Eylemin Keşfi

> *"Stanislavski' nin sırrının şu anlama geldiğini bilmiyordum: Fiziksel aksiyonları gerçeklik duygusuyla ve onların mantık ve ardışıklığını takip ederek en karmaşık hissiyatlara ve deneyimlere ulaşabilirsiniz."* (Toporkov, 2017: 92)

Vasili ToporkovStanislavski ile Moskova Sanat Tiyatrosu'nda Kataev'in Dolandırıcılar, Gogol' ün Ölü Canlar ve Moliére' in Tartuffe adlı oyunlarında birlikte çalışmıştır. Stanislavski' nin "sistem" i ile ilgili çalışmalarını doğrudan tecrübe edinmiş, onun ölümünden sonra ise düşüncelerini yaymak ve bu yönteme dayanarak yapılan çalışmaların artması amacıyla dilimize "Stanislavski Provada" olarak çevrilen bir kitap, aynı amaçla çeşitli makaleler yazmış bir oyuncu, eğitimci ve tiyatro insanıdır. " Stanislavski Provada",Stanislavski' nin sanat yaşamının son dönemine işaret eder ve doğrudan provalardaki uygulamaları, zaman zaman çalışmalar sırasındaki diyalogları ve ağırlıklı olmamakla birlikte elbette ki Stanislavski' nin sistemini oluşturduğu teorik bilgileri içerir. Özellikle "Fiziksel Eylemler Yöntemi" ni anlamak ve uygulamak isteyenler için değerli bir araştırma kaynağıdır. Bu kaynak, "Gidion' un Düğümü" oyun provaları sırasında kullanılan saptayıcı doğaçlamaların bir kısmının kurgulanması için diğer kaynaklarla birlikte önemli bir teorik altyapı oluşturmuştur.

İnsan yaşamındaki olayların bir eylemle birlikte oluştuğuna, eylemlerin bir amaç doğrultusunda gerçekleştiğine ve sözle kurulan ilişkinin de bir eylem

olduğukabul edildiğinde, aynı sürecin işlemesinin oyuncunun sahnedeki aksiyonunda da organiklik ilişkisini artıracağı ileri sürülebilir. Bütün bu süreçler günlük hayatta takip edilebilecek bir hızda gerçekleşmeyebilir ancak; oyuncu, farkında olarak ya da olmayarak bu davranış zincirini kurmalıdır.

> *"Teatral gerçeklik ve organik davranış oyuncunun düzenli olarak kendi üzerinde, yaşamı ve kendi çağını incelemesini gerektirir. Aynı zamanda hemen göze çarpmayan bütün nüansları, ki insan ilişkileri bu nüanslardan oluşur, bu nüansların za zor anlaşılan, neredeyse görünmez fiziksel aksiyonlarla nasıl ifade edildiklerini etraflıca incelemesi ve onları kendi günlük alıştırmalarına eklemesi gerekir. Gerçek hayatta kolayca, bilinçsizce yaptığımız şeyleri yeniden bilinçli bir şekilde yapmalı ve ardından onları kolay, bilinçsiz ve alışılagelmiş hale getirmeliyiz. Stanislavski öğrencilerine bu amaca yönelik her türden alıştırmayı verirdi."* (Toporkov, 2017: 259-260)

Vasili Toporkov bu sözleriyle, Stanislavski' ninyaşam ve sahne üzerindeki eylemlerin ilişkisine, eylemin yeniden yaratılmasına yönelik gereklilikleri ile ilgili görüşlerine dikkat çekiyor.

Gerhard Ebert gündelik hayatta kullanılan davranış zincirinden bahsederken SergeiLeonidovichRubınstein (1889-1960)' ın araştırmalarına odaklanıyor.

> *"Rubınstein' a göre iradeye dayanan davranış dört aşamadan oluşan karmaşık bir davranış biçimidir:*

1-İsteğin oluşması ve hedefin geçici olarak belirlenmesi.

2- Nedenler arasındaki çatışmanın üstünden gelinebilmesi.

3- Karar

4- Uygulama"(Ebert, 1999: 48)

Yalnız bu noktada Ebert' in gündelik hayattaki iradeli davranış biçimi ile oyunculuktaki davranış biçimi zincirini estetik olarak farklı bulması ile ilgili bir parantez açmak gerekebilir. Ebert bu zincirdeki günlük davranışta, büyük oranda eyleme geçildiği, yani karardan sonraki uygulama kısmının dışarıdan fark edilebilir olduğunu belirtiyor. Ancak oyunculuk sanatında bu zincirdeki aşamalardan sadece uygulama kısmının değil, diğer aşamaların da gözler önünde olması gerekliliğine dikkat çekiyor. Günlük hayatta rastlantısal olarak beliren süreç, oyunculukta somut olarak var olması bir başarı göstergesi olarak karşımıza çıkıyor. Bu farklılığa rağmen Ebert iki sürecin aynı basamaklardan oluştuğunu vurguluyor.(Ebert, 1999: 48-49)

Bir eylemi parçalara bölerek çalışma yöntemini benimseyen ve araştırmalarının merkezine Stanislavski' nin "fiziksel eylemler yöntemi" ni koyan SoniaMoore, eylemi fiziksel bir eyleme dönüştüren koşullar üzerine çalışmıştır. Moore, bir amaç doğrultusunda gerçekleşen eylemi tanımlarken çeşitli bölümlemelerden faydanlamıştır. Bu bölümler: hayret etmek, değerlendirmek, karar verme, jest, fiziksel ya da sözlü eylem ve ikinci jesttir.

Hayret etmek: Oyuncu gerçekleşen bir olaya verili koşullar dahilinde ilk kez karşılaşıyormuş gibi bir tepki verir. Bu olay oyuncunun kaslarında bir gerginliğe ve hayrete düşme durumunun karşılığında bir fiziksel eyleme yol açar.

Değerlendirmek: Gerhard Ebert' in yukarıda bahsedilen "nedenler arasındaki çatışmanın üstesinden gelinebilmesi" aşamasına benzetilebilecek bu bölüm oyuncunun bulunduğu durumu değerlendirmesini içerir. Çeşitli eylemlere yol açabilecek nedenler karşı karşıya gelir ve bir tercih zorunluluğu ortaya çıkar. Tercih etme zorunluluğu yine kaslarda bir hareket oluşturur ve değerlendirmeye de dahil olan bu süreç fiziksel eylemin oluşmasını sağlar.

Karar verme: Tercih etme sonucu karar oluşur. Bu evre krizi çözmek için gerekli hareketi başlatır. Kaslar duygu oluşumuna etki edici bir tetikleyici görevindedir.

Jest: Verilen karar doğrultusunda oyuncu büyük fiziksel eylemini öncüleyen bir jestte bulunur. Bu jest kendi başına, verili koşulların oyuncu üzerindeki etkisini açığa çıkarırken, bir eylem oluşturur.

Fiziksel ya da sözlü eylem: Tüm bu aşamalar sonucunda büyük eylemin harekete ya da söze dönüştüğü evredir. İkisi de önceki aşamaların hepsinden geçer.

İkinci jest: Bu aşamayı Moore, önceki çalışmalarının tamamlanmasından bir süre sonra bulmuştur. İkinci jest, fiziksel ya da sözlü eylemin tamamlanma sürecinde eylemini değiştirmemekle birlikte yeni bir reaksiyona ihtiyaç duyabilir. Bu büyük eylemin değişmesi anlamına gelmektedir; ancak başka bir duygu durumu oluşturabilir. Dolayısıyla ikinci jest kendi başına bir eylem oluşturur. Aynı zamanda diğer büyük eylemin hayret etme bölümüne bağlanır. (Ergün, 2015: 208-209)Gerhard Ebert' in vurguladığı iradeli davranış ve SoniaMoore 'un parçalar halinde aktardığı fiziksel eylem örneklerine baktığımızda benzer bir döngüye işaret ettikleri ortaya çıkar.

Stanislavski ‘Ne?’ sorusundan hareket eder. Rol kişisi ne yapıyor? Bu sorunun cevabı bir eylemdir. Kabaca söylemek gerekirse doğru eylemin bulunması süreci oyunun ve rolün analizini içerir. “Ne” sorusuna “Kim? Nerede? Neden? Niçin? Ne zaman?” soruları, sahnede var olan somut durumlar ve rol kişileriyle kurulan ilişki de eklenir. Bu soruların cevapları ve temelde rolü hareketi geçirecek eylemleri bulmak oyuncunun en önemli arayışıdır. Oyuncunun oyunu için harekete geçirici güçtür. Yukarıda bahsedilen soruları biraz açmak oyuncunun doğaçlamalar için beslendiği ve gerekli materyallerin sağlanması açısından faydalı olacaktır.

> *“Bir amaca sahip olmak en karmaşık (Psikolojik) eylemle en basit (Fiziksel) eylemi birbirine bağlar. İlk kez Stanislavski tarafından keşfedilen bu bağ, oyuncunun çalışmasının nesnel doğasıdır; ki oyuncunun çalışması –ister en iyi, isterse en kötü örneklerinde olsun- eylemin sanatıdır.”* (Moore, 2011: 53)

“Niçin?” sorusu bir amaç içerir. Amaçlar yani bir eylemin ne amaçla yapıldığı, insanların günlük hayatlarındaki eylemlerinin kökeninde olduğu gibi rol kişilerinin de temelinde yer alır. Bu bağlamda insanın kendini gerçekleştirme çabası gibi rol kişisi için de tamamlanmışlığa ulaşma çabasından bahsedilebilir. Her eylem bir amaç içindir. Bu, her zaman dışarıdan kolay fark edilebilecek bir hedef olmayabilir. Ama nihayetinde insan davranışları amaçlar doğrultusunda gerçekleşir. Oyuncu, rol kişisinin amaçlarını bulmalı onlara göre eylemlerini gerçekleştirmelidir. Amacın değişimi eylemin “Nasıl?” ını da değiştirir. Ritim, gerginlik, yönelim, tavır vb. birçok unsurdaki farklılık, teknik bir uyarıya ihtiyaç duymadan sadece rol kişisinin amacını, yani “Niçin?” inini değiştirmekle sağlanabilir. Amaca, verili koşullar, rol arkadaşının eylemleri, yukarıda

bahsedilen diğer soruların cevapları, oyuncunun hayal gücü vb. unsurlar eklenmelidir.

Dramatik metnin herhangi bir sahnesinde rol kişisi "gerçekleri öğrenmek istiyor" olabilir. Bu amaca ulaşmak için; "Tehdit etmek, azarlamak, ikna etmek," gibi birçok eylem gerçekleştirebilir. Bu eylemler de kendi içinde küçük eylemlere ve amaçlara bölünebilir. Oyuncunun, bütünlüğü ve sürekliliği bozmamak kaydı ile amaca yönelik detaylandırılmış eylemlerinin çokluğu, icrada zenginleştirici bir etki yapar.Amaç doğrultusunda gerçekleştirilecek eylemlerin keşfi, doğaçlamalar, alıştırmalar ve diğer rol kişisinin vereceği tepkileriyle şekillenecek anlık tepkilere dayanmalıdır. Amacını gerçekleştirmek isteyen rol kişisi bir başka rol kişisine etkide bulunur. Kendisini, başka bir rol kişisini ya da eylemleriyle birlikte dolaylı olarak bir durumu değiştirmek ister. Bu amaç doğrultusunda oynayan oyuncu da dolayısıyla kendinden başka şeylere odaklanmak zorundadır. Bu zorundalık oyuncu için "organik" olanı keşfetmede bir farkındalık yaratır.

Oyun boyunca rol kişisinin bütünsel bir amacı olabilir. Bu amaç oyun süresince değişebilir. Bütünsel amaçlar altında parçalanmış daha küçük amaçlar vardır. Sahnelerle de ayrılmış olabilecek parçalanmış diğer amaçlar, dolaylı ya da dolaysız olarak bütünsel amaca hizmet eder. Rol kişileri bu amaçlara ulaşmaya çalışırken her zaman büyük bir farkındalık içinde olmayabilir. Parçalanmış küçük amaçlar üzerinden düşünülmesi ve oyuncunun rol kişilerinin amaçlarını kendiliğindenlik çemberinin içine yerleştirebilmesi önemlidir. Bütünsel amacı keşfetmek için oyuncu acele etmemelidir. Amaçlarıyla birlikte ortaya çıkarılan küçük eylemlerle birlikte oyuncu, süreç içinde rol kişisinin bütünsel amacını fark eder. "……istiyorum" şeklinde rol kişisinin ağzından kurulan, amaç belirten cümleler, eylemlerin bulunması için oyuncuya yardımcı olur.

> *"Doğaçlamayı icra etmeden önce konsantre olun ve eylemin geçtiği yerdeki koşulları, o eylemi niçin, nerede ve ne zaman yaptığınızı imgeleminizde inşa edin ……. Söz konusu durumu inşa ettikten sonra yansıtmak istediğiniz şeyi ifade edecek fiziksel davranışları belirleyin. Harekete geçirmek istediğiniz coşkuyla bağlantılı olan biricik fiziksel eylemi arayın. Eylem coşkuyu ateşleyecek ve psiko-fiziksel biçimde hareket edeceksiniz."* (Moore, 2011: 47)

Yukarıda bahsedilen "Ne? " sorusunun cevabı bir eylem belirtmekle birlikte amacın gerçekleşmesi için harekete geçme durumunu sağlar. "Kışkırtmak", ikna etmek", "ilgi çekmek", "kur yapmak" gibi birçok eylemi icra etmenin çeşitli yolları olabilir. Bir rol kişisini "ikna etme"nin çok çeşitli yolları olabilir. Doğaçlamalardaki eylemlerin uygulanışı ve çeşitliliği oyuncunun hayal gücüne, diğer rol kişisi ile ilişkisine, verili durumlara bağlıdır.

Bir eylemi gerçekleştiren rol kişisi çeşitli engellerle karşılaşabilir. Bu engeller rolün kendiyle, çevreyle, diğer rol kişilerinin eylemleriyle alakalı olabilir. Eylemlerin birbirini engellemesi çatışmayı doğurur ve amaçların gerçekleştirilememesini sağlayabilir. Bu da rol kişisinin başka eylemler tercih etmesine sebep olabileceği gibi, eylemi güçlendiren bir unsur olarak da belirebilir. Rol kişisi için eylemlerini gerçekleştirmede karşısına çıkan fiziksel ya da zihinsel her şey bir engel oluşturabilir. Bazı engeller oyun metninde yazar tarafından tanımlı olarak bulunmaktadır. Ancak oyuncu da rol kişisi için çeşitli engeller oluşturabilir.

Amaca ulaşmada karşılaşılan engeller rol kişisinin başarılı olup olamayacağı ile ilgili özdeşleşen seyirci için bir risk duygusu oluşturur. Engeller büyüdükçe de sonunda ulaşılan tatmin artar. Dolayısıyla oyuncu, amaçlarına doğru gerçekleştirdiği eylemlerinin karşısında çeşitli engeller oluşmasına izin vermeli ve keşfetmelidir. Amaçları doğrultusunda birbirine bağlı ve bir mantıkiçinde engeller barındıran eylemler dizilimini gerçekleştirmek, oyuncunun birincil amacıdır.

> *"Duygu, oyuncular oynadığında doğal olarak belirir. Bunu önceden sabitlemeye çalışırsak özgürlüğümüzü kaybederiz."* (Oida, 2016: 83)

Eylemler duyguları ortaya çıkarır. Duygular oynanamaz. Oyuncu için duyguları oynamak bir başlangıç ya da odak noktası olmamalıdır. Bazı oyuncuların "burayı şu duyguyla oynarım" gibi metinle ilk karşılaştıklarında kurdukları cümleler onları mekanik bir performansa iter. Duygular fiziksel eylemlerin icrasının sonucunda ortaya çıkmalıdır. Yaniyukarıda bahsedilen gerçekleri öğrenmek amacıyla yapılan "tehdit etmek, azarlamak, ikna etmek" gibi örnek verdiğimiz eylemlerin sonucunda bir "öfke" açığa çıkabilir. Ancak oyuncu için başlangıç olarak "öfke" duygusu alınamaz. Gündelik hayatta da insanlar, genel olarak bir eylemin öncesinde ortaya çıkacak olan duyguyu belirleyemezler. İnsanlar arasındaki eylemlerden önce duygular belirlenebiliyor olsaydı büyük ihtimal birçok beliren kötü sonuç bilinçli bir şekilde engellenebilirdi.Duygular birer sonuçtur. Rol kişilerinin sahne amaçları, oyundaki genel amaçları, oyunun amacı saptayıcı doğaçlamaları oluşturmada kaynak oluşturmuştur. Oyuncu, amaç ve eylem birlikteliğini kurmadan içsel bir yolculuğa çıkmamalıdır.

Stanislavski' nin özellikle son dönem çalışmalarına bakıldığında duyguların üzerine yoğunlaşmak yerine, doğrudan eylemlerin icra edilmesine ve keşfine yönelik araştırmalar yaptığı görülür. Toporkov şöyle söyler:

> *" İçsel duygulara yönelik arayıştan ziyade görevlerin yerine getirilmesi Stanislavski' nin en büyük buluşlarından biridir ve biz oyuncuların en büyük sorunlarından birini çözer."* (Toporkov, 2017: 56)

> *"'Oyunculuk hakkında daha çok düşündükçe,' dedi Stanislavski, 'iyi oyunculuğun ne olduğuna dair tanımım da kısalıyor. Nasıl tanımladığımı bana soracak olursanız, cevabım şudur: 'İçinde bir üstün görev ve bir kesintisiz aksiyon çizgisi bulunan oyunculuk türüdür. Kötü oyunculuksa bunların hiçbirinin olmadığı oyuncuktur."* (Toporkov: 2017: 254)

Rol kişisine "Neden?" sorusunun sorulması onu eyleme iten iç ve dış sebeplerin ortaya koyulmasını sağlar. Eylemin oluşmasını imkanlı kılan unsurdur. Rol kişisini eylemsiz konumda tutacak, başka bir eylemi gerçekleştirmesini sağlayacak ve nihayetinde uygulanan eylemi sağlayacak sebepler olabilir. Bu nedenler arasındaki çatışma bir karara bağlanır ve seçili eylem gerçekleştirilir. "Neden?" ve "Niçin?" soruları birbirine karıştırılmamalıdır. "Niçin?" bir amaç, "Neden?" ise bulunulan koşulu belirtir. Dolayısıyla "Neden?" sorusunun yanıtı geçmişe ve somut bir duruma işaret eder.

Eyleme sorulan "Nerede?" sorusu oyuncunun eylemini canlı tutar ve bir atmosfer oluşturmasını sağlar. Oyuncu bu atmosferin gerekliliklerine göre oynamak zorundadır. Farklı coğrafyalarda olmaları rol kişilerinin farklı kültürel

kodlara sahip olmalarına, küçük bir oda ya da açık havada bulunmaları farklı konuşma şiddetlerine ve biçimlerine, sıcak bir kumda ya da kaygan bir zeminde hareket etmeleri farklı beden kullanımlarına sebebiyet verebilir. Oyuncu, imgelem gücünü kullanarak rol kişisinin bulunduğu atmosferin bütün detaylarını oluşturmalıdır.

"Ne zaman?" sorusu yıl, mevsim, gün, gece-gündüz, saat olarak cevaplandığında her birinin eylemi gerçekleştirirken farklı "Nasıl?" lara yol açabileceği görülür. Oyun metninde bir zaman seçimi yapılmamışsa eylemin icrası için oyuncunun hareket edebileceği belirlenmiş bir zaman eklenebilir. Böylece eylem daha tanımlı hale gelebilecek ve dolayısıyla daha kolay gerçekleştirilebilecektir. Ancak yönetmen yorumuna bağlı olarak, olaylar bir "zamansız" düzlemde gerçekleşiyorsa böyle bir belirlemeye gidilmeyebilir.

Rol kişisi için biyolojik, sosyolojik, psikolojik, etik özellikleri "Kim?" sorusu ortaya çıkarır. Cinsiyet, yaş, sağlık durumu, fiziksel görünümü gibi unsurların oluşturduğu biyolojik, mesleği, sosyal sınıfı, ekonomik, aile ilişkileri ve geçmişi gibi unsurların oluşturduğu sosyolojik, sevdikleri ve sevmedikleri şeyler, genel duygusal yapısı, dürtüleri, hedefleri, arzuları gibi psikolojik, Rol kişisinin çatışmalar ve krizlerle karşı karşıya kaldığında değerler sistemi doğrultusunda verdiği kararlar etik özellikleri oluşturur. Bu unsurlardan oyun metninde açık bir şekilde belirtilmiş olanlar rol kişisinin kurulumunda verili koşul olarak kullanılabilir. Ancak yoruma bağlı olarak, açık bir şekilde verilmeyen unsurlar doğaçlamalar ve oyuncunun imgelem gücüyle çalışma süreci içinde belirlenir.

Eyleme sorulacak olan bütün bu soruların cevapları sadece teorik bir çalışma veya analizle değil, uygulamalı doğaçlamalarla keşfedilmeye, devinimlerle cevaplanmaya çalışılır. Metin içi veyahut metin dışı olayları tetikleyen eylemler ve bu eylemlerin amaçları üzerine yoğunlaşılır. Yönetmen, doğaçlamalarda oyunculara, çatışma yaratabilmeleri için elverişli, içinde engeller barındıran, küçük eylem parçalarına bölünebilecek doğaçlamala taslakları vermelidir. Doğaçlamalar uygulanırken yukarıda anlatılan soru kümesinin bütün cevaplarının taslakta bulunması gerekli değildir. Taslak yalnızca birkaç sorunun cevabını içerebilir. Oyuncu, doğaçlama çalışması içinde diğer soruların cevaplarını oluşturabilmeli, temel oyunculuk eğitiminde bu yetiyi kazanmış, bu yönde bir çalışma yürütebilecek bakış açısına sahip olması gerekmektedir.

2.2. Uygulamalar

Aşağıda saptamaya ulaşmada metinden yola çıkılarak oyunculara verilen ödevler ve doğaçlama çalışmalarının bir kısmı bulunmaktadır. Daha bireysel ve rol çalışmalarına odaklanan bu alıştırmalar metindeki verilerden yola çıkılarak uygulanmıştır.

- Oyuncu rolü ile ilgili oyun metninde geçen gerçekleri yazar. (Yaş, cinsiyet, meslek vb.) Bu gerçekler oyuncunun yorumu veya imgelemine dayalı olamaz. Tahmine dayalı gerçekler değil doğrudan metinde açıkça belirtilen doğrular olmak zorundadır.

  Oyuncu rolün diğer roller hakkında söylediklerini yazar. Yine metindeki replikler doğrudan alınarak bütün oyun boyunca rol, diğer roller hakkında ne söylemişse art arda eklenir. Bu çalışma oyuncunun rolünün diğer roller hakkında düşüncesi, istekleri ve bunların oyun boyunca değişimini net bir şekilde göstermesi açısından önemlidir.

  Oyuncu rolün kendi hakkında söylediklerini yazar. Metinden doğrudan replikler alınarak uygulanan bu çalışmada da rolün kendi hakkındaki düşünceleri ve bu düşüncelerinin oyun boyunca değişimi açıkça görülür. Burada rolün gerçekleri ile bu çalışma karıştırılmamalıdır. Biri doğrudan repliklerden giderek rolün kendi yoruma dayalı olabilecekken diğeri yoruma yer verilmeden doğrudan gerçekler üzerinden yapılır.

  Oyuncu rol hakkında diğer rollerin söylediklerini yazar. Yine metne dayalı olarak yapılan bu çalışmada oyundaki bütün oyun kişilerinin dramaturgisi yapılan rol hakkında söyledikleri toparlanır.

Mike Alfreds' in "karakter listeleri" olarak adlandırdığı ve oyun provalarında kullandığı bu çalışmanın her bir aşaması için metnin tekrar okunması, yani bu çalışma için toplamda 4 okuma yapılması metni özümsemek ve çalışmanın pürüzsüz yapılabilmesi için tavsiye edilir. Çalışma rolün kendisine, rolün oyun metnindeki diğer rollere, rollerin rol dramaturgisi yapılacak oyun kişisine dair söylemlerini ve metindeki rol kişisine dair gerçekleri ortaya koymaya yarayan bir çalışmadır. Rol dramaturgisine giriş çalışması olarak kullanılmıştır. Gerektiği zaman provaların ilerlediği aşamada bakılıp faydalanılabilmek için toplu bir kaynak da oluşturur. Bir başka amacı ise oyuncunun tekrar tekrar okumasını bir amaç doğrultusunda sağlamak ve rol ile ilk etkileşimini oluşturmaktır.

Bu tez kapsamında "karakter listeleri" yukarıda anlatılan şekli ile uygulanmıştır: ancak içinde bu çalışmadaki bazı parçaları da bulunduran *"bir metinde zorunluluklar nasıl belirlenir?"* (Morris, 2012: 201) adlı Eric Morris' in bir çalışmadan bahsetmek gerekir. Morris, *"yazarın oyun ve karakter hakkında söyledikleri, oyundaki diğer karakterlerin karakteriniz için söyledikleri, karakterlerin kendi hakkında söyledikleri, karakterlerin aksiyon ve etkileşimi"* (Morris, 2012: 202-205) adlı dört listelik bir ödevin uygulanmasını rolün analizine yardımcı olması için önerir. İki çalışma arasındaki en büyük farklılık Morris' in rol kişileri için oyuncunun aksiyonlarını da içeren bir liste oluşturmasıdır. Bu listeyi şöyle örneklemiştir: *"Hırslı bir öfkeyle patlar… kollarını sallayarak vücudunu vahşi bir hayvan gibi oturma odasının içinde gezdirir. Fırtına gibi yoluna çıkan her şeyi yıkar ve odadan çıkmadan önce ölmekte olan yaralı bir hayvan gibi çığlık atar…"* (Morris, 2012: 204) Çalışmanın uygulanması saptamaya giden doğaçlama çalışmalarında hem erken bir tasarım yaratacağından

hem de uygulama metoduna ters düşeceğinden bu liste dahil edilmemiş; Mike Alfreds' in önerdiği biçimiyle uygulanmıştır.

- Oyunculardan role hazırlık çalışmaları kapsamında imgeleminde oluşturdukları rol kişilerinin birer biyografilerinin yazılması istenilmiştir. Metnin rol ile ilgili verili durumlarından faydalanılarak yazılan bu biyografinin yazım sürecinde oyunculara şu hatırlatmalarda bulunmakta fayda vardır.
  - Yazım dilinde 1. Tekil şahıs eki kullanılmalıdır.
  - Rol kişisi ile ilgili oyun sahneleme aşamasında da kullanılabilecek eylemlere yol açacak ayrıntılara yer vermeye dikkat edilmelidir.
  - Oyun metninde rol kişisinin ilişki içinde olduğu diğer rol kişileriyle ilgili de bilgiler içermelidir.
  - Rol kişisinin bütünsel amacına yaklaşabilmemizi sağlayabilecek amaç cümleleri içermelidir.

Yazılan biyografilerle ilgili yönetmen ve oyuncular masa başı çalışmaları yapmalı, sahneleme aşamasında malzeme oluşturabilecek yerlerle ilgili daha sonra kullanılmak üzere notlar alınmalıdır.

- Rol kişilerinin bütünsel amacını bulma yolunda oyuncuların imgelem gücünü harekete geçirmek amacıyla yapılan bir başka çalışma ise "şiir" çalışmasıdır. Oyunculardan rol kişilerinin ağzından birer şiir yazmaları istenilir. Bu çalışma, rol kişilerinin yaşamlarındaki istekleri, korkuları, umutları, sıkıntıları, mutlulukları ile ilgili oyuncuların fikir yürütmelerini sağlar. Bu akıl yürütmeler, oyun sahneleme sürecinde rol kişilerinin eylemlerini belirlemede doğrudan etki edici unsurlardır. Şiirde yer alan cümlelerin amaçlarını tek tek oyuncular ve yönetmen birlikte analiz edebilir.

- Oyun, durum ve olaylar göz önünde bulundurularak anlam birimlerine ayrılır. Bütün birimler için oyucular rol kişisi ile ilgili bir amaç bulmalıdır. Küçük amaçlar birleşip perdedeki amacı, her perdedeki amaç birleşip rol kişisinin oyundaki amacını oluşturmalı; daha doğrusu rol kişisinin diğer küçük amaçları oyundaki ana amacı doğrultusunda olmalıdır.

Konstantin SergeyeviçStanislavski anlam birimlerinin anlaşılabilir ve açık olması gerektiğini, oyunun mümkün oldukça az anlam birimine ayrılması gerektiğini belirtir. Böylece oyun analizinin kolaylaşacağı ve ayrıntılarda kaybolmanın engelenebileceği görüşündedir. (Stanislavski, 2007)

- Anlamsız kelimeler çalışması oyuncuların metin üzerine masabaşı çalışması yaptığı, karakter listelerini çıkardığı, doğaçlamaların bir kısmını gerçekleştirdiği evreden sonra uygulanır. Ancak hala metin sesli olarak okunmamalı ve ezber yapılmamalıdır. Oyuncular öncelikle bütün oyunu hiçbir şekilde replik veya anlaşılabilecek kelimeler kullanmadan icra eder. Sonrasında, anlam birimlerine ayrılmış metnin bölümlerini, o bölümle ilgili kendi rolleri için belirlenen amaç cümleleri doğrultusunda anlamsız kelimelerle oynarlar. Oyuncudan repliklere değil, verili duruma ve atmosfere, diğer rol kişisi ile ilişkisine ve rolün amacına odaklanması istenilir.

Konstantin SergeyeviçStanislavski, Maria Ouspenskaya, Richard Boleslavsky, Lee Strasberg, ViolaSpolin gibi birçok tiyatro yönetmeni veya tiyatro ekibi farklı varyasyonlarla bu çalışmaları oyuncu eğitimde ve oyun provalarında kullanmıştır. Günümüzde de bu alanların yanında doğaçlama gösterilerinde kullanılmaya

devam etmektedir. Stanislavski'nin derinlikli fiziksel devinim yöntemini uygulayarak gerçekleştirdiği oyun çalışmalarında, oyuncunun performansının kendiliğindenliğini kaybetmesi, repliklerin mekanik bir şekilde oyuncunun diline yerleşmesi önemli bir engeldi. Hem oyuncunun ses çeşitliliğini artırmak hem de bu engeli aşabilmek adına yaptığı çalışmalardan biri "anlamsız kelimeler" dir. Bu çalışma yazarın metni ile ilgili bir ezber çalışması yapılmadan önce, alt metin saklı tutularak, oyunun tamamını ya da bazı belirlenmiş bölümlerini anlaşılmaz sözcükler kullanılarak oynanmasıyla uygulanır. Sahnede beklenileni kırma, oyuncunun fiziksel eylemini bulma, partneriyle ilişkisini geliştirme ve kendiliğindenlik unsuru içinde anlar oluşturabilme amacıyla diğer sahne doğaçlama çalışmalarıyla birlikte birçok tiyatro insanı tarafından kullanılmıştır. "Gibberish" olarak adlandırdığı bu çalışma ile ilgili Eric Morris şöyle söyler:

> *" Oynanan bir sahneden sözler çıkartıldığı anda, oyunculara çok tuhaf bir şey olur. Mantıkla ve kelimelerin anlamıyla bağlantılı olan dikkatli, sıkılgan davranış, aniden yerini yeni bir tür özgürlüğe bırakır. Bu durum oyunun belli bir anında doğru duyguyu el çabukluğuyla ortaya çıkarmaktan sorumlu olmaması gibidir. Oyuncunun daha önceki geleneksel davranışlarının yerini yeni bir ifade biçimi alır; artık sonsuz sayıda renk ve çeşitte yaşantı görülmeye başlar, sahne birkaç dakika önce yoksun olduğu boyutluluğu kazanır. Gibberish tekniği önceden tasarlamayı ve fikirleri ortadan kaldırır. Beklemeyene izin verir ve sahneyi daha önce hiç olmadığı kadar çeşitli duygusal renklerle doldurur."* (Morris, 2012)

ViolaSpolin anlamsız kelimeler çalışmasını oyun sahneleme süreci için kullanmamış, çeşitli amaçlarla, birçok farklı versiyonunu üreterek çalışmalarına dahil etmiştir. Anlamsız kelimeler aracığıyla; oyuncuların birbirini daha iyi gözlemlemesini sağlamak, söze dayanmayan iletişimi araştırmak, bu araştırmayı seyirciyle birebir uygulayarak etkilerini deneyimlemek bu amaçlardan bazılarıdır. Çalışmalarında özellikle oyuncularına yabancı bir milletin dilini taklit etme eğilimlerinin olmaması ve sözden çok eyleme odaklanmaları gerektiğini belirtir.(Spolin, 1988)

Çalışma, roller arası etkileşimde çeşitli anların yakalanması ve rollerin fiziksel eylem çizgisinin oluşturması yolunda bir araç olarak kullanılmıştır. Oyuncu alt metin cümlelerini düşünsel evreninde taşırken, ağzından çıkan sözcüklerin entonasyonu ve vurgusu üzerine bir kaygıya girmesi engellenmek amaçlanmıştır.Aynı zamanda anlamlı sözcük kullanmayan oyuncunun, diğer rol kişileriyle olan iletişimde fizikselimkanlarını daha fazla kullanmaya yönelmesiyle, rolün fiziksel ediminin ve sahnesel aksiyon imkanlarının keşfedilmeimkanı sağlanır.

- *"Aksiyonlarınızın mantıksal dizilişine riayet edin ve rolünüze çalışırken oyun yazarlarının kelimelerini değil, kendi kelimelerinizi kullanın; oyun metnini okurken bile yüksek sesle asla okumayın."* (Toporkov, 2017: 199)

Anlamsız sözcükler çalışması uygulandıktan sonra, öncelikle yine oyunun tamamı, sonrasında ise anlam birimleri ile metnin bölümlenmiş kısımları tek tek oyuncunun kendi cümleleri ile doğaçlanır. Oyuncunun kendi sözcükleri;

doğaçlama sırasında ortaya çıkan sözcükleri olmalıdır. Çalışma öncesinde sözcüklerle ilgili yapılacak tasarımlar çalışmanın amacından sapmasına yol açar. Doğrudan yazarın metninde geçen kelimeler kullanılmaz; ancak ilişkili olabilirler. Çalışmada oyuncular mümkün oldukça az sözcük kullanmalıdır. Bu uyarı oyunculara çalışma öncesinde yapılır. Eylem içindeki oyuncu olay örgüsünde de çeşitli atlamalar yapabilir. Bu konuda yönetmen tarafından rahatlatılmalıdır. Aksi halde düşünmekten eyleme geçemeyen, sıkışmış bir oyuncu ile karşı karşıya kalınması sürpriz olmaz.Oyuncu, çalışma boyunca kendini bedenle daha fazla ifade etmek zorunda kalır. Sözcükleri nasıl söylediği ile değil, ne yaptığıyla daha çok ilgilenmesi içinteşvik edilmiş olur. Çalışma, oyunun ya da sahnelerin özünün oyuncu tarafından eylemlerle keşfetme yolunda anlamsız kelimeler çalışması ile birlikte önemlidir.Eric Morris çalışmanın doğru uygulandığında oyunculara sağladığı faydayı şöyle ifade eder:

> *"Başka kelimelerle ifade etme alıştırması, metindeki kelimelerin diziliş mantığına bağlı kalmaksızın, kelimesi kelimesine yapılmamış ise, kendine izin verme, fırsat verme, olanları kabul etme ve o sahnenin içindeki tüm itkileri içerme konusunda oyuncuyu özgürleştirir. Oyuncu, metnin çerçevesi içindei, kendi kelimeleriyle tüm kişisel duygularını ifade ettiği için, yazılı metne de aynı fütursuz duygularla yaklaşabilir."* (Morris, 2012: 72)

- Metinde belirtilmiş role dair belirleyici, sürekli bir eylemini ya da rolün gündelikyaşamında devamlı olarak yaptığı eylemlerin tek tek oyuncular tarafından uygulanmasını içeren bir çalışmadır. Bunlar yemek yemek, su

içmek, dans etmek, kitap okumak gibi temel eylemler de olabilir. Çalışma;yürümek, ders anlatmak, yemek yemek, dans etmek, şarkı söylemek, televizyon izlemek, yazı yazmak, uyumak gibi eylemlerin zaman zaman yönetmenin verdiği, zaman zaman da oyuncunun yaratıcı gücüyle oluşturduğu alt metinlerle birlikte icra edilmesiyle uygulanır. Hem çalışma öncesinde oyunculara sözsel olarak bildirilerek hem de sahne ikiye bölünüp aynı anda aynı eylemleri farkı doğrultularda yapılması sağlanarak oyuncunun çalışmayı bir gösterim olarak değil; rol için bir araştırma çalışması olarak algılaması amaçlanır. Bu önemli bir noktadır. Çalışmanın amacı rolün bu eylemleri gündelikyaşamında, oyuncunun gündelik alışkanlıklarından farklı olarak nasıl gerçekleştirebileceğinin tahayyül edilmesini de içerdiğinden yönetmen olarak çok fazla yönelimlerlemüdahele ederek oyuncunun konsantrasyonunun dağılmaması sağlanmalıdır. Yine bu amaçla oyuncunun aynı eylemi tekrar tekrar deneyerek zaman ve sunum düşüncesinden bağımsız hareket edebileceğinin belirtilmesi gerekmektedir. İnsanların sürekli gerçekleştirdiği eylemler onların bedenlerinin yapısına ve iç dünyasına etki eder. Ayrıca buradan yola çıkarak oyuncunun rolün düzenli olarak yaptığını düşündüğü eylemleri varsa bu eylemler üzerine provalar dışında da çalışmasının rolü keşfetmek için önemli bir veri sağlayabileceği oyunculara belirtilir. İleri aşamada Mike Alfreds oyunculardan rolün en çok korkacağı ya da acı çekeceği durumun hayal edilmesinin ve bunun doğaçlamasının istenebileceğini belirtmiştir. (Alfreds, 2007)

- *"Bir hayvanın herhangi bir özelliği, mesela başını nasıl çevirdiği bile, özdeşleştirilen karakter ile ilgili bir fikir verebilir ya da bir içgörü kazandırabilir."*(Yeşim, 2015)

Role hazırlık aşamasındahayvan çalışması "organik" olanın keşfi ve "başka birini oynama düşüncesi" nin uygulanması için önemli bir egzersizdir. Oldukça çeşitlilik gösteren hayvan davranışları oyuncunun sonsuz gözlem yapabileceği bir inceleme alanıdır. Bu çalışmayı birçok yönetmen farklı şekillerde araştırmalarında kullanmıştır.

Maria Ouspenskaya, rol için uygun hayvanın seçildikten sonra sadece hayvanın hareketlerinin taklit edilmesini değil, eylemlerinin çalışılmasıyla birlikte duygulanımlarının da farkedilmesini salık verir. Bunu yaratabilmek için de hayvanın bulunduğu atmosferin ve etkileşimlerinin öncül olarak düşünülmesi, koşul olarak oyuncunun imgeleminde canlanması gerekmektedir. Grup çalışması, atmosfer ve etkileşimlerin oluşturulabilmesi için kullanılabilir. (Ergün, 2015)

Rolü yaratmak için bu çalışmayı yine bir araç olarak kullanan JacquesLecoqçalışmaya hayvanların yer ile temasını inceleyerek başlar. 'Hangi hayvan yer ile nasıl temas eder?' sorusu bir başlangıç sorusudur. Bazı hayvanların yer ile temas süresi kısa ve taban yüzeyleri küçüktür. Bazılarının ise perdeli ayaklarıyla yer ile teması daha uzun ve yayvandır. Bazıları ise sinekler gibi yere yapışarak temas eder. Bu temas çeşitliliği hem hayvanın bedeni, hem temas ettikleri zemin, hem de bulundukları atmosfer ile doğrudan ilişkilidir. Hem atmosfer imgesi hem de belirlenen hayvanın gözlemiyle çalışmalar bu başlangıç noktası ile başlar. Daha sonra hayvanların temas ettikleri yüzey ile bağlantılı olarak duruşlarının araştırılmasına geçer. Hayvanların çok çeşitli duruşları ve

devinim özellikleri vardır. Her bir duruş o hayvana rol için yola çıkılabilecek bir özellik, bir tavır katabilir. Aynı şekilde hayvansal hareketin incelenmesine de yoğunlaşan Lecoq,'hayvansal jimnastik' kavramına eğilmiştir. Hayvanların omurga hareketlerini incelemiş bunların hayvanlara hangi karakteristik özellikleri kattığını araştırmıştır. Bu araştırmasını hayvanların temel hareketlerini keşfetmek ve tekrar etmek üzerine kurmanın gerekliliği vurgular.

Sonuç olarak rol oluşturma aşamasında hayvan çalışmasını kullanan oyuncunun bütünsel olarak hayvanın yüzey ile temasını, duruşunu, omurga hareketlerini, temel eylemlerini, bulunduğu atmosferi ve gözlemlerle hayvana dair edinilen bütün imgelerin gösterilmesinin değil oynanmasının gerekliliğini vurgular. Bu detayın çalışmanın faydalı olabilmesi için hayati önem taşıdığı görüşündedir. (Lecoq, 2017: 105-106)

JerzyGrotowski "hayvan imgesi" olarak kullandığı bu çalışmayı çağrışımlarla kurmayı amaçlar. Ancak bu çağrışımlar hayvanlarla ilgili tipik olarak düşünübilecek tilkinin kurnazlığı, baykuşun bilgeliği gibi değildir. Grotowski şöyle ifade eder:

> *"Kişi hayvan rolü yapmak yerine kendi bilinçaltına saldırarak belli bir niteliğiyle insanlık durumunu dile getiren bir hayvan figürü yaratır."* (Grotowski, 2002: 117)

Bu egzersiz birebir bir taklit içermez. Beslenilmesi gereken, bilinçaltından yola çıkılarak elde edilen bir çağrışım ifadesi önemlidir. Ayrıca Grotowski her hayvan için bir merkez belirlenmesi ve o merkeze göre çalışmaların yapılmasını önermektedir.

Birçok tiyatro insanı gibi ViolaSpolin de bu çalışma için oyuncularını hayvanat bahçesine hayvanların yapıları ile ilgili daha fazla bilgi edinmek, gözlem yapmak için gönderir. Yapılan gözlemler insan tavırlarıyla birleştirilerek uygulanır. Liderin verdiği durumlar çatışmalara göre ve kurulan rol özelliklerine göre çeşitli doğaçlamalarla eylemlere dökülür.

> *"Benim 'bilinçdışının anahtarlarına' ilişkin tüm anlayışım hayvanları incelememle başladı."* (Morris, 2012: 300-301)

Sözlerinin sahibi Eric Morris, "dışsallar" olarak adlandırdığı ve içinde 4 farklı inceleme alanı bulunduran, oyuncunun yaratıcılığının en çok beslendiği alan olarak tanımladığı bir yapı tarif eder. " Dışsallar" ın içindeki inceleme alanları: hayvanlar, insanlar, cansız nesneler ve böceklerdir. Oyuncunun gözlem noktasındaki çalışmalarına hayvanlardan başlaması gerektiği düşüncesindedir. Morris, hayvanları inceleyerek özelliklerine göre kategorilere ayırmış ve bu hayvanlarla oynanabilecek rolleri örneklendirerek anlatmıştır. Çalışmalarında hayvanları gözlemlemek için bellirli bir tekniğin olması gerektiğini ve bu tekniğin de yine belirli bir yaklaşım sırasıyla oluşmasını gerektiğini vurgular.(Morris. 2012: 307) Bu yaklaşım sıralamasını şöyle yapar:

1- Genel ritm, *5- Ağırlık, denge ve güç merkezleri*

2- Ön merkez, 6- *Yalıtımlar*

3- İkincil merkez *7- Uyumlu ve zıtlaşan ritimler*

4- Sınırlamalar8- Türe özgü ve bireye özgü tavırlar.

(Morris, 2012: 306)

Bu yaklaşım sıralamasının ile uygulanan çalışma tekniğinin oyuncu için amaçlarını ise şöyle ifade eder:

- *Karakter unsurlarını yerine getirmek.*
- *Diğer seçimlerin ve yaklaşımların bizim için yapmadığı duygusal dürtüleri, bakış açısını, düşünce süreçlerini ve davranışı uyarmak.*
- *Her birimizin içindeki en temel, primat unsurları harekete geçirmek.*
- *Fiziksel entrümanımızda fiziksel bir değişim yaratmak*
- *Dünyanın kendisiyle ilişki kurma biçimimizde bir değişim yaratmak* (Morris, 2012: 300-301)

Lee Strasberg, hayvanın kendine ait enerjisine yoğunlaşılarak yapılan çalışmalardan sonra oyuncunun bu hayvandan yola çıkarak bir monolog ya da karşılıklı iki oyuncunun bir diyalog çalışması gerekliliğine, Stella Adler hayvan çalışmasının sağladığı farklı perspektiflerden bakış geliştirme unsuruna dikkat çeker. Sahne üstünde oyuncunun engellerini yıkmaları için bu doğaçlama çalışmasını kullanırken şöyle söyler:

> *"(...)Hayvan egzersizlerinin amacıysa, oyuncuyu bu toplumsal maskesinden ve utangaçlığından kurtarmaktır. Bir hayvan olmak, insana özgü olmayan hareketler yapıp sesler çıkarmak, oyuncunun rezil olma endişesini, aptal gibi görünme korkusunu azaltır. Sizin sahnenin özgürlüğünü tecrübe etmenizi istiyorum, her şeyi, bir şeyi yapabilecek cesarete sahip olmanızı. (...) Daima belli ve kesin şeyler yapın, genellemelerden kaçının, yapıtğınız her neyse onu tam, son raddede yapın. Bir hayvanla sahneyi paylaşmanın tehlikeli yanı da zaten budur: Onlar her şeyi son raddede yaparlar."*(Adler, 2007: 84)

Bütün bu bilgiler doğrultusunda çalışmanın uygulanışında oyunculara öncelikle çalışılacak rol ile ilgili onlara fikir verebilecek, onları harekete geçirebilecek hayvanı seçmeleri ve o hayvan hakkında gözlem yapabilmeleri için bir süre verilir. Çalışılacak olan hayvanlar, o hayvanların eylemleri, yaşam alanları, diğer hayvanlarla ilişkileri araştırıldıktan sonra, oyunculara çeşitli eylemler verilerek uygulama aşamasına geçilir. Öncelikle teker teker gerçekleştirilen bu çalışma sırasında çeşitli imgeler verilerek oyuncuların düş gücü aktif tutulmaya çalışılır. Daha sonra oyuncuların belirli bir atmosferde iki hayvanının birbiri ile iletişim kurmasına izin verilerek sürdürülen çalışmada rol ile ilgili kullanılabilir olduğu düşünülen unsurlar saptanır ve sahne çalışmalarına adapte edilir. Diğer doğaçlama çalışmalarında ve sahne çalışmalarında bu çalışmadan elde edilen veriler kullanılır.

2.3. Saptamada "şekil veren doğaçlama"

Stanislavski son dönemlerinde bir metin belirlendikten hemen sonra doğaçlama provalarına geçilmesini öneriyordu. Bu öneri oyuncunun rolün toplumsal koşullarıyla birlikte eylemlerinin prova edilmesini içeriyordu ve fiziksel eylemlerle yola çıkılarak rolün iç dünyasını keşfedilmesi üzerine çalışıyordu. "Şekil veren doğaçlama" kavramının teorik kökeninin Stanislavki' nin "Fiziksel eylemler yöntemi" benimsenerek yapılan çalışmalara dayandığı söylenebilir.

Gerhard Ebert ve Berlin Devlet Oyunculuk Okulu Öğretim Üyeleri, doğaçlamanın tekrar edilebilir ve saptanabilir özelliğine vurgu yaparak "şekil veren doğaçlama" tanımı ile çeşitli çalışmalar ortaya koymuştur. Doğaçlama unsurunun incelenmesiyle başlayan bu çalışmalar daha sonra şekil veren doğaçlama uygulamalarıyla devam etmiştir.

> *"Doğaçlama, karakterler arasındaki bir olayı ifade eden mimetikbir oyundur, yani insanlararası olayın bir taklididir"*(Ebert, 1999: 14)

Gerhard Ebert oyunculuk sanatında doğaçlamayı böyle tanımlarken, doğaçlamanın; gözlem, duygu, hayal gücü, davranış, karar, alt metin gibi hem teorik hem de uygulama alanı olan birçok bileşen içerdiğine işaret eder. Ancak

oyunculuk sanatı açısından doğaçlamanın oyuncunun sadece içsel bir etkiyle ortaya çıkmasından daha önemli olan tarafının onu bir amaç doğrultusunda kullanmak olduğunu vurgular. Doğaçlamanın yüzyıllar öncesinden günümüze gelişimine bakıldığında ise önceden bir canlandırma için taklitsel olarak kullanılan doğaçlamanın dramatik metinlerin belirmesiyle yok olmaya yüz tuttuğunu belirtir.Ona göre doğaçlamanın kullanımı ile ilgili amacın taklitsel bir canlandırma değil, şekil veren doğaçlama ile doğrudan metin olması gereklidir. (Ebert, 1999)

Çeşitli rollerin yine çeşitli durumlar altında birbirleriyle ya da kendi kendileriyle konuşmalarını içeren bir dramatik metin sahneleme sürecine girildiğindekarşımıza birçok soru çıkar. Metnin içerdiği konuşmaları ortaya çıkaran olaylar nelerdir? Rol kişileri, içinde bulundukları koşullar altında hangi davranış biçimlerini benimserler? Yine rol kişileri arasındaki ilişkiler nedir ve bu ilişkiler roller için hangi hareket dizgelerine neden olur? Bunlar sorulardan bazılarıdır ve bu soruların cevapları tam da şekil veren doğaçlama çalışmalarının hedefindedir. Rol kişilerinin arasında metinde yer alan konuşmalar süresince ne olup ne bittiğinin keşfi, metin ve rol analizleri ile başlar. Gerhard Ebert yukarıda bahsedilen“ne” soru kümesindeki soruların cevaplarının bu keşif için yine bir başlangıç olduğu düşüncesindedir. Cevaplar bir eylem ile belirtilen davranışlar içerir.Bu noktadan hareketle doğaçlamalar yapan oyuncu zamanla davranış biçimlerine ve rollerine doğru yaklaşırlar.

Bu doğaçlama uygulamalarında tekrar önemli bir gerekliliktir. Doğaçlamalarda hem somut durumları hem de eylemleri değiştirerek ve dramatik metin bölümlenerek farklı şekillerde doğaçlamak, sahneleme için gerekli malzemeyi çoğaltıcı etki yapar. Yapılan doğaçlama çalışmalarında zamanla

atılacak ve tutulacak noktalar kendini gösterir. Bunlar yönetmenler veyahut eğitimciler tarafından belirlenir ve taslaktan gösterime kadar süreçte işlenir.

> *"Doğaçlama ile oyun ögeleri, yavaş yavaş oyuna katılır ve sahne oluşturulur; yani, diyalektik bir çalışma sürecidir. Dolayısıyla, çok yönlü oyunculuk sanatı, biçim veren doğaçlamadaki yaratıcılığa ihtiyaç duyar."* (Berlin Oyunculuk Okulu Öğretim Üyeleri, 2014:21)

Saptayıcı olarak kullanılan doğaçlama uygulamalarında oyuncu için yeniden üretilmesi zorunlu olan kendiliğindenlik önemli bir gerekliliktir. Oyuncu gerçekleştirdiği her performansta veyahut doğaçlama çalışmasında icranın ilk uygulamasında keşfedilen tazeliği ve coşkuyu korumalıdır. Doğaçlamaları tekrar etmek, belirleme ile kendiliğindenlik arasında bir çelişki yaratıyormuş gibi düşünülebilir. Belirlenen, yani saptanan kısım doğaçlama süresince ortaya çıkan sanatsal eylemin sonucudur. Verili durumlar ve rol kişilerinin amaçları ile karıştırılmamalıdır. Yönetmen doğaçlama sonucu olarak elde edilecek kısımları oyunculara baştan verirse, oyuncunun yaratıcı etkisi zarar görür. Buna benzer bir şekilde oyuncu, uygulama alanı olmadan, sadece metinden yola çıkarak davranışlarını belirlememelidir. Bu, oyuncuyu, diğer rol kişisinin eylemlerini yok saymaya, ya da sadece metindeki sözlere uygun hareketleri taklit etmeye götürebilir. Metnin uygun olaylar ve eylemlerle aktarılması, kendiliğindenlik gibi unsurların sağlanması bu durumda zorlaşır.

> *"Çalışmayı bir kez yaparız. Sanki beceri büyülü bir şekilde bize geçermiş gibi. Ama gerçek öğrenme bu şekilde işlemez. Bir şeyi bir kez yapınca onunla sadece tanışmış oluruz; ilgi çekici ve*

> *eğlencelidir, ama beceri kazanımı yoktur. Beden (Buna ses de dahil) kaslarımızı kullanma şeklimizi değiştirmenin tekrarlanan bir eğitim gerektirdiğini biliriz, ama birçok kişi yeni bir fiziksel ve duygusal kalıbın beyindeki sinir devrelerine kazınması için defalarca tekrarlanması gerektiğinin farkında değil."*(Oida, 2016: 105)

Doğaçlamanın tekrar edilmesi oyuncuyu aynı sonuçlara ulaşmaya götürmemelidir. Verili koşullar ve amaçlardaki en ufak değişiklikleri oyuncu, sanatsal etkinliğiyle farklı belirlemelere yol açacak şekilde gerçekleştirmelidir. Amaçlar ve verili durumlar tekrar eden doğaçlamalarda birbirine çok benzese dahi, eylemlerin içinde daha küçük eylemler keşfedilmeli, daha detaylı olarak icra edilmelidir. Büyük eylemler ne kadar küçük eylemlere doğaçlamalar sırasında bölünebilirlerse seyirci olaylar hakkında daha fazla veri almış, detaylandırılmış daha etkili bir sanatsal çalışma ile karşı karşıya kalmış olur.

Oyunculuk eğitimi ve şekil veren doğaçlama ile ilgili bilgilerikaleme aldıkları "Oyunculuk El Kitabı" adlı kitapta Berlin Oyunculuk Okulu Öğretim Üyeleri, oyunculuk sanatının şekil veren doğaçlamaya ihtiyacı ile ilgili diyalektik ilişkiyi ortaya koyarlarken doğaçlama unsurunun tuluat ile karıştırılmaması gerektiğini devurgular. Rönesans ile birlikte tuluat uygulamaları azalmaya başladı ve yerini metine sıkı sıkıya bağlı olan oyunlar aldı. Oyunculuk sanatı açısından tuluatın, oyuncunun anında tepki verebilme yetisini kullanması ama bunu kurallar dahilinde yapması açısından önemi büyüktür. Ancak tuluatın hedefi metin değildir. Oyuncuların bütünlüklü bir yazar haline dönüşmesi, oyunların sahnelenme aşamasında çeşitli sorunlara yol açabilir. Şekil veren doğaçlama çalışmalarında ise amaç metindir ve metnin ögelerine bir bağlılık içerir. Sabit

metin ve doğaçlama fikri ilk etapta bir çelişki gibi görünebilir. Ancak şekil veren doğaçlama, metni oluşturan olayları, hayal gücü ve eylemlerle birlikte bu olayların nasıllarını, rol kişilerinin davranışlarını, doğaçlama yoluyla ortaya çıkarmaya çalışır. Dolayısıyla metin ve şekil veren doğaçlama arasında bir çelişki yerine, diyalektik bir ilişki kurulur. Tuluatı şekil veren doğaçlamadanayıran bir başka özellik isetuluatın uygulandığı anda ve yerde ancak bir kerelik icra edilebilmesidir. Ancak şekil veren doğaçlama tekrar edilebilirdir, bir araç olarak kullanılır ve belirlenebilir.

Aşağıda bir kısmı bulunan doğaçlama uygulamaları, oyun metninde verilen durumlar, rol kişilerinin amaçları ve birbirleriyle ilişkileri, oyuncuların eğilimlerine ek olarak bu süreçten önceki masa başı çalışmaları ve egzersizlerden elde edilen veriler doğrultusunda kurgulanmış ve gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmaların bütününde doğaçlamayı sanatsal üretimde bir saptayıcı olarak kullanmak amaçtır. Oyuncular metinden herhangi bir replik kullanmazlar; ancak aşağıda verilen ve daha önceki uygulamalardan sonra oyuncular repliklerini ezberlemeye başlarlar. Oyuncuların oyun metnine yabancı kalması gibi bir durum söz konusu değildir. Bu süreçte oyuncular metni ezberlemez; ancak öğrenme süreci bütün bahsedilen çalışmalarla devam eder. Masa başı çalışmaları ile birlikte bu çalışmalar tekrar tekrar uygulandığında yavaş yavaş oyuncular farkında olmayarak da metni ezberlemeye başlarlar. Dolayısıyla metnin organik bir süreçle dilin kaslarına yerleşmesi daha öncede belirttiğimiz sağlanmış. Oyuncular mümkün oldukça az sözcük kullanmaya çalışmalıdır. Çünkü ana amaçların içinde rolü ya da atmosferi anlatacak edebi değeri yüksek sözcükler bulmak yoktur. Oyuncu buna odaklanmamalıdır. Eğer üretilen sözcükler edebi değerden yoksun, ya da anlamsız olursa hiçbir şekilde önemsenmemelidir.

Çalışmaların başlangıcında uygulama ile ilgili bilgilerin oyunculara net bir şekilde açıklanması önemlidir. Oyuncularda bir kafa karışıklığı yaratmaması için yönetmen ne ihtiyaç olandan az ne de çok bilgi vermelidir. Doğaçlama sırasında oyuncu rol kişisinin amacından uzaklaştığında gerekli uyarılar yönetmen tarafından yapılmalıdır. Çalışmalar boyunca oyuncuya devam etme zorunluluğu olduğu söylenmelidir. Oyun provaları sürecinde önceki bazı çalışmalarda bu zorunluluk olmadan çeşitli uygulamalar yapılmıştır; ancak bu çalışmalardaki zorunluluk, oyuncuya yaratıcı gücünü kullanma gerekliliğine iter. Yine aşağıdaki çalışmalarda her oyuncuya kendi rol kişisinin amaçları ile ilgili birbirlerinden habersiz, ayrı ayrı bilgilendirme yapılabilir. Bu seçim, oyunculardan herhangi birinin diğer oyuncunun eylemini tahmin edip ona göre bir tasarıya girmesine engel olur. Böylece kendiliğindenlik ilkesi içinde oluşması gereken eylemlere ulaşmayı zorlaştırıcı bir unsur ortadan kaldırılmış olur.

2.4.Uygulamalar

- A ve B rol kişileri öğleden sonra bir kafede buluşur. A'nın sevgilisi A' yı B ile aldatmıştır. A, bu olayı yeni öğrenmiş ve B' ye bir şey söylemeden sadece görüşmek için anlaşmıştır. B, A'nın olayı öğrendiğinden haberdar değildir. A' nın çalışmadaki amacı durumu bildiğini belli etmeden B' nin ağzından bu olayı öğrenmektir. B bu olaydan pişmanlık duymamaktadır ve hiçbir şey belli etmeden bu buluşmayı sonlandırmak istemektedir.

Çalışma, 'Gidion' un düğümü' oyununudaki rol kişilerinin metindeki amaçlarından faydalanarak oluşturulmuştur. Corryn sınıfa geldikten sonra Heather' a ısrarla neden oğluna uzaklaştırma cezası verdiğini sorar. Ancak bir engel vardır. Heather bu konuda ona bilgi vermez. Heather bu konuda ısrar edince, Corryn için bir "ikna etme" eylemi başlar. Corryn çeşitli yollar deneyerek Heather' ı ikna etmeye çalışır. İkna etme eylemi kendi için başka küçük eylemleri barındırarak ve çeşitli başka eylemlere dönüşür. Oyundaki gibi, A kişisi B'nin ağzından olayı duymak istediğinden B' yi ikna etmesi gerekmektedir. Bu iknanın nasıl olacağını, hangi yollarla gerçekleşebileceğini, büyük eylemin başka hangi eylemlere dönüşebileceğini keşfetmek ve ikna etmek büyük eyleminin içinde

hangi küçük eylemlerin ortaya çıkarılabileceğini araştırmakbu doğaçlama çalışmasının ana hedefidir.

Heather oyunun başlarında yaşanan olay ile ilgili belirgin bir suçluluk duygusu içinde değildir ve Corryn' e bilgi vermek isteği yerine randevuyu sorunsuz bir şekilde sonlandırmak niyetindedir. Doğaçlama boyunca A kişisi, itiraf ettirmek amacıyla çeşitli eylemlere başvurur ve bu durum, B kişisinin amacını gerçekleştirmede engellerle karşılaşmasına neden olur. B' nin amacı çalışma içinde değişir ve A' nın gitmesini sağlamak ister. Bu amaçlar doğrultusunda, B için hangi eylemlerin ortaya çıkacağı ve bu eylemlerin nasıl gerçekleştirilebileceği gözlemlenmiştir.

Aşağıdaki doğaçlama çalışmaları, oyun metnindeki rol kişilerinin amaçları doğrultusunda gerçekleştirebilecekleri gizli eylemlerini bulmak amacıyla uygulanmıştır. Oyuncuların amaçlarından uzaklaştıkları noktalarda doğaçlama dondurulup çeşitli uyarılarda bulunulup, ortaya çıkan eylemler not edilmiştir. "Ağırlık" bakımından da metindeki verili durumlardan seçilip uygulmada kullanılarak oyuncuların imgelem gücü ortaya çıkarılmak istenmiştir. Sadece metnin verili durumuna sıkışıp farklı eylemlerden kaçınılması engellenmek istenmiştir.

- Doğaçlama sınıf ortamında bir öğretmenin ders anlatım sürecini içerir. Öğrencilerden biri dersten sıkılmıştır ve dersi sabote etmeye başlar. Öğretmen ise her ne olursa olsun dersi verimli bir şekilde işlemek amacındadır.

Bu sade çıkış noktası ile uygulanan çalışma oyundaki Heather rol kişisinin "kriz" anlarındaki eylemlerine odaklanır. Öğretmen her ne olursa olsun dersini

anlatmaya yoğunlaşmışken dersini engellemek isteyen bir öğrenci ile nasıl baş edecektir? Heather' ın öğrencileri ile ilişkisi nasıldır? Bu soruların cevabı doğaçlama boyunca keşfetdilmeye çalışılır. Bir başka araştırma noktası ise rol kişisinin mesleği itibarı ile gerçekleştirdiği eylemlerle hangi özellikleri kazanmış olabileceğidir. Bu özellikler araştırılırken, bir öğretmenin en temel eylemlerinin birinden faydalanılır: ders anlatmak. Oyundaki iki rol kişisinin de eğitimci olduğu göz önünde bulundurularak aynı doğaçlama rol kişileri değiştirilerek tekrarlanmıştır.

Doğaçlamanın atmosferi ile oyunun atmosferi aynı tutulularak, oyuncuların bir sınıf ortamında gerçekleştirilebileceği olası eylemlerini bulmaları kolaylaştırılmak istenmiştir. Oyuncuların oyunda kullanılabilecek olası dekor ve aksesuarlarla ilişkisinin nasıl olabileceği,çalışma kapsamında ilk olarak bu doğaçlama ile denenmiştir.

- Yüksek lisansını bitirmek üzere bir öğrenci olan A rol kişisi ile akademik kadrosu için onay bekleyen B rol kişisi, bir üniversite rektörünün odasının önündedir. Rektör o an için meşguldür. A' nın, yüksek lisansını bitirmek için danışmanı olan rektörle görüşmesi gerekmektedir ve başka bir zaman bu görüşmeyi gerçekleştirmesinin imkanı yoktur. B, ise kadrosu için rektörün onayına ihtiyaç duymaktadır ve onun da başka bir zaman görüşmesinin olanağı yoktur. İki kişiden kim önce görüşmeyi gerçekleştirirse amacına ulaşacaktır. Birinin diğerinin işinin bitmesini bekleyebilecek zamanı yoktur. Kişiler, rektörün meşguliyetinin sona ermesini beklerken görüşmeyi, her biri, kendisinin yapması için diğer kişiyi ikna etmeye çalışır.

Bir tartışma doğaçlaması olarak da tanımlanabilecek bu doğaçlama oyundaki Corryn ve Heather' ın statüleri arasındaki farkın aynı amaçlar doğrultusunda hareket eden kişiler arasında nasıl eylemlere yol açabileceğine odaklanır. Heather, oyundaki verili bilgilere göre yüksek lisans yapmış bir öğretmendir. Corryn ise üniversitede akademik kadroda yer alan bir profesördür. Çalışmada rol kişilerinin geçmişlerinde gerçekleşmiş olan durumlar birleştirilerek oyuncuların rol ile ilgili beslenebilecekleri bir uygulama alanı oluşturulmak amaçlanmıştır. Oyuncular imgelemlerinde oluşturdukları role dair eylemleri gerçekleştirmeleri için cesaretlendirilmiştir. Ek olarak bu doğaçlamayla, oyunculara Stella Adler' in tartışma fiili üzerinden kurulan çalışmaların sağladığı faydaları edinmeleri için olanak sağlanmak istenmiştir. (Adler, 2007: 90)

- İki kardeş, babalarının hastalığı nedeniyle ölümünden sonra ilk kez babalarının ölümüyle ile ilgili konuşmak için bir araya gelirler. Kardeşlerden küçük olanı (B) ölümünden önce babasıyla birlikte yaşamıştır. Babasının hastalığı sebebiyle doktor ona diyet yapması için bir program oluşturmuştur. Fakat B can boğazdan gelir düşüncesiyle kötü niyetli olmasa da bu diyete uymaz. Büyük kardeş (A) uzun süredir babasını görmeye gelmemektedir ve bu durum onu ölüm olayından önce oldukça üzmüştür. A, küçük kardeşi diyete uymayarak babalarının ölümünde sorumlu olduğunu düşünürken; B, büyük kardeşin babalarını uzun zamandır görmeyişinin onu psikolojik çöküntüye uğrattığını, bu ölümde ana sebebin bu olduğunu düşünür.

Doğaçlama, Oyunda iki rol kişisinin Gidion'un kompozisyonu okunduktan sonra iddia ettikleri bir bireyin yetiştirilme süreci ile ilgili görüşleri temel alınarak

oluşturulmuştur. Heather, çocuklar hakkındaki düşüncelerini onların masum, kırılgan olduğu ve korunmaya muhtaç canlılar olduğu yönünde belirtirken; Corryn, çocukların özgür bireyler olduğunu, onların zaten dünyada süregelen sistemin zorluklarını yaşadıklarını ve dolayısıyla herkes kadar güçlü olduklarını iddia eder. Çalışmanın kurulumunda yaşlı bir bireyin bakımı ile bir çocuğun (Gidion'un) bakımı benzeştirilmiştir. Heather, "muhafazakar" diye tanımlayabileceğimiz bir şekilde çocuklara yaklaşırken, Corryn, çocukların çağın değişimiyle maruz kaldığı kaldığı koşullar düşünüldüğünde, onlara yetişkin bir birey gibi bakılması gerektiğini vurgular. Çalışmada da Küçük kardeş (B) olaya daha "muhafazakar" bir bakış açısıyla bakarken, Büyük kardeş (B) bunun karşısındadır.

Uygulama, bu benzerlik oluşturularak, rollerin kendi görüşlerini dile getirdikleri parçalarda keşfedilebilecek eylemleri araştırmak için kullanılmıştır. Bunun dışında rol kişilerinde; doğaçlama ile oyun arasında oluşturulan dünya görüşleri açısından benzerlik, oyuncuları rol kişilerinin bakış açılarına yaklaştırmak, bu doğrultuda oluşabilecek refleksleri ortaya çıkarmak amacıyla uygulanmıştır.

- Uygulamada, rol kişileri bir Kadın ve Psikiyatrdır. Kadının kardeşi bir süre önce intihar etmiştir. Bu kişi aynı zamanda Psikiyatrında hastasıdır.Kadın, kardeşinin hastalığını öğrendikten sonraki süreçte onun sağlık durumunu önemsememiş, yeterli ilgiyi göstermemiştir. Kadına, kardeşinin bir travma sonrası intihar ettiği bilgisi verilmiştir. Ancak sadece detaylı süreci takip eden psikiyatr, onu bu ölüme götüren nedenleri bilmektedir. Kadın, kardeşinin intiharından önce psikiyatrıyla ilgili bir takım sorunlar yaşadığını bilmektedir.

Tüm bu olanların sonucunda kardeşine karşı davranışlarının onun intiharına sebep olabileceği düşüncesini yok etmek amacıyla psikiyatrın odasına gelmiştir kadın. Bu amaç kendi içinde, kardeşini intihara sürükleyen asıl sebebin ne olduğunu öğrenmek, psikiyatra sorumlunun o olduğu yönünde itirafta bulunmasını sağlamak, doğru olanı yaptığını kendine ispatlamak gibi amaçlar içerir. Psikiyatr, bu amaçlar doğrultusuna gelen kadına kurul kararı sonucu hastanın geçirdiği travmanın ve sebeplerinin tanımlandığı bir belge olduğunu; ancak bu belgenin kurallar gereği kurul ile birlikte açıklanabileceğini belirtir. Psikiyatr da kendi sorumluluğu ile ilgili bir sorgu içinde iken, kurulun toplanacağı başka bir günde açıklamak üzere, belge içeriğinden bahsetmeden kadını göndermek zorundadır.

Yukarıda verili durum ve rol kişileri için amaçları uzun bir şekilde belirtilmiş olan doğaçlama çalışması, oyunun küçük parçaları için değil, genelinde rol kişilerinin eylemlerini araştırmak ve bütünsel amaçlarına ulaşma süreçlerini keşfetmek için bir araç olarak kullanılmıştır. Doğaçlamada, Psikiyatr rol kişisini HeatherClark' ı oynayacak olan oyuncu, Kadın rol kişisini ise Corryn' i oynayacak olan oyuncu canlandırır. "Hesap sormak", "ikna etmek", "tehdit etmek", "gibi bir sıra eylem birbirine bağlanarak yeni eylemlerin ve içinde bulunan fiziksel hareketlerin oluşmasına yol açar.

- Doğaçlama çalışması iki rol kişisi için iki ayrı bölüm halinde uygulanmıştır. Oyundaki Heather ve Corryn rol kişileri doğaçlamada korunmuştur. Rol kişileri bir iş günü sonunda evlerine gelir ve oyuncuların imgelem gücüyle oluşturdukları gündelik hayatlarındaki eylemlerini gerçekleştirirler. Bir süre

sonra Corryn bir silah sesi duyar ve sesin geldiği yere gitmek üzere hareketlenerek sahneden çıkar. Heather' ı ise okul müdürü arar ve acil bir durum olduğunu, kendisiyle görüşmek istediğini belirtir. Aynı şekilde Heather, müdürle görüşmek üzere hareketlenir ve sahneden çıkar. Doğaçlamanın ikinci bölümünde Corryn, Gidion' un intihar ettiği yere gelir ve onun cansız bedeniyle karşılaşır. Heather ise okul müdürü ile yaptığı görüşmeyle Gidion' un intihar ettiğini öğrenir.

Çalışma öncelikle oyundaki rol kişilerinin gündelik hayatında sınırlı bir zamanda yaptığı eylemleri ve bu eylemlerin nasılını araştırır. "2.2. Uygulamalar" bölümü gündelik eylemler çalışmasının amaçları için daha detaylı bilgi içerir.

Doğaçlamanın ikinci bölümünde oyun gösteriminde yer almayacak; ancak rollerin gelişimi için önemli olan birer olayın eskizi çalışılmıştır. Bu çalışma yöntemini oyun provalarında Stanislavski kullanmıştır. İki rol kişisinin arasında geçen, metinde belirtilmemiş ama imgelem gücüyle oluşturulabilecek geçmişte geçen bir olay, doğaçlanarak çalışılabilir. Uygulama,rol kişisinin çalışılma sürecinde yukarıda belirtilen şekil veren doğaçlama çalışmalarının sağladığı etkileri gerçekleştirir.

SONUÇ

Tiyatro sanatının üretim sürecindeuygulama ve teoriyi birlikte kullanılması gereken unsurlar olarak ele alan bu çalışma, sahnede gerçekleşecek olanın belirleyicisi olarak uygulama sürecinin detaylarına eğilmiştir. Bu iki unsurun birbirini beslemesi; ancak sınırlamaması gerekmektedir. Oyun, rol dramaturgisi ve yapılan teorik çalışmalar doğrultusunda oluşturulan tasarımların uygulamayı engelleyici, yeni olanı oluşturmada kısıtlayıcı bir rolü olmaması gerektiği gibi; uygulama da teoriden bağımsız ele alınmamalıdır. Dolayısıyla süreç bir denge içinde yürütülmelidir. Sahneleme çalışmalarının başlangıcında hem yönetmen hem de oyuncular tarafından uygulama aşamasına geçilmeden bahsedilen dengeyi sarsıcı sonuçlar doğrulabilecek birçok saptama yapılabilir. Bu bağlamda "Gidion' un Düğümü" adlı oyunun sahneleme çalışmalarında teori ve uygulama arasında dengeleyici bir rol alarak doğaçlama çalışmalarının kullanılabileceği deneyimlenmiştir.

Uygulama çalışmaları sırasında hem yönetmen hem de oyuncular için sahnedeki edimin belirlenmesi yolunda ortaya çıkan olasılıkların çoğalması üretimi zenginleştirici etki yapar. Yönetmen ve oyuncuların bu olasılıklar

dahilinde seçim yaparken seçeneklerinin artması icranın başarısını da arttırır. Oyun metninin sınırlarından doğan, ancak metnin verdiği repliklere bağlı kalınmadan yapılan denemeler, alışkanlıklardan uzak eylemleri bulmaya yardımcı olur. Tez çalışmasının uygulama aşamasında oyuncular ve yönetmene seçme çeşitliliği sağlaması noktasında doğaçlama çalışmaları önemli bir alan yaratmıştır. Saptayıcı olarak kullanılan doğaçlama uygulamaları yaratıcı eyleme giden yolda bir araç olarak kullanılmak istenmiştir. Artan olasılık, karar vermede zorluk çıkarabilme ihtimalini de beraberinde getirebilir. Ancak sürecin, çalışmalarda farklı varyasyonlar uygulanarak devamı bu engelle başa çıkmada yardımcı olur. Çalışmalardan verimin elde edilebilmesi için tekrar tekrar doğaçlamalara başvurmak ve her doğaçlama çalışması için yenilenen bir çıkış noktası bulmak amacıyla araştırmalar yapılması esastır.

Oyuncular yapılan doğaçlama çalışmalarının katkılarını doğrudan uygulandıkları süreçte fark etmeyebilir. Yapılan iş, oluş sürecinde her zaman sözlerle ortaya konulabilecek etkiler yaratmayabilir. Dolayısıyla provalar sürecinde doğaçlama çalışmalarına ayrılan sürenin uzun olması oyuncular için bir an önce metnin sözcüklerine geçme isteğiyle sabırsızlığa sebep olabilir. Yönetmen bu aşamada aceleci davranmamalı, oyunculara uygulamaların amaçlarından bahsetmeli ve detaylandırarak sürecin yürütülmesiyle ancak verim alınabileceğinin farkındalığını yaratmaya çalışmalıdır. Oyuncular ancak uzun doğaçlama çalışmalarından elde ettikleri verilerden sonra metnin replikleriyle sahneleri oynamaya başladıklarında kendileri için sürecin nasıl kolaylaştığını fark ederler.

Yönetmenlerin bu süreçte bir başka dikkat etmesi gereken nokta ise alıştırmalar uygulanırken oyuncuların yönelimlerine müdahalesinin dengeli

olması gerekliliğidir. Daha önce sınırlayıcı tasarım fikrinin yaratıcı unsurun ortaya çıkmasında engel oluşturabileceğinden bahsedilmişti. Çalışmaların başlangıcında bu bağlamda süreci yönetmek zorunluluğu olduğu gibi, çalışmaların uygulandığı süreç için de yönetmen, oyuncuların özgür keşfine engel olmamalıdır. Doğaçlamalar sırasında sürekli yönlendirmeler yapmak yerine, eğer çalışma amaçlar doğrultusunda ilerlemiyorsa az ve net direktiflerle oyuncuların çalışmaya devam etmesi sağlanmalıdır. Uygulama sırasında müdahale etmek yerine,çalışmalardan sonra yapılacak olan kısa konuşmalar çoğu zaman daha faydalı olabileceği gibi bir sonraki çalışmanın verimliliğini de arttırıcı yönde etki yaptığı gözlemlenmiştir.

Ayrıca bu bağlamda bir başka zorlayıcı unsurdan bahsetmek gerekebilir. Çalışmaları yürütecek olan yönetmen ve oyuncuların doğaçlamanın sınırlarını ve oyun sahneleme sürecindeki uygulamaların ne amaçla yapıldığını iyi keşfetmiş olması gerekmektedir. Hem doğaçlamaların oyunun biçemini belirlemede, rol kişisini oluşturmada, sahnedeki eylemin keşfinde kullanımını hem de eğitim sürecinde doğaçlamaların temel gerekliliklerini kavramış olması bir zorunluluk olarak ortaya çıkar. Dolayısıyla temel oyunculuk ve reji eğitimlerinde doğaçlama unsurunun birçok amaçla nasıl kullanılabileceğinin kavranması başat olarak yer alması gereken bir konu olarak belirmektedir.

Sahneleme sürecinin başlangıcından itibaren, hatta belirlenen oyun metni oyunculara bildirilmeden önce uygulanan doğaçlama çalışmaları sürece hazırlık amacıyla kullanılmıştır. Alıştırmaların, provaların ilk günlerinde oluşabilecek gergin atmosferi yok etmek, oyuncuların birbirlerini ve yönetmeni tanımasını, ısınmasını sağlamak, oyuncuların zaman zaman edindiği eyleme geçmedeki cesaretsizlik eğilimini ortadan kaldırmak, özgür, denemeye açık bir çalışma

ortamı sağlamak, prova sürecinin nasıl ilerleyeceği yönünde bir ön fikir oluşturmak gibi etkilerinden yararlanılmıştır. Daha sonra oyun metnindeki verili koşullar doğrultusunda uygulanan saptayıcı doğaçlama çalışmalarının ise; yaratıcı eylemi keşfetmek, metinde yazılı olmayanı, görünür olmayanı araştırmak, rol kişilerini derinlemesine inceleyebilmek, provalar süresince zaman zaman bakış açısını değiştirebilmek ve zorlu durumlarla karşılaşıldığında bir çıkış noktası oluşturabilmek, rol kişilerinin birbirleri ile "alışveriş" e dayalı bir iletişim kurmasını sağlayabilmek, motivasyon kaybını önlemek gibi katkılarından faydalanılmıştır.

Oyunculuk sanatında birçok farklı amaçla doğaçlama çalışmalarının kullanımı önemli bir keşif alanı sağlamaktadır. Bu incelemenin de doğaçlama çalışmalarını sahneleme ve oyun prova süreci içinde kullanmak isteyen uygulayıcılar için faydalı olması umulmaktadır.

ÖZET

Saptayıcı unsur olarak doğaçlamanın kullanımını, "Gidion' un Düğümü" adlı oyunun sahnelenme çalışmaları üzerinden inceleyen bu tez, yaratıcı edimin keşfinde doğaçlama çalışmalarının etkisini incelemeyi amaçlamaktadır. Bu bağlamda birinci bölümde sanatsal üretimin gerçekleşmesi ve bu üretimin önündeki engellerin kaldırılması için doğaçlamanın neden ve nasıl kullanıldığı aktarılmış, yaratım yoluna giderken doğaçlama ile hangi unsurların sağlanabileceği tartışılmıştır. İkinci bölümde ise "Gidion' un Düğümü" oyun metninden yola çıkılarak oluşturulan doğaçlama uygulamalarıylakeşfedilmiş ve saptanmış eyleme nasıl ulaşılabileceği ele alınmıştır. Her iki bölümde de çıkış noktaları oluşturulan çalışmaların ne şekilde ve ne amaçla gerçekleştirildiği doğaçlama uygulamalarından örnekler verilerek açıklanmıştır.

ABSTRACT

Thisthesis, whichexaminestheuse of improvisation as itsdetermining element, throughtheevaluation of studiesforthestaging of theplaytitled “Gidion’sKnot”, aimstoevaluatetheeffects of improvisationexercises in theexploration of creativeperformance. Inthisrespect, thefirstchapterfocuses on theactualization of artisticcreationand how andwhyimprovisationwasused in ordertohelpthiscreation, andeliminatetheobstacles on itsway; as well as whichelements of improvisationcould be implemented in thecreativeprocess. Inthesecondchapter, how onecouldachieveexploredanddetectedactionthroughimprovisation is discussed, drawingfromthescript of theplay “Gidion’sKnot”. Bothchaptersassess how andwhythestudies, of whichthestartingpointshavebeenoutlined, havebeenapplied, whilegivingexamples of improvisationpractices.

KAYNAKÇA

Adler, Stella (2007),*Aktörlük Sanatı*, çev. Nazım Uğur Özüaydın, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

Alfreds, Mike (2007), *DifferentEveryNight*, London: NickHernBooks

Berlin Oyunculuk Okulu Öğretim Üyeleri (2014),*Oyunculuk El Kitabı,* çev. Turhan Yılmaz, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

Boal, Augusto (2003),*Ezilenlerin Tiyatrosu*, çev. Necdet Hasgül, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

Boal, Augusto (2003), *Oyuncular ve Oyuncu Olmayanlar İçin Oyunlar*, çev. Berk Ataman, Özgürol Öztürk, Kerem Rızvanoğlu, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi

Brook, Peter (2010),*Boş Mekan*, çev. Ülker İnce,İstanbul: Hayalbaz Kitap.

Brook, Peter (2004),*Açık Kapı*,çev. Metin Balay, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları

Chekhov, Michael (2014),*Oyuncuya: Oyunculuk Tekniği Üzerine,* çev. Burcu Halaçoğlu, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Çevik, Kadir. "Kendinden Başka Birini Oynamayı Öğrenme Sürecinde Sanatsal Bir Araç Olarak Doğaçlama". *Tiyatro Araştırmaları Dergisi* (2006)

Çevik, Kadir. "Tiyatroda Yeni Eğilimler: Doğaçlama Tiyatro". *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*(2008)

Ebert, Gerhard (1999),*Oyunculuk Sanatında Doğaçlama*, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

Ergün, Selda (2013),*Çağdaş Doğaçlama*, İzmir: Dokuz Eylül Yayınları.

Ergün, Selda (2015),*Oyuncunun Yolculuğu: Stanislavski'den Morris'e*, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

Grotowski, Jerzy (2002), *Yoksul Tiyatroya Doğru*, Çev. Hatice Yetişkin. İstanbul: Tavanarası Yayıncılık.

Johnstone, Keith (1972),*ImproImprovisationandtheTheatre*, New York: Routledge.

Karaboğa, Kerem (2011), *Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks*, İstanbul: Habitus Yayıncılık.

Lecoq, Jaques (2017), Şiirsel Beden: Yaratıcı Tiyatro Eğitimi, İstanbul: NotaBene Yayınları.

Moore, Sonia (2006), *Oyunculuk Eğitimi İçin Bir El Kitabı Stanislavski Sistemi*, çev.Özgür Çiçek, Bülent Sezgin, Cüneyt Yalaz, İstanbul: BGST Yayınları.

Morris, Eric (2012), *Fütursuz Oyunculuk: Oyunculukta işçilik süreci*, çev. İpek Bilgin, İstanbul: Alfa Basım Yayım.

Morris, Eric (2012), *Rol Yapmayın Lütfen*, çev. İpek Bilgin, İstanbul: Alfa Basım Yayın.

Oida, Yoshi (2013), *Görünmez Oyuncu*, çev. Özlem Turhal de Chiara, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

Oida, Yoshi (2016), *Oyuncunun Oyunları,* çev. Özlem Turhal de Chiara, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

Spolin, Viola (1986),*Theater Games fortheClassroom A Teacher' s Handbook*, U.S.A: NortwesternUniversity Pres.

Spolin, Viola (1988),*Theatre Games forRehearsals*, Illinois: Northwestern UniversityPress.

Stanislavski, Konstantin (2012), *Bir Aktör Hazırlanıyor*, çev. Tansu Akgün, İstanbul:
Mitos-Boyut Yayınları.

Stanislavski, Konstantin (2007),*Bir Karakter Yaratmak*, çev. Suat Taşer, İstanbul: Papirus Yayınevi.

Stanislavski, Konstantin (2011), *Sanat Yaşamım*, çev. Suat Taşer, İstanbul: Agora Kitaplığı

Stanislavski, Konstantin (2012), *Oyuncunun El Kitabı*, çev. Osman Akınhay, İstanbul: Agora Kitaplığı

Richards, Thomas (2005),G*rotowski İle Fiziksel Eylemler Üzerine Çalışmak*, çev. Hülya Yıldız ve Ayşin Candan, İstanbul: Norgunk Yayıncılık.

Rudlin, John (2000), *Commediadell'Arte: Oyuncunun Elkitabı*,çev. Ezgi Ege İpekli, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları

Toporkov, Vasili (2017),*Stanislavski Provada*, çev. Cüneyt Yalaz, Duygu Dalyanoğlu, Özgür Eren, İstanbul: BGST Yayınları.

Zaporah, Ruth (2012),*Doğaçlama Tiyatro Yöntemi: Action Theater*, çev. Özge Tomruk, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları

Zinder, David (2016), *Beden Ses İmgelem: İmge Çalışması Eğitimi ve Chekhov Tekniği,* çev. Senem Cevher, Çağrı Yılmaz, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları

Yeşim, Orkun (2015), *Mike Alfreds' in DifferentEveryNight adlı kitabından notlar*,http://www.atlastiyatro.com/docs/DifferentEveryNightNotlar.pdf

EKLER

EK1

GİDİON'UN DÜĞÜMÜ

YAZAN: Johnna Adams

ÇEVİREN: Buğra Kocatepe

KİŞİLER:

Heather Clark (40-50 yaş arası)

Corryn Fell (40-50 yaş arası)

1.1

Sahne: Chicago'nun Lake Forest banliyosunda bir devlet ilkokulunun beşinci sınıf odası.

Zaman: Eylül başı. Pazartesi 14:45 ile 16:15 arası.

Bir beşinci sınıf odası.

Kara tahtaya dönük yirmi adet sıra. Sıraların içi kitaplar, kalemler ve çocuklara ait diğer şeylerle dolu.

Kenarda öğretmen masasında Heather Clark oturmuş sınav kağıtlarını inceliyor. Duvarlar eski Yunan ve Hint tanrılarının parlak, neşeli posterleri ile dolu (Zeus, Afrodit, Hera, Vişnu, Ganeş, Şiva, Buda, Kwan, Yin vb.)

Duvarda resimler ve ders notları dışında çocukların şiirleri, hikayeleri, ödevleri var. Muhtemlen elli adet iğnelenmiş ödev.

Diğer duvarda beş altı adet mantar pano asılı, üstlerinde Yunan mitolojisi ve Büyük İskender hakkında yazılar var. Saat 14:45, ders 15:00' te bitiyor.

Heather kağıtları karıştırırken bir yandan fincanındaki çaydan küçük yudumlar alıyor. Cep telefonu masanın üstünde. Telefona bakar. Eline alıp mesaj gelip gelmediğini kontrol eder. Mesaj yoktur. Telefonu masaya koyar ama uzun süre elinden bırakmaz. Gözü telefondadır. Sonrasında kağıtları incelemeye devam eder. Kapı vurulu. Şaşırır. Normalde insanlar kapıyı vurmadan içeri girerler. Ayağa kalkar tedirgindir.

HEATHER: Buyurun? Birine mi / baktınız?

CORRYN: Bir öğretmenle görüşmem vardı.

HEATHER: Sınıfı biliyor musunuz?

CORRYN: Sanırım..

HEATHER: İdari müdürlüğe giderseniz oradaki hanım size aradığınız sınıfı söyler. Öğretmenin adını verin yeter.

CORRYN: Teşekkür ederim.

Corryn çıkar.

CORRYN: Ben/ özür dilerim.

HEATHER: Koridorun sonunda sola.

CORRYN: Buldum.

HEATHER: Sınıfı mı bulamadınız?

CORRYN: Siz çok yardımseversiniz, öyle değil mi? Yani demek istediğim oldukça rahatsız oldunuz ve bunu gizlemeyi başaramıyorsunuz. Özür dilerim. Ağzımdan çıkıverdi.

HEATHER: Evet. Çıkıverdi.

CORRYN:...

HEATHER: Sınıfı bulmanız için yardım ister misiniz?

CORRYN: Hayır. Sınıfı buldum.

HEATHER: İçeride kimse yok muydu?

CORRYN: Sınıf burası.

HEATHER: Hayır, hayır. Ben…

CORRYN: Dörtyüzonsekiz.

HEATHER: Benim programımda bire şey görünmüyor.

CORRYN: Saat iki buçuk. Biraz geciktim.

HEATHER: Ama bugün için görüşme notu almamışım.

CORRYN: Evet. Ben not almışım.

Corryn çantasından buruşuk bir kağıt parçası çıkarır.

CORRYN: İki buçuk. Beş nisan. Dörtyüzonsekizinci sınıf. Bayan Clark.

HEATHER: …

CORRYN: Siz bayan Clark'sınız

HEATHER: Evet.

CORRYN: Buyurun.

Corryn Heather' a kağıdı verir.

HEATHER: Bu çok tuhaf, ben … özür dilerim.

CORRYN: Sorun değil. Unuttunuz, sanırım. Galiba ben görüşmeyi idari müdür ile ayarladım. Onu aradım. Cuma öğleden sonra.

HEATHER: Ne hakkında görüşmek istediniz?

CORRYN: Oğlum hakkında.

HEATHER: Oğlunuz kim?

CORRYN: Gidion.

1.2

CORRYN: Biz, bir veli öğretmen görüşmesi ayarlamıştık. Müdire de gelecekti.

HEATHER: …

CORRYN: Sanırım müdire hanım unuttu.

HEATHER: Hayır. Asla unutmaz. Yani sadece…

CORRYN:….

HEATHER:….

CORRYN: Veli toplantısını kaçırdım. Biz sizinle daha önce karşılaşmadık.

HEATHER: Siz, Gidion'un annesisiniz. Bayan Gibson.

CORRYN: Hayır. O babasının soyadı: Bayan Fell.

HEATHER: Bayan Fell.

CORRYN: Bana Corryn diyebilirsin.

HEATHER: …

CORRYN: Oğlumla bana bir kağıt gönderdiniz. Benimle görüşmek istediğiniz yazılıydı.

HEATHER: Bayan Fell.

CORRYN: Oğlumun uzaklaştırma cezası aldığı yazılıydı. Ayrıca bir sesli mesaj da bıraktınız… Sizi aramamı söyleyen. Ben de okulu aradım ve bir görüşme ayarladım. Size söylenmedi mi?

HEATHER: Hayır söylendi.

CORRYN: Siz unuttunuz.

HEATHER: …

CORRYN: Şey biz görüşmeyi ayarladık.

HEATHER: Evet.

CORRYN: Ve işte buradayım.

HEATHER: …

CORRYN: …

HEATHER: Ben çok üzgünüm. Çok çok üzgünüm. Ben gerçekten çok çok çok üzgünüm.

CORRYN: Teşekkür ederim.

HEATHER: Ben unutmadım. Ben sadece… sizin buraya…

CORRYN: Oğlumla bana bir kağıt gönderdin. Ve mesaj bıraktın. Beni görmek istedin nasıl olur da gelmezdim?

HEATHER: …

CORRYN: O benim oğlum.

HEATHER: …

CORRYN: Solgun görünüyorsun. Seni sarstım mı?

HEATHER: …

CORRYN: Seninle randevumuz vardı.

HEATHER: …

CORRYN: …

HEATHER: …

1.3

CORRYN: Benimle ne hakkında konuşacaktın?

HEATHER: …

CORRYN: Notları ile mi ilgili?

HEATHER: …

CORRYN: Devamsızlık mı? Derslere sürekli geç mi kalıyordu? Koridorlarda mı koşuyordu? Ona niçin uzaklaştırma cezası verdin?

HEATHER: …

CORRYN: Gerçekten bilmek istiyorum. Merak ediyorum. Anlaşılması güç bir not gönderdin. Sesli mesajın oldukça gizemli idi. Üç gündür ayaktayım. Uyuyamıyorum. Uyuyamıyorum çünkü şu an yapmakta olduğumuz konuşmanın nasıl bir şey olacağını ve nereye varacağını kafamdan defalarca geçirdim. Hayalimde seni şu anda olduğundan daha konuşkan canlandırdım. Yardım eden. Açıklayan. Bunu .. ona neden yaptın bilmiyorum. Neler olup bittiğini bilmiyorum.

HEATHER: …

CORRYN: Mahvolmuş gibiydi. Bana notu uzatırken eli titriyordu. O..

HEATHER: ….

CORRYN: Üzgünüm.

HEATHER: Bilmiyorum / ne olduğunu.. Tanrım/ ben sadece.. Ben bunu düşünemedim.. Ben görüşmeye gelebileceğinizi düşünemedim. Randevu defterimden çıkarmıştım. Randevuya geleceğinize ihtimal vermedim. Benimle hala konuşmak istiyor olabileceğinizi düşünemedim.

CORRYN: Oğlum hakkında mı? O benim oğlum.

HEATHER: Bu çok acı bir durum. Onun ölümünden bu kadar kısa süre sonra.

CORRYN: …

HEATHER: ….

CORRYN: ….

HEATHER: …

CORRYN: Yani?

HEATHER: …

CORRYN: Randevumuz vardı.

HEATHER: …

CORRYN: …

HEATHER: Evet.

CORRYN: Güzel.

HEATHER: Ber gerçekten çok üzgünüm.

CORRYN: Bunu söylemiştin.

HEATHER: …

1.4

CORRYN: Teşekkür ederim.. Veli toplantısını kaçırdığım için üzgünüm. Gidion'un babası öldü. Ben yalnız bir anneyim. Veli toplantıları olduğunu akşamlar bakıcı bulmak neredeyse imkansız. Sizin çocuklarınız var mı?

HEATHER: Hayır yok.

CORRYN: Ah!.. Ben de olduğunu düşünmemiştim zaten.. Hayvan?

HEATHER: Ne?

CORRYN: Evcil hayvan?

HEATHER: Size nasıl yardımcı olacağımdan emin değilim, bayan Fell.

CORRYN: Corryn de, lütfen. Düşmanmışız gibi konuşmak zorunda değiliz, öyle değil mi?

HEATHER: …

CORRYN: Ne kadar zamandır öğretmensin?

HEATHER: İki yıl.

CORRYN: Gerçekten mi? Öğretmenlikten önce bir kariyerin oldu mu?

HEATHER: …

CORRYN: Hangi meslek?

HEATHER: Reklamcılık işindeydim.

CORRYN: Çok para kazanmaktan sıkıldın ve hayatında bir değişiklik yapmaya karar verdin.

HEATHER: …

CORRYN: Öğretmenlik sana yaramış.

HEATHER: Belki de görüşmeyi başka bir güne ertelemeliyiz. Müdirenin de katılabileceği bir tarihe.

CORRYN: Oğlumla eve bir not gönderdin.

HEATHER: Evet.

CORRYN: Ona uzaklaştırma cezası verdin. Beş gün.

HEATHER: Evet.

CORRYN: Bir çocukla kavga etmiş.

HEATHER: Hayır.

CORRYN: Eve yara bere içinde geldi. Ağzının çevresinde kurumuş kanlar.

HEATHER: O konuda bir bilgim yok. Okuldan çıktıktan sonra olmuş olmalı.

CORRYN: Çok mu dayak yedi? Biri mi sataştı?

HEATHER: Buna asla şahit olmadım.

CORRYN: Ama dayağı uzaklaştırma cezası aldığı gün yedi. Bilmiyor muydun?

HEATHER: Buna şaşırmadım.

CORRYN: Şaşırmadın mı?

HEATHER: …

CORRYN: Ben şaşırdım

HEATHER: …

CORRYN: ..?

HEATHER: Bazı çocukları kızdırdı.

CORRYN: Bir de seni. Seni de kızdırdı.

HEATHER: Evet.

CORRYN: …

HEATHER: …

CORRYN: Bu kadarını beklemiyordum.

HEATHER: …

CORRYN: Bu, çok dürüstçe oldu.

HEATHER: …

CORRYN: Seni kızdırdı.

HEATHER: …

CORRYN: Tamam o zaman.

HEATHER: …

CORRYN: Güzel. Sınıfın. Rengarenk.

HEATHER: Teşekkürler.

CORRYN: Samimi bir yer.

HEATHER: Sağolun.

CORRYN: Ben burayı zihnimde çorak, verimsiz bir mezar gibi canlandırmıştım. Duvarlar hapishane yeşili. Sıraların dizilişi oldukça kasvetli. Siz sınfıta öne arkaya yürürken, yerdeki karoların üzerinde topuklarınızın kaygı veren tıkırtısı. Kulak çevrenizden, o miğfer kayışı gibi inen simsiyah saçlarınızla oynamanız ve o öküzümsü boynunuzu kaplayan siğiller. Çocuklar içeri girdiğinde, sıralarına geçmeden önce önünde diz çökebilsinler diye duvarın ortasına asılmış sevimli bir Stalin portresi.

HEATHER: Portreyi tozunu alması için hademeye verdim.

CORRYN: Bu komikti işte. Beni şaşırttınız, hem de çok.

HEATHER: …

1.5

CORRYN: Beni nasıl biri olarak hayal etmiştin?

HEATHER: …

CORRYN: Yani velilerin nasıl göründüğü ile ilgili az çok fikrin olmalı. Neye benzedikleri gibi mesela.

HEATHER: ….

CORRYN: Seni şaşırttım mı?

HEATHER: Ben sizin bekar bir anne olduğunuzu biliyorum.

CORRYN: Nasıl bildiniz?

HEATHER: Çocuklara, babalarını anlatmalarını istediğim bir kompozisyon ödevi vermiştim.

CORRYN: Onun, babası hakkında yazabileceği bir şey yoktu.

HEATHER: O da babası yerinize büyükbabası hakkında yazdı.

CORRYN: Büyükbabası ile hiç karşılaşmadı. Uydurmuştur.

HEATHER: Hayır. O, büyükbabasının cesedini nasıl hayal ettiğini yazdı. Toprağın altında

CORRYN: Ya! Bu çok orijinal. İddiaya girerim iki yıllık öğretmenlik hayatınızda bu kadar ilginç bir kompozisyonu daha önce hiç okumadınız.

HEATHER: Hayır, okumadım.

CORRYN: Ondan o anda mı nefret etmeye başladın?

HEATHER: …

CORRYN: Hadi ama.

HEATHER: Ondan nefret etmedim.

CORRYN: Hadi canım.

HEATHER: Ondan nefret etmedim.

CORRYN: Dürüst ol.

HEATHER: Ondan nefret etmedim.

CORRYN: Yalancı!

HEATHER: Bayan Fell. Sanırım artık gitmelisiniz.

CORRYN: Pekala tamam. Kızgın değilim. Yani tanıdığım ya da tanıştığım herkesi sevmem ki ben. Hatta bazılarından nefret ederim. Bu onların hatası değil. Sadece oluverir öyle. Eminim Gidion da öyleydi. Eminim sen de öylesin.

HEATHER: Bu sohbetin bir şeyleri halledebileceğini hiç sanmıyorum.

CORRYN: Ayrıca tanıştığım herkesin benden hoşlanmasını bekleyemem. Ben bazı öğretmenlerimden nefret ederdim. Mesela beşinci sınıf öğretmenimden.

HEATHER: Bunları konuşmak için çok erken.

CORRYN: Öğretmenin de benden nefret ettiğine emindim.

HEATHER: Müdür hanım ve danışmanın da katılabileceği başka bir gün ayarlayalım. Ne dersiniz? Size arabanıza kadar eşlik edeceğim.

HEATHER: …

CORRYN: …

CORRYN: Müdire hanımın ve danışmanının da bize katılabileceği bir gün ayarlayalım derken ne demek istediniz? Müdire hanım bize katılmayacak mı?

HEATHER: Eminim, o sizin şu anda konuşabilecek kadar güçlü olamayacağınızı düşünmüşütür.

CORRYN: Ya da konunun onu artık ilgilendirmediğini.

HEATHER: Bunu düşünmek oldukça yakışıksız olur.

CORRYN: Bu konuşmanın onu hiç ilgilendirmediğini.

HEATHER: Şu anda önceliğimiz müdire hanım değil. Şu anda önceliğimiz sizin acınız.

CORRYN: Bir randevumuz vardı.

HEATHER: ….

CORRYN: Ve kimse bu randevuyu iptal etmedi. Siz iptal etmediniz.

HEATHER: …

CORRYN: Müdire hanım da bize katılabilirse çok memnun olurum.

HEATHER: ….

CORRYN: Lütfen

HEATHER: Bugün izinli.

CORRYN: Anlamadım?

HEATHER: Kendisi bugün izinli.

CORRYN: Bu söylediğiniz benim de aklıma geldi.

HEATHER: Oğlunuzla ilgili haberler onu çok sarstı.

CORRYN: …

HEATHER: …

CORRYN: Tamam o zaman.

HEATHER: …

CORRYN: Çağırın onu gelsin. Evinden arayın.

HEATHER: …

CORRYN: …

HEATHER: Ben idari müdür ile konuşayım.

(Heather çıkar. Corryn sınıfta dolaşır. Duvarlara iğnelenmiş bazı kompozisyonları okur. Aralarında Gidion'un kompozisyonuvar mı diye bakar ama bulamaz. Bir sıranın içine bakar. Duvardaki köpük panolardan birine yönelir. Üstünde Büyük İskender'in resimleri olan, Panonun başlığı Gordion'un Düğümü'dür. Kartonun ortasında büyük, karmaşık bir düğüm sabitlenmiş, düğümün altında folyo kaplı bir maket bıçağı sallanmaktadır. Düğüme dokunur ve panonun üstündeki bazı yazıları okur.

Teneffüs zili çalar. Çocuklar koridorlara doluşur, birbirlerine seslenirler, dolaplarının kapılarını açıp kaparlar. Corryn korkmuştur. Yavaşça cesaretini toplar kapıya gider. Kapı penceresinden koridoru izler. Çocuklar sınıflara girip seslerini kaybolana kadar izler. Kımıldamadan kalakalır. Sonra dönüp bir sıraya oturur bekler. Heather girer.

2.1

HEATHER: Yolda imiş, buraya geliyormuş.

CORRYN: Nerede oturuyor?

HEATHER: Uzakta değil. On beş dakikalık mesafede.

CORRYN: Güzel. Ben beklerim.

HEATHER: ….

CORRYN: …

HEATHER: …

CORRYN: Kağıt yanınızda mı?

HEATHER: ..?

CORRYN: Gidion'un büyükbabası hakkında yazdığı kompozisyon nerede?

HEATHER: Panoya asmadığım ödevleri kendilerine geri verdim.

CORRYN: Diğer çocukların yazdıkları panoda ama onun ki yok. Öyle mi?

HEATHER: Eve getirmedi mi?

CORRYN: Getirdi ise de bilmiyorum.

HEATHER: Okul çantasına bakın.

CORRYN: Öyle yapacağım.

HEATHER: Belki de buradadır. Kendi sırasında Eğer eve götürmedi ise.

CORRYN: Hangisi onun sırası?

HEATHER: Sizin oturduğunuz sıra.

CORRYN: Ya .. Bu mu? Bu onun?

HEATHER: Okulun ilk günü hangi sıraya otururlarsa öylece devam ederler. Veli toplantılarında, anne babalar gelip farkında olmadan çocuklarının sıralarını seçip otururlar. Sık karşılaştığım bir durum bu.

CORRYN: Ya.

(Corrny ayağa kalkıp sıraya bakar. Heather gelir ve sıranın içindekileri teker teker sıranın üstüne koyar. Corryn çıkan eşyalara bakar. Matematik ve sosyal bilgilere ait iki test kitabı, içi kalemle dolubir kalem kutusu, bir pusula, bir açıölçer, kapağında süper kahraman resimleri olan üç dosya, spiralli defter, üzerine kırmızı kalemle A artı notu

tutturulmuş iki kompozisyon ödevi ve katlanmış bir not. Heather kompozisyon ödevlerine bakarken Corryn notu alır. Heather ödevlerden birini Corryn' in önüne koyar.)

HEATHER: İşte bu.

(Corryn katlanmış notu açar ve okur.)

CORRYN: Seneca kim?

HEATHER: Sınıfımızın kızlarından biri. Gidion'un arkasında oturur.

CORRYN: Ona notlar yazıp yollamış.

HEATHER: Bazen yollar. Arta kalan zamanlarda telefonu ile çocuklara mesaj atar.

CORRYN: Gidion'un telefonu yok. Sanırım onunla eski usül mesajlaştı. Kalem kağıtla.

2.2

(Corryn Gordion'un Düğümü panosuna gider, işaret eder. Seneca'nın ismi yazılıdır.)

HEATHER: ..

CORRYN: Bu çok hoş. Bunu sevdim.

HEATHER: Ben de öyle.

CORRYN: Sıkı başlık.

HEATHER: Evet

CORRYN: …

HEATHER: …

CORRYN: Kim kızının adını Seneca koyar ki? O da Gidion kadar kötü bir isim. Kızın ondan hoşlanmasına şarşımamalı. Ondan hoşlanıyordu değil mi?

HEATHER: Evet

CORRYN: Oğluma aşık mıydı?

HEATHER: Sanırım aşıktı.

CORRYN: Arka sırada oturan Seneca oğluma aşık. Ona notlar yazıp veriyor çünkü telefonla mesaj atamıyor. Ne kadar hoş, olağanüstü. Bu notta şöyle demiş " Jake

sidiklinin teki. Sidikliler gibi yalan söylüyor. “ Yalan söylüyorun hepsi büyük harf. “ Sakın sinirlenme. Onun istediği de bu. Ben sana inanıyorum. Bunu o yaptı. Ben her zaman sana inanırım o sümüklüye değil.” Sana büyük harflerle.

HEATHER: …

CORRYN: Kız kendini iyi ifade ediyor.

HEATHER: …

CORRYN: Kızı sevdim. Bana çocukluğumu hatırlattı. Oğlan çocukları, hep annelerine benzeyen kızlardan eş seçer derler. Kız neye benziyor?

HEATHER: Saçları platin sarısına boyalı, takma kirpikleri ve dolgu sütyenleri var. Bir de burnunda bir halka.

CORRYN: Daha onbir yaşında!

HEATHER: Evet.

CORRYN: Vay be!.. Vay be!

HEATHER: …

CORRYN: Onun anne babası da veli toplantısına geldiler mi?

HEATHER: Hayır.

CORRYN: Gerçekten mi?

HEATHER: …

CORRYN: Tamam o zaman. Yalnız olmadığım için şanslıymışım. Jake kim?

HEATHER: Altıncı sınıftan bir çocuk.

CORRYN: O da Gidion’un sinirlendiği çocuklardan biri mi? Cuma günü? Öldüğü gün?

HEATHER: …

CORRYN: Hafta sonu Facebook’ta Gidion’un sayfasında yorum yapan bir Jake var. “Sen ibnesin” yazmış. “ Sen yalancı bir ibnesin.” Gideon öldükten hemen sonra … aslında oldukça… uygunsuz bir zamanda.

HEATHER: Gidion’un öldüğünü bilemezdi. Çocuklar sabaha kadar bilmiyorlardı.

CORRYN: Ha … iyi o zaman.

HEATHER: Gerçi bu bir mazeret olamaz.

CORRYN: Hayır, olmaz

HEATHER: …

CORRYN: …

HEATHER: Jake'in son zamanlarda sorunlar var. Bu yaptığı tamamen kişiliğine aykırı.

CORRYN: Sen Jake' i seviyorsun. Senin sevdiğin o.

HEATHER: O iyi bir çocuk ama zor bir yıl geçirdi.

CORRYN: Gidion'un ne hakkında yalan söylediğini düşündü acaba?

HEATHER: …

CORRYN: ..?

HEATHER: Müdür hanımı beklemeliyiz.

CORRYN: ..Pekala.

HEATHER: ..

CORRYN: ..

(Corrny, Gidion'un büyükbabası hakkında yazdığı kağıdı alır, göz gezdirir.)

2.3

(Corryn gözünü diker.)

CORRYN: Beni nasıl hayal ettin?

HEATHER: Bunu düşünmedim gerçekten.

CORRYN: Veli toplantısına da gelmeyince.

HEATHER: Toplantıya gelmeyen bir sürü aile var.

CORRYN: Dövmeci? At çobanı? Striptizci? Haa ya da önemli meslekler Doktor? Avukat? Uzay Bilimci? …. Ne iş yaptığımı bilmek istiyor musun?

HEATHER: Tabii ki.

CORRYN: Evet, gördüğüm kadarı ile meraktan çatladın.

HEATHER: Sizin ya da oğlunuzun özel hayatının beni ilgilendirmemesi gerektiğini düşünüyorum.

CORRYN: Neden?

HEATHER: (iç çeker) Mesleğiniz nedir?

CORRYN: Söylersem gülersin.

HEATHER: Güler miyim orası şüpheli.

CORRYN: Hayır. Güleceksin. Çünkü bunu tahmin edemezsin.

HEATHER: Pekala, tamam.

CORRYN: Bekle bakalım… bekle biraz…

HEATHER: …?

CORRYN: Öğretmenim ben.

HEATHER: ….

CORRYN: ….

HEATHER: Ya!

CORRYN: Sana söyledim bunu tahmin edemezdin.

HEATHER: Bu müthiş bir şey.

CORRYN: Müthiş olan ne?

HEATHER: …

CORRYN: …?

HEATHER: Ne öğretiyorsunuz?

CORRYN: Edebiyat.

HEATHER: Nerede?

CORRYN: Northwestern'de yüksek lisans programında.

HEATHER: Siz bir profesörsünüz.

CORRYN: Bu öğretmenden farklı mı?

HEATHER: Öğretmenin farklı bir çeşidi.

CORRYN: Doğru.

HEATHER: Ne tür edebiyat.?

CORRYN: Ortaçağ ve önceki dönem şiiri.

Hadi,sen ki ozanlarımızın en iyisi

Al eline Fingal'in mızrapını ve yak ucunu

Fırlat onu cennetin rüzgarlarına

Daha uzağa gitsin diye şarkılar söyle peşinden

Ve bırak gürlesin giderken

Savaşı özlediğimi söyle Carlos' a

Yayımın Cona'yı kovalamaktan birap düştüğünü

Ona kudretlinin burada olmadığını söyle

Ve zırhımın yepyeni göründüğünü

HEATHER: …

CORRYN: …

HEATHER: Bu çok… savaşçı bir şiirmiş.

CORRYN: Hepsi böyledir. Sevişmek dövüşmekle ilgili. Eline kalem alan herkes bu iki konu hakkında yazar. Ama muhtemelen aslı değil. Onsekizinci ve ondokuzuncu yüzyıllarda antik İskoç şiri tarzında yazmak ve bunu gerçekten eskiymiş gibi okura yutturmak modaydı. Bu, bilimadamlarının işini oldukça zorlaştırıyor. Yaptığımız şey saçma sapan bir sürü zırvalığın arasında hakiki bir şeyler aramak.

HEATHER: …

CORRYN: Yapayalnız bir arayış.

HEATHER: Oldukça uzmanlık isteyen bir konu.

CORRYN: Evet.

HEATHER: Ve çok büyüleyici.

CORRYN: Gerçekten mi?

HEATHER: Edebiyat eleştirmeni olduğunuz kadar arkeologsunuz da.

CORRYN: Belki de.

HEATHER: Koskoca bir dünya olmalı bu.

CORRYN: Oh, evet.

HEATHER: İçinde kaybolabileceğiniz bir dünya

CORRYN: …

HEATHER: İçinde yitip gidebileceğiniz.

CORRYN: …

HEATHER: …

CORRYN: Kolejde asıl olarak ne okudunuz.

HEATHER: Pazarlama.

CORRYN: Yüksek lisansınız var mı?

HEATHER: İşletme mastırım var sonrasında eğitimcilik mastırı yaptım.

CORRYN: İki yıl önce mi? Vay be! Reklamcılık işinde sizin için işler yolunda gitmemiş olmalı ki öğretmenliğe dönüş yapmışsınız.

HEATHER: …

CORRYN: Pazarlama tahsili için harcanan onca para ve zaman. Sonrasında işletme mastırı. Ve hepsini bu iş için çöpe atmak.

HEATHER: Pekala.

CORRYN: On beş dakika oldu mu?

HEATHER: Neredeyse.

CORRYN: O zaman birazdan sizi kurtarmak için burada olur. O olmadan başlamayı hiç istemem. Biliyorum ki siz de o olmadan başlamayı istemezsiniz. Sanırım biraz desteğe ihtiyacınız var.

HEATHER: Hayır, hayır. Eğer durum tam tersi olsaydı ve ben burada olmasaydım bana bir şans tanımasını ve sizinle konuşmaya başlamadan önce gelmemi beklemesini ümit ederdim.

CORRYN: Anlatacağın hikayelerin tutarlı görünmesini mi istiyorsun?

HEATHER: Hayır, size resmin tamamını göstermek istiyorum.

CORRYN: Şu anda resmin küçük bir parçası iyi gelirdi bayan Clark.

HEATHER: …

CORRYN: Bir adınız var mı?

HEATHER: Heather.

CORRYN: Çok hoş.

HEATHER: Teşekkürler.

CORRYN: Geliyor mu?

HEATHER: İdari müdür kendisini aradı.

CORRYN: …

HEATHER: Geleceğinden eminim.

CORRYN: …

2.4

HEATHER: Anma törenini planladınız mı?

CORRYN: Hayır.

HEATHER: …

CORRYN: …

HEATHER: Okul o gün yarım gün açık olacak. Sonrasında çocuklar ve aileler törene katılabilsinler diye.

CORRYN: Pekala.

HEATHER: Bu sabah bir toplantı oldu. Kriz yönetimi danışmanımız çocuklarla konuştu.

CORRYN: …

HEATHER: Biz de onlara ihtiyaç duyarlarsa bir psikologla birebir konuşabileceklerini söyledik.

CORRYN: Seneca üzgün müydü?

HEATHER: Evet.

CORRYN: Psikolog istedi mi?

HEATHER: Hayır.

CORRYN: Yani. Boyalı saçlar. Burun halkası, dolgu sütyen. İstemezdi tabii. O sert bir kız. Muhtemelen sürdürmeye çalıştığı bir imajı var.

HEATHER: Hayır, çünkü onunla konuştum.

CORRYN: Özel olarak mı? Çok kibarsınız. Onunla konuştuğunuzda size ne dedi?

HEATHER: Onu özlediğini söyledi.

CORRYN: Jake üzgün müydü?

HEATHER: Bütün çocuklar üzgün.

CORRYN: …

HEATHER: Sizin için kart hazırlıyorlar.

CORRYN: …?

HEATHER: Çocuklar. İyi niyet kartları.

CORRYN: Hepsi mi?

HEATHER: Onlara, duygularını açığa vurmaları için yardım etmek istedik.

CORRYN: Nedir bunlar? Yüzseksen tane kart mı? Kaç tane olmaları gerek..?

HEATHER: İkiyüzyirmi.

CORRYN: İkiyüzyirmi adet iyi niyet kartı mı?

HEATHER: Evet.

CORRYN: Ben… ben bunların hepsini nereye koyacağım peki?

HEATHER: …

CORRYN: Teşekkürler.

HEATHER: Müdür herkesten toplayacak ve …

CORRYN: Hayır, sen toplayacaksın Heather. Benim için sen toplayacaksın.

HEATHER: …

CORRYN: …

HEATHER: Pekala.

CORRYN: Güzel.

HEATHER: Kartları anma törenine getirebilirim-

CORRYN: Seni anma töreninde istemiyorum.

HEATHER: …

CORRYN: Ama sen kartları toplamaya devam et. Yap bunu. Hepsini topla ve evine götürüp yak. Bir çöp tenekesinde. Duman dedektörünü çalıştırır dersen bahçede yak.

HEATHER: …

CORRYN: Onları istemiyorum.

HEATHER: …

CORRYN: Onları görmek dahi istemiyorum.

HEATHER: …

CORRYN: Ulu İsa!

HEATHER: …

CORRYN: ….

HEATHER: …

CORRYN: Çocuklara yaktığını söylemek zorunda değilsin. Onlara kartlara sevindiğimi söyle. Gidion'un boş odasının duvarlarını onlarla kapladığımı. Kartların gerçekten acımı hafifletitiğini.Ya da başka şeyler. Ne söylemen gerektiğini kriz yönetimi danışmanına sor.

HEATHER: …

CORRYN: …

HEATHER: …

CORRYN: Seneca'nın kartı hariç. Onu bana postalayabilirsin.

HEATHER: Tamam.

CORRYN: Diğerlerini görmek istemiyorum.

HEATHER: Tamam.

CORRYN: Teşekkür ederim.

(Corryn Seneca'nın notunu yeniden okur.)

CORRYN: Seneca sezgileri kuvvetli biri gibi. Gerçekte de öyle mi?

HEATHER: O hassas bir kız.

CORRYN: Sezgileri kuvvetli değil mi?

HEATHER: …

CORRYN: Kız Gordion'un Düğümü kompozisyonunda hangi yolu seçti?

HEATHER: …

(Corryn parmağıyla Gordion'un düğümü sunumunu gösterir.)

CORRYN: Kesip atmayı mı, yoksa çözmeyi mi?

HEATHER: …

CORRYN: Çözmeyi seçti değil mi? Bir yolunu bulmayı.

HEATHER: …

CORRYN: …

HEATHER: …

CORRYN: …

HEATHER: Bu, taraf seçebileceği bir ödev değildi.

CORRYN: Ah!

HEATHER: …

CORRYN: Tamam.

(Corryn Seneca'nın notunu yeniden okur.)

CORRYN: "Jake sidiklinin biri. Sidikliler gibi yalan söylüyor."

HEATHER: Jake son zamanlarda kolay bir hedef haline geldi.

CORRYN: Ne hakkında yalan söylüyordu?

HEATHER: Emin değilim.

CORRYN: …

HEATHER: Bu yazının bildiğim herhangi bir şeyle bağlantısnı kuramadım.

CORRYN: Neden kuramadın?

HEATHER: Bu beklediğimin tam aksi.

CORRYN: Sen de Gidion'un bir sidikli gibi yalan söylediğini mi düşünüyorsun?

HEATHER: Ben Gidion'un yalancılıkla suçlanmasını beklerdim ya da dedikodu yaymakla.

CORRYN: Sebep de bu öyle değil mi? Onun bu Jake ile ilgili söylediği şeyler mi?

HEATHER: Bu o kadar basit değil.

CORRYN: Ama aralarında bir çeşit kavga vardı. Sebep bu muydu?

HEATHER: Müdire hanım buraya geldiğinde bayan Fell size söz veriyorum/ sorunuzu cevaplayacağım.

CORRYN: Gidion mu başlattı?

HEATHER: Ama o gelene kadar/ söylemeye pek dilim…

CORRYN: Gidion şu sidikli Jake için ne söyledi de ceza aldı?

HEATHER: Ben burada Jake'in de hakkını korumaya çalışıyorum/ve

CORRYN: Sanırım buraya geleli yarım saat oldu. Oldu değil mi? Zaman mevhumum kayboldu. Dakikalar gibi hızlı geçen saatler ve saatler gibi geçmek bilmeyen dakikalar. Geleli yarım saat oldu mu? Buraya basit bir soruyla geldim. Gerçekte ne oldu? Bunun bilindik bir ticari işlem gibi olacağını düşünmüştüm. Ben isterim ,sen verirsin. Neler oldu bilmiyorum. Burada oturmuş seninle tahmin oyunları oynuyorum. Yarım saat oldu değil mi? Senin bilmen gerek. Sana bakmadığımı düşündüğün her an cep telefonuna bakıyorsun. Ben seni engelliyor muyum? Birinden telefon mu bekliyorsun? Eğer önemli bir şeyse ki şüphesiz ---

HEATHER: Özür dilerim.

CORRYN: Müdürü beklemek istemiyorum.

HEATHER: …

CORRYN: O kadının buraya geleceğine inanmıyorum.

HEATHER: …

2.5

(Heather bir anahtarlık çıkarır.Bir anahtar seçip çekmeceyi açar. Süper kahraman resimleri ile kaplı bir dosyayı çıkarıp masanın üstüne koyar.)

HEATHER: …

CORRYN: …

HEATHER: …

CORRYN: Nedir o?

HEATHER: Gidion'un ceza almasının nedeni.

(Dosyayı Corryn' e uzatır. Corryn almaz)

CORRYN: Bu mu..?

HEATHER: Gidion'un yazdığı bir şey.

CORRYN: Jake ile mi ilgili?

HEATHER: Kiminle ilgili olduğu önemli değil.

(Corryn dosyaya bir bakış atar. Heather yaklaşır dosyayı Coryyn'in önüne koyar ve yanına oturur. Corryn dosyaya bakar. Dosyayı alır. Dosyayı masaya koyar.)

CORRYN: Bu ne peki?

HEATHER: Bir hikaye.

CORRYN: …?

HEATHER: …

CORRYN: Hikaye mi?

HEATHER: Evet.

CORRYN: Benimle dalga geçiyor olmalısın.

HEATHER: …

CORRYN: Bir hikaye mi?

HEATHER: …

CORRYN: Bir hikaye yüzünden mi oğlumu cezalandırdın?

HEATHER: Bunu size bırakıyorum. Dışarı çıkıp okumanız için sizi yalnız bırakacağım. (Heather çıkmaya hazırlanır.)

CORRYN: Hayır, çıkmayacaksın.

HEATHER: Sanırım çıksam iyi olur

CORRYN: Hayır.

HEATHER: Bazı şeyleri bensiz halletmek istersiniz diye düşünüyorum.

CORRYN: …

HEATHER: Bu çok rahatsız edici bir şey.

CORRYN: Sizin ve benim neyi rahatsız edici bulduğumuzla ilgili aramızda dağlar kadar fark var.

HEATHER: Okuyun görelim.

CORRYN: … (Heather çıkmaya hazırlanır.) Gitme.

HEATHER: …

CORRYN: Bana neler olup bittiğini açıklamanı istiyorum. Buarada yapayalnız oturup kalmak istemiyorum. Buraya bunun için gelmedim. Bir şeyleri düşünerek bulmak istemiyorum. Olan bitenin açıklanmasını istiyorum!

HEATHER: …

(Corryn dosyayı ona uzatır.)

CORRYN: Bana bunu okumanı istiyorum.

HEATHER: Bunu yapmayacağım.

CORRYN: Evet, yapacaksın.

HEATHER: Bunu bir kez daha okumaya hiç niyetim yok.

CORRYN: Okuyacaksın. Benim yanımda.

HEATHER: Oğlunuzu böyle hatırlamak istemezsiniz.

CORRYN: Benim ne istediğimi sen bilemezsin.

HEATHER: Bana inanın.

CORRYN: Oku!

HEATHER: Kendiniz okuyabilirsiniz.

CORRYN: …

HEATHER: Üzgünüm. Dürüst olmalıyım yeniden okuyamam. Hele yüksek asla.

CORRYN: O kadar mı kötü?

HEATHER: Evet.

CORRYN: Yaptığınla yüzleşemeyecek kadar mı kötü?

HEATHER: Bu hiç adil değil.

CORRYN: Oku şunu bana.

HEATHER: Bunu yapamam.

CORRYN: Lütfen oku bana.

HEATHER: Bana kızgın olduğunuzu biliyorum. Bana ne kadar kızgın olmanız gerektiğini, beni nasıl cezalandırmak istediğinizi hayal bile edemiyorum.

(Corryn ayağa kalkar, dosyayı Heather'ın önüne koyar.)

CORRYN: …

HEATHER: Bunu yapmayacağım.

CORRYN: …

HEATHER: Çok üzgünüm. Söyleyecek kelime bulamıyorum. Bu beni/çok incitti.

CORRYN: Senin/ okumanı istiyorum.

HEATHER: Yüreğim gerçekten sizinle beraber ama bunu yapmaya hakkınız yok. Bana bunu yaptırmaya/böyle bir şeyi.

CORRYN: Sevimsiz şeyler mi yaptırmaya? Bunu okumana ihtiyacım var.

HEATHER: Burada üstünlüğünüz yok.

CORRYN: Sana ihtiyacım var.

HEATHER: Evinizde neler olduğunu bilmiyorum.

CORRYN: Pekala.

HEATHER: Sınıfı terk ettiği anda sorumluluğum sona erdi.

CORRYN: …

HEATHER: Bu.. bu benim sınıfımdan çıkacak bir yazı değil.

CORRYN: Ben okuyamam.

HEATHER: Yazdıklarını evde öğrenmiş.

CORRYN: Okuyamam ben.

HEATHER: Hah! O kadar kötü ha? Yaptığınızla yüzleşemeyecek kadar!

CORRYN: …

HEATHER: …

CORRYN: Bunu senin okumaya ihtiyacım var…

HEATHER: …

CORRYN: Çünkü bu onun el yazısı..

HEATHER: …

CORRYN: Ayrıca oğlumun intihar notu hala gözümün önünde iken onun yazdıklarını okuyamam.

HEATHER: …

CORRYN: …

HEATHER: …

CORRYN: Lütfen!

(Corryn dosyayı Heather'a uzatır.)

HEATHER: …

CORRYN: …

3.1

(Heather dosyayı alır, açar.)

HEATHER: …

CORRYN: …

HEATHER: Olaylar savaş zamanı başladı. Biz çocuklar kabilelere ayrıldık ve öğretmenleri öldürmeye başladık. Dedemin bana, birlikte gittiğimiz son kuzgun avında verdiği bıçakla Bay Shawn'u doğradım. Çünkü dokumacılarımızın ve şairlerimizin onun iç organlarına ihtiyacı vardı. Öncesinde, altıncı sınıftan bir grup öğrenci onu kafeteryada yakaladılar., otomatın yanında, ve gözlerini çıkardılar, derisini yüzdüler ve atalarının sünnet derileri ile kaplı lobutlarla ona tecavüz ettiler, derisini yüzdükten sonra kalın kazıklara gerdiler. Dokumacılar ve şairler için bağırsaklarını yumak yapıp omzuma attım ve dokumacıların olduğu spor salonuna yürümeye başladım. Bayan Harris 'in odasının kapısında bir grup beşinci sınıf öğrencisi Bayan Clark' a, Bayan Tologos'a ve Bayan Harris' e tecavüz ediyordu. Oğlanlar kadınlara tecavüz ederken, kızlar da büyük kafeterya savaşında, aşçı kadınlardan ganimet aldıkları sebze soyacakları ile öğretmenlerin göğüs uçlarını yavaş yavaş kesiyorlardı. Bu çocuklar

şimdiye kadar hiçbir şeyi bu kadar isteyerek yapmamıştı. Ben de Bayan Tologos ve Bayan Harris'i öldürüp onların bağırsaklarını da Bay Shawn'unkilerle birlikte süpürge sopasına sardım.

Bayan Clark' ı halletmem zor oldu. Onun tek gözünü oymayı unutmuşlardı ve kadıncağız bana bakıyordu. Çıplaktı, göğüs uçlarını ve dilini koparmışlardı, alt tarafı parçalanmış halde idi, çocuklar değil de köpekler saldırmıştı sanki. Ama onun iç organlarına gerçekten ihtiyacım vardı. Onun o anda ihtiyaç duyduğundan daha fazla. Sonra bıçağımı alıp sağlam kalan gözüme soktum ve beynine kadar batırdım. Sonrasında da iç organlarını toplayıp sardım.

Sonra birden Jake Powell'ı gördüm. Jake'in kabilesi ve onların birinci sınıftaki köleleri. Bu gerçekten fena bir şeydi. Jake savaş öncesi tecavüz ettiği çocuğa yine tecavüz ediyordu. Zaten sizin hepinizin bu konudan haberi var. Şu küçük, aptal, gözlüklü çocuk. Jake eskiden bunu sessizce ve sinsice yapardı. Ama artık öğretmenler de öldüğüne göre, hoşuna gideni dilediği zaman yapabilirdi. Onun birinci sınıftaki kölesine yaptığı işkenceyi bir süre izledim… Onu yaraladı, sakatladı, ezdi, bağırttı, çiğnedi ve kemiklerini kırdı. Savaşta bile olsak Jake hatalıydı.

Dokumacılar pelerinimi verince o çocuğa yardım edebilirim belki. Süpürge sopası oldukça ağırdı ama ben cesurdum. O yüzden, dokumacıların çalıştığı spor salonuna yöneldim. Spor saoluna vardığımda bazılarımız, dokumacıların iç organlarla neler yaptığını görüp tereddüt etti. Ama ilk pelerin dikilip, ilk şair tepeye çıktığında, biliyordum ki, bir pelerine sahip olacaksam daha fazla öğretmen öldürmeliydim.

Bendeki kazıkta kalan organları bir dokumacıya verdim, o da daha önce getirdiklerimle birleştirip dokumaya başladı. Dokumacıların, öğretmenlerin organları ile diktikleri pelerinler o ana kadar gördüğümüz hiçbir şeye benzemiyordu. Tadı, tuzlu bir nehir gibiydi. Balıkların karanlık sularda yüzdüğü bir okyanus gibiydi. Dokumacı bağırsaktan pelerinimi bitirdi, omzuma attı, ben de iplerini bağladım. Ve dağa tırmandım ve orada şairlerle buluştum. O dağda savaşı izledik ve tanık olduğumuz kahramanlıkları, korkuyu, nefreti kağıda döktük. Ve tanrı sizleri böyle hatırlayacak-bizim sizi yazdığımız gibi. Başka hiçbir şekilde değil.

(Heather dosyayı kapatır, Corryn'in oturduğu sıranın üstüne koyar.)

HEATHER: Bunu diğer çocuklara da veriyordu. Okusunlar diye. Benim sorumluluğum aslında bu… Anladığınıza eminim. Eminim, anladınız artık.

CORRYN: …?

HEATHER: …

CORRYN: …

HEATHER: Bunu dinlemiş olmak nasıl bir duygudur bilemiyorum. Bunu hayal bile edemiyorum… Yani onun bunu samimi bir biçimde… Şey…

CORRYN: Bu…

HEATHER: Midenizin sağlam olması lazım. Biliyorum. Bana inanın.

CORRYN: Hayır. Bu şey../ bu..

HEATHER: Biliyorum onun için hepsi bu kadar değildi.

CORRYN: Hayır. Bu şey…

HEATHER: Biliyorum/ o sanki..

3.2

CORRYN: Bu harika!

HEATHER: ….

CORRYN: Bu yazı harikulade.

HEATHER: …

CORRYN: Güçlü. Korkusuz. Acımasız. Cesur. Zalim.

HEATHER: …

CORRYN: Dikkat çekici.

HEATHER: …

CORRYN: Bu mükemmel bir hikaye. Sanat ve sanatın amacı hakkında. İnsan ve ilahi adalet hakkında. Aman tanrım!

HEATHER: …

CORRYN: Bu bir şaheser.

HEATHER: …

CORRYN: Bu benim şimdiye kadar dinlediğim en güzel şey siz nasıl olur da? Bu çok güzel.

HEATHER: …

CORRYN: …

HEATHER: Size katılmıyorum.

CORRYN: Neden?

HEATHER: Öğrencilerime karşı sorumluluğum var. Onları korumak zorundayım.

CORRYN: Neye karşı korumakla?

HEATHER: Bunun gibi şeylere zararlı şeylere.

CORRYN: Şiir mi?

HEATHER: Nefret dolu zehir saçan saldırılara.

CORRYN: …

HEATHER: Bunu bir sınıf dolusu çocuğa okuttu.

CORRYN: Siz çocuklarınızı ne sanıyorsunuz.?

HEATHER: Onların ne olduklarını biliyorum. Onlarla çalışıyorum. Onlar için. Her gün.

CORRYN: Pekala çocuklar neymiş bakalım?

HEATHER: Kırılgan.

CORRYN: Kırılgan mı? Saçmalık! Çocuklar kırılgan değildir. Onlar hepimizden daha güçlü.

HEATHER: Bu doğru değil.

CORRYN: Evet, doğru. Siz çocuklardan olmadıkları bir şey olmalarını istiyorsunuz.

HEATHER: Güvende olmalarını istiyorum.

CORRYN: Masumiyet. Çocukluğun masumiyetle anılması bize Viktorya çağından miras, saçma sapan bir düşüncedir. Onların kutsal olmaları, masum ve saf olmaları. Ve öyle kalmayı istiyor olmaları.

HEATHER: Ben bunun saçma/ olduğunu düşünmüyorum.

CORRYN: Çocukluk masum olmak demek değildir… masumiyeti hızla kaybetme/ durumudur.

HEATHER: Sizi tanımadan nasıl birini beklediğimi sormuştunuz bana..

CORRYN: Bu süreci engelleyemezsiniz.

HEATHER: Bunu?

CORRYN: Engellemeyi istememelisin zaten.

HEATHER: Bu şey.

CORRYN: Yanılıyor muyum?

HEATHER: Evet.

CORRYN: Aman tanrım! Onu buraya cahillerle dolu bir çukura atmışım. Tutucuların/ arasına

HEATHER: Sorumluluğu üstlenmekte acizlik.

CORRYN: ..

HEATHER: İşte beklediğim buydu.

CORRYN: …

HEATHER: …

CORRYN: Marquis de Sade'ı daha önce duydunuz mu?

HEATHER: Konumuzla ilgisini göremedim.

CORRYN: Onunla ilgili bir şey duydunuz mu?

HEATHER: O yazarı burada öğretmiyoruz.

CORRYN: Tabii, ama eminim onun hakkında..

HEATHER: Marquis de Sade'ı duydum.

CORRYN: Kendisi bir dahi miydi?

HEATHER: Oğlunuzun işkence görmüş bir dahi olduğunu düşünmüyorum bayan Fell!

CORRYN: Yüzlerce yıldır üzerinde çalışılıyor.

HEATHER: Sanırım bir şeyler yanlıştı. Onun hayatında.

CORRYN: Kendisi, sınırlı hayal gücüne sahip sansürcü kişilere rağmen hala kütüphanelerdeki yerini koruyor.

HEATHER: Belki o da yaralanmıştır.

CORRYN: Sen kim oluyorsun da öğluma neyi yazıp neyi yazmaması gerektiğini söylemeye cüret ediyorsun?

HEATHER: Onun öğretmeni olarak.

CORRYN: Ona ne öğretiyordun peki? Senin sokmak istediğin kalıba, karşı çıkmadan boyun eğmesini mi?

HEATHER: Bu karar onunla ilgili değildi. Diğer çocukların iyiliği içindi. Burası bir ilkokulun beşinci sınıfı.

CORRYN: Bu okul yalnızca küçük bir kutu. Daha küçük bir sürü kutuyla dolu. O kutulardan birine de oğlumu tıkıştırmaya kalktınız. O da kutunun kendisine dar geldiğini anlayınca kafasına bir kurşun sıktı.

HEATHER: …

CORRYN: Sizin ölçülerinize uymadı.

HEATHER: …

CORRYN: …

HEATHER: …

CORRYN: Marquis de Sade, sen öldükten ve reklamcılıkta başarılı olamamış bir öğretmen olarak unutulduktan yüzlerce yıl sonra dahi kütüphanelerdeki yerini koruyacak ve akademik çalışmalara konu olmaya devam edecek.

HEATHER: …

CORRYN: …

HEATHER: …

CORRYN: …

HEATHER: …

CORRYN: O, çok iyi bir yazarmış. Gidion çok iyi bir yazarmış.

HEATHER: …

CORRYN: Yazar olmak istemiş. Bir yazar olacakmış.

HEATHER: …

CORRYN: …

HEATHER: …

3.3

CORRYN: Jake, birinci sınıf öğrencisine tecavüz etmiş.

HEATHER: Hayır.

CORRYN: Gidion, Jake' in birinci sınıf öğrencisine tecavüz ettiğini düşünmüş.

HEATHER: Hayır, etmedi.

CORRYN: Ama yazdığı tam/ olarak buymuş..

HEATHER: Hayır. Tecavüz etmedi. Bu/kesinlikle…

CORRYN: Jake bu konuda suçlandı mı?

HEATHER: Konumuz bu değil.

CORRYN: Konumuz bu değil mi?

HEATHER: İşte bu.

(Dosyayı gösterir.)

HEATHER: Hikayenin ne ile ilgili olduğunun hiçbir önemi yok. Bu.. başlı başına… ceza gerektiren bir durum.

CORRYN: Peki ama doğru mu bu?

HEATHER: Hayır.

CORRYN: Jake böyle bir konuda /hiç suçlanmadı mı?

HEATHER: Burada kurban Jake. Sizin oğlunuzun/ Jake' e yaptığı ise..

CORRYN: Birinci sınıf öğrencisine mi tecavüz etti?

HEATHER: Yapmayın! Sakın bunu yapmayın! Ben bu/ şekilde tartışamam..

CORRYN: Basit bir / soru sordum.

HEATHER: Sizinle

CORRYN: …

HEATHER: …

CORRYN: Jake son günlerde kolay bir hedef oldu.

HEATHER: ….

CORRYN: (Seneca'nın notunu okur) " Sakın kızma. Onun istediği de bu. Ben sana inanıyorum bunu o yaptı. Ben her zaman sana inanırım o sidikliye değil. "

HEATHER: …

CORRYN: "Sakın kızma. Onun istediği de bu."

HEATHER: …

CORRYN: Jake Gidion'u çıldırtmak istedi. Bunu okuduktan sonra da Gidion'u dövdü.

HEATHER: Bu onun hatası değil.

CORRYN: Biliyorum.

HEATHER: …

CORRYN: Gidion haklı mıydı peki?

HEATHER: O mesajları Gidion'un facebook sayfasına yolladıysa bile eminim hayatında ilk defa böyle/bir şey yapmıştır.

CORRYN: Dövüştülerse de umrumda değil. Birinci sınıftaki bütün öğrencilere tecavüz etmiş olsa da umrumda değil. Ben sadece oğlum haklı mıydı bunu bilmek istiyorum. Eğer öyle ise … (Dosya) ki ben haklı olduğuna inanıyorum.

HEATHER: Bayan Fell! Geldiğinizden beri acınızı paylaşmaya çalışıyorum ama buna izin vermiyorsunuz. Buraya bile ilk defa geldiniz, beni ilk kez görüyorsunuz. Gidion' ın hangimizin öğrencisi olduğunu anlamakta güçlük çekiyorum. Kim bilir kaç kere yanınızdan geçip gitti de görmediniz onu.. Bakın, Gidion zor bir çocuktu. Şiddete eğilimi vardı. Diğer çocuklar sizin umurunuzda mı bilmiyorum ama onlar bundan etkilenebilir hatta zarar görebilirdi! Bütün gözlerin sizin üzerinizde olmasının, bütün o sorumluluğu yüklenmek zorunda kalmanın ne demek olduğunu anlayamazsınız Bayan Fell. Okul yönetimine danıştım. Onlar genç ve tecrübesiz olduğumu çocukları şikayet etmek yerine terbiye etmem gerektiğini söylediler. Ben de eğer ona uzaklaştırma cezası verirsem her şeyin düzeleceğini, böyle bir şeyin tekrarlanmayacağını düşündüm. Üzgünüm… Çok üzgünüm… Sadece onlara doğruyu göstermeye çalışıyordum. Bilmiyorum ne yapmalıydım bilmiyorum.

CORRYN: Jake umrumda bile değil. Senin gibi düşündüğümü sanıyorsun. Bunun, içimdeki asıl iyiliği ispatlamak için bir fırsat olduğuna inanıyorsun. Mutfak masamda oturup, sanal şiddet konusunda farkındalık yaratmak adına halkla ilişkiler kampanyası başlatacağımı; televizyonda sohbet programlarına katılıp, onbir yaşındaki çocukların facebook' a ibne kelimesini yazmalarının nasıl engelleneceği hakkındaki yasa değişikliği için kulis çalışmaları yapacağımı, bunları övünerek anlatacağımı düşünüyorsun.

Sen zaten bu kampanya işlerini iyi bilirsin Heather. Halihazırda reklamcı olduğun için bana yardım edebilirsin. Gidion'un yasasını geçirmek için, gazetelerde bizim bu özverili kampanyamıza övgüler düzecek birilerini ayarlayabilirsin. Bu arada yasanın adı da hem dokunaklı hem de toplumsal açıdan zaruri. Zalim, istilacı ya da faşizan değil. Sonrasında yeni akıllı klavyeler icat edilir. Çocuk facebook'ta başka bir çocuğun duvarına ibne yazdığı anda klavyeden parmaklarına elektrik şoku verilir ve yazdığı tüm kelimeler silinir. Tanrım ünlü olacağız Heather. Övgüler düzülecek bize. Bu ülkede insan haklarını ihlal etmek istersen, yapman gereken tek şey ölü bir çocuğa vurmaktır. Sen, bir çocuğa gözlerini şaşılatıp bakan herkesin sicilinin kirlenmesini ve yurttaşlık haklarından mahrum edilmesini istersin. Dikkatleri ölü çocuğa çek. Her sokağın başında bir kamera mı istiyorsun? Kamerayı çocuğun öldüğü köşeye koy. Sen hep daha sert koruyucu kanunlar istersin…. Ölü, ölü, ölü çocuk. O, Jake'in yaptıkları yüzünden ölmedi. Ya da Jake'in facebook'a yazdıkları yüzünden. Jake'in yazmış ya da senin oğluma ceza vermiş olman da onu öldürmedi. O benimle yüz yüze konuşamadığı

için öldü… Allah kahretsin… Bunu bana anlatabilirdi. Ben iyi bir anne olamadım. Yapmak isteyip de bana anlatmaktan kaçınacağı daha milyonlarca şey vardı. Duyduğumda hazırlıksız yakalanacağım milyonlarca şey. Hep bunun korkusuyla yaşadım. Ben iyi bir anne olamadım. Yolunda gitmeyen daha bir sürü şey olabilirdi, benim bir şeyleri mahvetmemin daha bir çok yolu olabilirdi. Ama bu? Ya bu?

Bana hikayesinden bahsedebilirdi. Ona 'Bu şahane olmuş, sen bir şairsin, sen mükemmelsin onlar yanılıyorlar.' Diyebilirdim. İşte benim iyi bir anne olduğum an. Bir kere… bir kerecik olsun onun sahip olduğu değil de, ihtiyacı olduğunda yanında olan anne.

HEATHER: Bu sonbahar okulda bir öğrencimiz vardı. Birinci sınıfta.. Sorunları oldu.

CORRYN: …?

HEATHER: Evlerinde bir şeyler olmuş. Ağabeyinin futbol antrenörü ile aralarında bir şeyler olmuş. Jake de ona matematik dersi veriyormuş.

CORRYN: ….

HEATHER: Jake'i kendisine dokunmakla suçlamış.

CORRYN: …

HEATHER: Bu konunun üstünü kapattık.

CORRYN: Ama çocuklar anladılar. Gidion anladı.

HEATHER: Çocuk ailesine yalan söylediğini itiraf edince aile de özür diledi.

CORRYN: Yalan mı söylemiş?

HEATHER: Evet.

CORRYN: Gidion, Jake'in suçlu olduğuna inanıyordu.

HEATHER: Hayır. O Jake'i severdi.

CORRYN: Arkadaşlar mıydı peki?

HEATHER: …

CORRYN: Gidion o çocuğu korudu. O küçük çocuğu.

HEATHER: Öyle olduğunu pek sanmıyorum.

CORRYN: Öyle idi. O, Jake'in suçlu olduğuna inanıyordu. Bu bir suçlama idi.

HEATHER: Jake o küçük çocukla çok fazla vakit geçirdi.

CORRYN: Doğru ya da yanlış. O, gerçeğin bu olduğuna inandı. Gerçeği söylemek zorunda idi.

HEATHER: Hayır.

CORRYN: O gerçeği söylemek istedi! Evet!

HEATHER: …

CORRYN: Evet bu. Bu ona küçükken anlattığım bir hikaye aslında. Ulu şairler savaşı hakkında bir hikaye.

Bir zamanlar antik Gaul'ün yeşil tepelerinde, Ballycrief'te ki savaş alanında iki savaşçı kabile karşı karşıya geldi. İki kabilenin de usta birer şairi ve şairleriin de birer tane çırağı vardı. Ve onlar, şairlerini görebilecekleri bir yere, tepenin ucuna gönderdiler. Çünkü, insanlar ölmekten değil hatırlanmamaktan korkarlardı.

HEATHER: …

CORRYN: …

HEATHER: Hayır.

CORRYN: …

HEATHER: Hayır demek istediğim bu değildi.

CORRYN: …

HEATHER: …

CORRYN: Jake' i sever miydi?

HEATHER: Evet.

CORRYN: Jake onu dövmüştü. Ona nonoş demişti.

HEATHER: Daha öncesi var.

CORRYN: …

HEATHER: …

CORRYN: …

HEATHER: …

CORRYN: Onu sever miydi?

HEATHER: Evet.

CORRYN: …

HEATHER: …

CORRYN: …

HEATHER: …

CORRYN: Sever miydi?

HEATHER: …

CORRYN: ..?

HEATHER: Evet.

(Corryn dosyayı alır.)

CORRYN: Sence…

HEATHER: …

CORRYN: Kızgın mıydı?

HEATHER: …

CORRYN: Kıskanıyor muydu? Jake' i ilgilendiğini düşündüğü birinci sınıfta ki çocuktan.

HEATHER: …

CORRYN: Kıskanıyordu.

HEATHER: …

CORRYN: Ah!

HEATHER: …

CORRYN: Ah! Hah! Zavallı Seneca.

HEATHER: …

CORRYN: …

HEATHER: …

CORRYN: Pekala.

HEATHER: Bazen hayatta , bir şeyi yapmayı çok istediğiniz ama yapamadığınız durumlarla karşılaşırsınız.

CORRYN: Hayır. O durumlarla, istediklerini yapamadığın zaman karşılaşırsın. Hepsi bu.

Oyunun Sonu