

YENİ BAŞLAYANLAR İÇİN TİRAT SAHNELEME REHBERİ

*Kemal Oruç

13.7.2015

Giriş

Bir tirat sahnelemek istiyorsunuz, ama işe nereden başlamanız gerektiğini ve tiradı sahneleyebilmek için neler yapmanız gerektiğini bilmiyorsunuz...

Bu yazıda, olabildiğince yalın bir dille, belli adımları izleyerek bir tiradı nasıl sahneleyeceğinizi anlatacağım.

1. Tirat nedir?

Tirat (monolog, parça), bir oyunda oyun kişinin, çoğunlukla anlamlı bir bütünlüğü olan, uzun ya da uzunca konuşmasıdır.



Bu konuşma kendi kendine, sahnede olan bir başkasına, sahnede olmayan bir başkasına ya da direk seyirciye yapılıyor olabilir.

2. Yetenek nedir?

Hepimiz çocuk olduk ve yıllarca bir sürü oyun oynadık. Bu oyunların çoğu da rol oyunlarıydı. Aslında temelde hepimiz oynama konusunda yetenekliyiz. Ama zamanla içinde bulunduğumuz koşullar oyunu elimizden aldı ve bu yeteneğimiz köreldi. Üzülmeyin, bu yeteneği yeniden elde edebilirsiniz!

Oyunculukta yetenek, düzenli çalışma becerisine sahip olmaktır. Bu düzenli çalışmalar oyuncunun, bir oyunu, en az bir kişiye, en iyi şekilde gösterebilmesini sağlar.

Bazı kişiler çocukluklarından gelen olumlu çevre koşulları ve edinilmiş donanım ile oyunculığa daha yatkın olabilirler. Fakat bu kazanımı oyunculukta sürekli çalışmaya dönüştüremezlerse oyunculuk yapamazlar.

Hangi yaşta olursanız olun, tiyatroya uygun kazanımlar elde edin ve edinmiş olduğunuz kazanımları oyunculuk için düzenli çalışmalara dönüştürün.

3. Kendi kendinizi eğitin!

Oyunculuk kişiseldir; öğretilmez, öğrenilir. Sizin bedeninizi, sesinizi, duygularınızı, davranışlarınızı ve en önemlisi sizi siz yapan bütün yaşantınızı en iyi siz bilirsiniz. Dolayısıyla sizin eğitiminizi de en iyi siz sağlarsınız.

Tiyatroda kişisel eğitim için şunları yapmanız gerekir:

3.1. Bilgi: İyi bir oyuncu olmak istiyorsanız tiyatro sanatının bilgilerini edinmelisiniz. Bunun için bulunduğunuz aşamaya göre tiyatro kitapları seçip okumalı, tiyatro dergilerini takip etmeli, düzenli oyun izlemeli ve tiyatro konusunda bilgili insanlarla sohbet etmelisiniz.

3.2. Kültürel donanım: Oynayacağınız oyunu ve karakteri daha donanımlı sahneleyebilmeniz için sizin de çeşitli alanlarla kendinizi donatmanız gerekir. Edebiyat, psikoloji, sosyoloji, felsefe, politika vb. hakkında araştırma yapmaya ve gündemi düzenli takip etmeye başlayın. Ve bolca gözlem yapın. Beş duyunuzu da kullanarak çevrenizi keşfetmeye başlayın.



3.3. İmgelem: Olabilecek olayları yaratmak için hayal gücü. Tasarım için en çok imgelemden besleneceksiniz. İmgelemenizi geliştirmek için kontrolünüzde olan düzenli hayaller kurabilirsiniz. Örneğin gerçekte hiç hareket etmediğiniz halde hayalinizde evinizde dolaşabilir ve çeşitli eylemlerde bulunabilirsiniz. Gerçek bir nesneyi, örneğin bardağı

elinize alın, su doldurup için. Daha sonra gerçekte bardak elinizde olmadığı halde hayalinizde az önce yaptığınız su içme olayını tasarlayın ve sanki gerçekten yapıyormuş gibi uygulayın. İyi romanlar ve iyi resimler de imgelemenizi geliştirir. Düşünsenize, oyun metninin tamamında ortaya çıkaracağınız ne çok imge var!

3.4. Beden eğitimi: Sahnede farklı karakterleri rahatça gösterebilmek için bedeninizin çok esnek olması gerekir. Bunun için öncelikle bedeninizi yeniden tanımaya başlayın. Hareket olanaklarınızı keşfedin, bu olanakları geliştirin ve yeni hareket alanları oluşturun. Bedeninizi ne kadar çeşitli kullanabiliyorsanız oynayacağınız rol çeşitliliği de artacaktır. Düzenli yürüyüşler ve enerjinizi kontrol edebilmek için tempolu koşular yapın. Evde her gün bedeninizi ısıtın ve esnetin. Müzik açın ve müziğe uygun dans etmeye çalışın.

3.5. Nefes eğitimi: İyi nefes iyi ses demektir. Her şeyden önce sağlık demektir. Nefesinizi kontrol altına almalı ve istediğiniz düzende kullanabilmelisiniz. Diyafram nefesinin ne olduğunu öğrenin!

3.6. Ses eğitimi: Çocuklar inceden kalına kadar her sesi kolayca çıkarabiliyor. Çünkü sürekli sesleriyle oynuyor, seslerini şekilden şekile sokup yeni sesler keşfediyorlar. Siz de öncelikle sesinizin olanaklarını keşfedin ve sınırlarınızı denemelerle genişletin. Daha iyi konuşabilmek için ses araçlarınızı (diyafram, dil, diş, dudak vs.) kontrol altına alın. İyi konuşan insanlarla sohbet edin, tecrübeli spikerleri takip edin ve onların nasıl konuştuğunu inceleyin. Alfabedeki her harfin hakkını verin. Ve en önemlisi kullandığınız dilin özelliklerini iyi bilin. Şive, ağız vs. için de internetten video açın istediğiniz şiveyle konuşan kişileri inceleyip onları taklit edin.

Bütün bu yukarıda anlatılanları ne kadar geliştirirseniz o kadar iyi oyuncu olursunuz.



4. Tirat Nasıl Seçilir?

Doğru tiradı seçebilmek için farklı türlerden bolca oyun okuyun!

Size en uygun tiradı seçmenin başlıca koşulları şunlardır:

- Oyunun ve tiradın anlamını kavramış olmalısınız,
- Okuduğunuzda tirat ve karakter hoşunuza gitmeli,
- Donanımınıza; özellikle bedeninizin ve sesinizin olanaklarına uygun olmalı.

Seçeceğiniz ilk tiratlar kısa (en fazla on cümle) olmalıdır. Uzun bir tiradı, anlam bütünlüğünü bozmadan, kısaltabilirsiniz.

Bu tiratlar aynı zamanda anlayışınıza ve donanımınıza uygun olmalıdır. Sizi fazlasıyla zorlayan bir tiradı sahneleyemediğinizde hevesinizi yitirebilirsiniz. Örneğin, şarkı söyleyemiyorsanız ya da espri yeteneğiniz yoksa, başlangıçta, bunları içeren bir tirat oynamanızın anlamı yok. Önemli olan zoru oynamak değil, basit olanı en iyi şekilde oynamaktır. Zamanla, donanımınız arttıkça, daha zor tiratları oynayabilir ve kendinizi daha çok geliştirebilirsiniz.

Başkasının “Ben oynadım, çok iyiydim, bu tiradı sen de oyna.” önerisi pek de sıcak bakılmayacak bir öneridir. Bir başkasına uyan bir tirat size hiç uymayabilir.

İnternette tirat bulup oyunun bütünü okumadan o tirada çalışmanız da anlamsız ve kötü bir sahneleme yapmanıza neden olacaktır.

5. Oyun Analizi

Oyunun bütünü en az üç kere okuyun. Birinci seferi oyunu bilmek için, ikincisini anlamak için, üçüncüsünü de çözmek için... Oyun çözmek çok kapsamlı bir iştir. Burada olabildiğince genel hatlarıyla anlatılacaktır.

Çözümlemeyi mutlaka yazarak yapın. Sadece düşünerek bu sorulara verdiğiniz cevaplar somutlaşmaz ve çalışmanızda her zaman eksiklik hissedersiniz.

Çözümlemede genelden özele doğru gidilmelidir:

5.1. Oyunun yazarı kimdir?

Yazarın nerede doğduğu, hangi zamanda yaşadığı, varsa yazdığı diğer eserleri, yaşama bakışı ve tarzı araştırılmalıdır. Yazdığı bu oyunda esin kaynağı ne olabilir? Oyunun adı bir şey ifade ediyor mu?

5.2. Oyunun öyküsü nedir?

Oyunun kısaca öyküsünü yazın. Bu yarım A4 sayfası kadar sürebilir. Daha sonra her sahnenin ve oynayacağınız tiradın kısaca öyküsünü yazın. Böylece oyunun bütününün ne anlattığını ve sahneler arası etkileşimin nasıl olduğunu daha iyi anlarsınız.

5.3. Oyunun teması nedir?

Tema, oyunun özünün bir cümleyle ifade edilmesiyle belirlenir. Bu cümle oyunun ana fikrini ortaya koyar. Yazar da oyunu bu tema üzerine kurmuştur. Her atasözü aynı zamanda bir temadır.

5.4. Oyunun hedef kitlesi nedir?

Oyunun hangi yaş grubuna hitap ettiği çok önemlidir. Bu sizin sahneleme biçiminizi belirler. Çocuklar, gençler, yetişkinler, yaşlılar hedef kitleyi belirler. Yaşlarla birlikte hedef kitle; ekonomik, psikolojik, sosyal, fiziksel ve kültürel açılardan da değerlendirilmelidir.

5.5. Oyunun dramatik mantığı nedir?

Dramatik sanatlarda iki yöntem vardır: Kapalı biçim (benzetmeci/dramatik) ve açık biçim (göstermeci/epik). Kapalı biçim oyunlar sanki izleyici yokmuş gibi gerçekçi/doğal oynanır. İzleyicinin gerçek bir olayı dışarıdan izliyormuş gibi hissetmesi istenir. Oyun dışına çıkmaz. (Örnek: Hamlet/ William Shakespeare)

Açık biçimde ise oyuncu izleyicinin var olduğunu hiç unutmaz; oyununu doğruca izleyiciye de oynayabilir. İzleyici de oyun izlediğini bilir; gerekirse bunun bir oyun olduğu hatırlatılır. Oyuncu oyun dışına da çıkabilir. (Örnek: Keşanlı Ali Destanı/ Haldun Taner)

5.6. Oyunun türü nedir?

Oyun türü trajedi, komedi, kabare, fars, vodvil, melodram vs. olabilir. Oyun türünün belirlenmesi çok önemlidir. Örneğin oyuncu bir Commedia dell'Arte oyununda abartarak oynayabildiği halde, Hamlet'i abartmadan, ölçüsünde oynamak zorundadır.

5.7. Olay nerede geçiyor?

Olayın geçtiği yer genelden özele doğru belirlenir:

Türkiye, İstanbul, Kadıköy, Göztepe, Göztepe SSK hastanesi, üç numaralı oda.

5.8. Olay ne zaman gerçekleşmiştir?

Zaman da genelden özele doğru belirlenmelidir:

21. yy, 2007 yılı, Ağustos, 15 Ağustos Perşembe, 22.00.



6. Karakterin Çözümlemesi ve Yaratımı

Oyunun genel çözümlemesinden sonra karakter çözümlemelerine geçmek gerekir. Öncelikle ana karakterler çözümlenmeli, yan karakterlere sonra geçilmelidir. Oynayacağınız karakterin ilişki kurduğu diğer karakterleri de tanımanız karakterinizin etkileşimini ve tavrını belirleyecektir.

Bir karakterin çözümlemesini yapmak, onun hayatını irdelemek demektir. Yazar karakterin hayatını ve özelliklerini açık açık vermez. Sahneleme yapacak olan kişiler konuşma örgüsünden yola çıkarak karakterin nasıl biri olduğunu, içinde bulunduğu şartları, ne tür bir yaşantısı olduğunu ve geleceğe dair ne tür planları olduğunu ortaya çıkarmalıdır. Bu yaratıma “alt metin” denir.

Karakter analizi yaparken şu sorular sorulabilir: Kim, ne, nerede, ne zaman, neden, nasıl...

6.1. Kim?

Karakterin adı, yaşı ve cinsiyeti gibi genel kimliği...

6.2. Ne?

Kişinin ilgilendiği iş, mesleği... Bu rol kişisi tip mi karakter mi? Tip genel davranışlara, karakter psikolojik derinliği olan özel davranışlara sahiptir. Tipte dış görünüşe, karakterde ise iç dünyaya (psikolojik derinliğe ve buna bağlı olarak davranışlara) önem verilir.

Karakterin/tipin amacı ne? Ana çatışması ve yan çatışmaları neler?

6.3. Nerede?

Nerede doğmuştur, nerede büyümüştür, bu olayları nerede/nerelerde yaşamıştır?

Tirattaki olay nerede geçiyor?

6.4. Ne zaman?

Bu olayları ne zaman yaşamıştır, ne zaman buraya gelmiştir, ne zaman karar vermiştir?

Tirattaki olay hangi zaman diliminde geçiyor?

6.5. Neden?

Yazar bu karakteri neden yazmıştır? Karakter bunları yapmaktadır/söylemektedir? Neden bunu yapmaktan vazgeçmiştir? Neden bu mesleği yapmaktadır? Neden bu parayı çalmıştır?

Neden sorusu aynı zamanda bir kontrol mekanizması sağlar. Karakter hakkında diğer tüm sorulara verdiğiniz cevaplara “Neden?” sorusunu sorun. Mantıklı yeni bir cevabınız varsa ilk verdiğiniz cevap uygulanabilir. Aksi takdirde yeni cevaplar bulmanız gerekir. Sahnede attığınız adıma da “Neden?” sorusunu sorun ve mantıklı bir cevabınız yoksa o adımı atmayın.



6.6. Nasıl?

Özellikle fiziksel, psikolojik, sosyal özelliklerine “Nasıl?” sorusuyla cevap verebiliriz.

6.6.1. Fiziksel özellikler; oyun kişinin görünüşünü, hareketlerini, tavrını, yürüyüşünü, giyinişini, konuşmasını, bedensel becerilerini ve varsa fiziksel kusurunu belirler.

6.6.2. Sosyal özellikler; sosyo-ekonomik ve kültürel durumunu, ait olduğu sınıfı, eğitimini, politik tutumunu, çevresel faktörlerden etkilenişini, ilgi alanlarını, planlarını, işini, ünvanını, ekonomik durumunu ve diğer karakterlerle etkileşimini belirler.

6.6.3. Psikolojik özellikler; kişisel davranışlarını ve bu davranışların nedenlerini, düşüncelerini, anlayışlarını, akıl düzeyini, zihinsel becerilerini, baskın duygularını, fobilerini, alışkanlıklarını ve belli etkilere verdiği tepkileri belirler.

Bu soruların tümünü yanıtlayın ve mutlaka bu yanıtların mantıklı olmasına özen gösterin.

7. Tasarım

“Tasarım” bir oyunu sahnelemek için gereken sihirli sözcüğümüzdür. Bir tiradı, *“İçimden geldiği gibi oynayacağım.”* diyerek sahnelemek istediğinizde size şu soru soruyla karşılık verilir: *“İçinizde yeterince bilgi ve donanım var mı?”*

Tiyatroya yıllarını vermiş oyuncular bile iki-üç ay prova yaparken, tiyatroya yeni başlamış olan birinin bir oyunu okuyup hemen içinden geldiği gibi oynamaya başlaması sonucunda ortaya tat vermeyen ham bir oyun çıkacaktır. Bir metnin sürekli kesintiye uğrayan, kuru kuruya, bire bir ezberli sunumunu kimse izlemek istemez.

Seyirci oyun metnini evinde de okuyabilir. O halde neden tiyatroya gidip oyunu izlesin ki? Çünkü seyirci oyun metnini değil, yönetmenin, oyuncunun ve oyunu var eden tüm emekçilerin hayallerini (oyunun alt metnini) izlemeye gider. Her oyun yeni bir başlangıçtır ve hayal gücümüzü yeniden harekete geçirir. Bu hayaller bir tasarımla bütünlenip seyirciye sunulur.

Oyunu ve karakteri çözümleyip karakteri yarattıktan sonra tiradı sahneye taşımaya başlamak gerekir. Öncelikle tirat en az on kez okunmalıdır.

Bir tirat bütün olarak çalışılmaz. Tiradı parçalara ayırmalı; cümleleri, sözcükleri, heceleri ve hatta harfleri tek tek, sabırla çalışmalısınız.

7.1. Tasarımın Bileşenleri

Tasarım yaparken şu bileşenleri kullanacağız:

7.1.1. Verili durumlar (şartlar): Karakterin içinde bulunduğu şartlar karakterin davranışlarını belirler. Şartlar değişirse karakterin davranışı da değişebilir. Karakterin hangi olayı yaşadığı, içinde bulunduğu durum, hangi mekanda ve neden bulunduğu, çevresinde nelerin/kimlerin olduğu çok önemlidir. İmgeleme mekan/dekor tasarımı ve oyuncunun bu imgelere uyarak oynaması sahnelemeyi güçlendirecektir.

7.1.2. Sahne hareketi: Oyuncunun sahnede duruşu, yer değiştirmesi, jest ve mimikleri... Mümkün olduğu kadar karakteri bir eyleme itmek gerekir. Ama bu eylem, ölçüsünde ve mantıklı olmak zorundadır.

Sahnede oyuncu adaylarının en çok yaptığı yanlışlar şunlardır:

- Oynarken hiç sebepsiz sahnede sağa sola yürümek,
- Olduğu yerde sallanmak,
- Eliyle tişörtünün ya da cebinin kenarını tutmak,
- Elini, kolunu söylediği sözlerden bağımsız olarak rastgele kullanmak,
- Zorunlu olmadığı halde, tirat boyunca oturmak ya da ayakta durmak.

Sahnede yapılan her hareketin mantıklı bir nedeni olmalıdır. Genellikle sahne hareketini karakterin içsel tutumu, diğer karakterlerle etkileşimi ve çevre düzeni belirler. Bu hareketleri belirlerken izleyicinin konumu ve özellikle neyi vurgulamak istediğiniz de önemlidir.

Sahnede gerçek aksesuarlar ve mümkünse gerçek dekorlar kullanın. Elinizde bardak varmış gibi yapmak yerine gerçekten bardak kullanmanız inanmanızı sağlar ve inandırıcılığınızı artırır.

Sahne hareketini belirlemek için dekoru ve oyuncuların konumunu üstten bakışla A4 boyutunda bir sayfaya çizmenizi öneririm.

7.1.3. Tavır: Gerek kendi başına konuşurken, gerekse bir başkasına konuşurken bir şeyler bizi etkiler ve biz de buna tepki veririz. Aynı şekilde bizim tepkimiz de bir başkasını ya da bir sonraki cümlemizi etkileyebilir. Bu etki-tepki döngüsü karakterin tavrını belirler.

7.1.4. Durak (Es): Nefes almak için boşluk bırakma... Genel olarak noktalama işaretleri durakları belirler. Örnek olarak nokta(.) için bir saniye duruyorsak virgül(,) için yarım saniye, üç nokta için ise iki saniye durabiliriz. Ama yazı diliyle konuşma dili aynı değildir. Bu sebeple ayrıca duraklar ekleyebiliriz. Eklediğimiz yarım durak için (/) işaretini, tam durak için (|), çift durak için ise (||) işaretlerini kullanabilirsiniz. Tasarımımıza göre

daha uzun süreli de durak kullanılabilir. Durak aynı zamanda cümlelerin anlamını değiştirebilir. Buna şu cümledeki virgül(yarım es) örnek verilebilir.

- Oku, baban gibi eşek olma.
- Oku baban gibi, eşek olma.

7.1.5. Ton: Sesin gürlüğünü ve şiddetini belirler. Cümlelerin tonunu 1'den 10'a kadar numaralandırarak derecelendirebilirsiniz. Sesin tonu karakterin bulunduğu şartlara göre değişebilir.

7.1.6. Vurgu: Konuşma sırasında sözcük ya da hece üzerine yapılan artı baskıdır. Genelde vurgu kelimenin son hecesindedir (durak, durakta). Yer adlarında ilk hecededir (İstanbul, Ankara, İzmir), ama sonu "ya" ile biten yer adlarında sondan bir önceki hecededir (Alanya, Litvanya). Pekıştırmelerde ilk hecededir (Masmavi, sımsıkı).

Cümle içinde özellikle dikkat çekmek istediğimiz sözcük vurgulanır:

- Bugün denize tekneyle açılacağız.
- İri iri, allı pullu balıklar yakaladım.

Çalışma metninde vurgulanan sözcük altı çizilerek belirtilir.

7.1.7. Ses Şiddeti: Ses şiddeti tonla birlikte değişebildiği gibi, tondan ayrı da değişebilir. Ses şiddetini de 1'den 10'a kadar numaralandırarak derecelendirebilirsiniz. Dramatik olarak, ses şiddetini karakterin içinde bulunduğu şartlar; teknik olarak da, sahnenin boyutu ve seyirci sayısı belirler.

7.1.8. Duygu: Karakterin bulunduğu şartlar altında duygusu değişebilir. Her cümlede duygusunu yeniden belirlemek gerekir.

7.1.9. Hız ve Tartım: Her oyunun ve sahnelerinin hızı (tempo) ve tartımı (ritmi) vardır. Hız, oyunun yavaşlığını/hızlılığını gösterir, tartım ise sürekliliğini. Hız ve tartım aynı zamanda oyunun enerjisini belirler. Enerjinin yüksek olması gereken yerde oyun yavaşlarsa seyircinin ilgisi dağılır. Bunun tam tersi de mümkündür. Örnek olarak sevdiğiniz bir müzik parçasını ele alalım. Bu müziği yavaşlatırsak ya da hızlandırırsak müziğin yeni hali artık hoşunuza gitmeyebilir.

Hız ve tartımı karakterin içinde bulunduğu koşullar belirler.

Tiradınızın hız ve tartımına uygun olan bir sözsüz müzikle çalışmanız size bu konuda yardımcı olacaktır.



7.2. Tasarımın Uygulanması

Shakespeare'in Hamlet oyunundan aldığımız şu tirat üzerinden basit bir tasarım ve sahneleme örneği gösterelim:

HAMLET - *Verdiğim parçayı, ne olur, dediğim gibi, rahat, özentisiz söyle. Çünkü birçok oyuncular gibi söz parlatmaya kalkarsan, mısralarımı şehrin tellalına okuturum daha iyi. Elini kolunu da havalara savurma öyle; ölçüsünde, tadında bırak her şeyi. Duyduğun coşkunluk bir sel, bir fırtına, bir kasırga gibi de olsa, onu dindirecek bir hava bulmalı, buldurmalısın. Doğrusu, yürekler acısı geliyor bana gürbüz bir delikanlının, takma saçlar sakallar içinde, bir acıyı yüreğini paralarca, didik didik ederce bağıırıp halkın kulaklarını yırtması; o halk ki çoğu kez anlaşılmaz, dilsiz oyunları, gürültü gümbürtüyü sever. Bir oyuncu Termagant'ın kendisinden daha yaygaracı, Nemrut'tan daha nemrut oldu mu, hak ettiği şey kırbaçtır bence. Bu hallere düşme, rica ederim (Sebahattin Eyüboğlu çevirisi).*

Verili durumlar (şartlar): Diyelim ki bu tirat şatonun avlusunda geçiyor. Hamlet, babasını öldürdüğünü düşündüğü amcasının gerçekten katil olduğunu anlamak ve ondan intikam almak için oyuncuları şatoya davet etmiştir. Oyuncular cinayetle ilgili bir oyun sahneleyecekler ve Hamlet de bu sırada amcasının davranışlarını gözlemleyecektir. Bu planın bozulmadan uygulanması da oyuncuların oyunu çok iyi ve gerçekçi oynamasına bağlıdır. Bu sebeple Hamlet oyuncuları dikkatli ve titiz olmaları konusunda uyarmaktadır.

Şimdi cümleleri tek tek ele alıp sahneleme için, oyunun bütününden kopmadan, imgelemimizi de kullanarak tasarlayacağız:

1-) "Verdiğim parçayı, ne olur, dediğim gibi, rahat, özentisiz söyle."

Sahne hareketi: Hamlet avluda seyirciye paralel durmaktadır. Karşısında başoyuncu, başoyuncunun arkasında da diğer oyuncular durmaktadır. Hamlet bu cümleyi başoyuncuya söyler.

Tavır: Hamlet, intikam planı için oyuncuları kullanmaktadır. Bu sebeple onlara karşı yumuşakmış gibi davranırsa da aslında “üstünlük” tavrını her an hissettirmektedir.

Durak (Es): *Verdiğim parçayı(/) ne olur(l) dediğim gibi(l) rahat(l) özentisiz söyle.(l)*

Ton: Beş (5)

Vurgu: “*Verdiğim parçayı, ne olur, dediğim gibi, rahat, özentisiz söyle.”*”

Ses şiddeti: Altı (6) (Çünkü başoyuncuya konuşuyor olsa da aslında sesini bütün oyunculara yöneltilmektedir.)

Duygu: Gergin, ama sakin

2-) “*Çünkü birçok oyuncular gibi söz parlatmaya kalkacaksan, mısralarımı şehrin tellalına okuturum daha iyi.”*”

Sahne hareketi: Sabit, başoyuncuya söyler.

Tavır: Üstünlük tavrı devam eder.

Durak (Es): *Çünkü(/) birçok oyuncular gibi(/) söz parlatmaya kalkacaksan(/) mısralarımı şehrin tellalına okuturum daha iyi.(l)*

Ton: Altı (6)

Vurgu: “*Çünkü birçok oyuncular gibi söz parlatmaya kalkacaksan, mısralarımı şehrin tellalına okuturum daha iyi.”*”

Ses şiddeti: Altı (6)

Duygu: Gergin

3-) “*Elini kolunu da havalara savurma öyle; ölçüsünde, tadında bırak her şeyi.”*”

Sahne hareketi: Sabit, (abartmadan) eliyle göstererek.

Tavır: Üstünlük tavrı devam eder.

Durak (Es): *Elini kolunu da havalara savurma öyle(l) ölçüsünde(/) tadında bırak her şeyi.(l)*

Ton: Yedi (7)

Vurgu: “*Elini kolunu da havalara savurma öyle; ölçüsünde, tadında bırak her şeyi.”*”

Ses şiddeti: Yedi (7)

Duygu: Gergin

4-) “*Duyduğün coşkunluk bir sel, bir fırtına, bir kasırga gibi de olsa, onu dindirecek bir hava bulmalı, buldurmalsın.”*”

Sahne hareketi: Olduğu yerde, genele yönelerek

Tavır: Üstünlük tavrı devam eder.

Durak (Es): “Duyduğun coşkunun bir sel(/) bir fırtına(/) bir kasırga gibi de olsa(/) onu dindirecek bir hava bulmalı(/) buldurmalsın.”

Ton: Yedi (7)

Vurgu: “Duyduğun coşkunun bir sel, bir fırtına, bir kasırga gibi de olsa, onu dindirecek bir hava bulmalı, buldurmalsın.”

Ses şiddeti: Yedi (7)

Duygu: Gergin



5-) “Doğrusu, yürekler acısı geliyor bana gürbüz bir delikanlının, takma saçlar sakallar içinde, bir acıyı yüreğini paralarca, didik didik ederce bağıırıp halkın kulaklarını yırtması; o halk ki çoğu kez anlaşılmaz, dilsiz oyunları, gürültü gümbürtüyü sever.”

Sahne hareketi: Oyunculara doğru ilerler. Oyuncuların arasında gezinirken onların gözlerine bakar.

Tavır: Üstünlük. Oyunculara gözdağı verir.

Durak (Es): Doğrusu(/) yürekler acısı geliyor bana(/) gürbüz bir delikanlının(/) takma saçlar sakallar içinde(/) bir acıyı yüreğini paralarca(/) didik didik ederce bağıırıp(/) halkın

kulaklarını yırtması(l) o halk ki çoğu kez anlaşılmaz(/) dilsiz oyunları(/) gürültü gümbürtüyü sever.(l)

Ton: 5, 6, 7 (gittikçe artar)

Vurgu: “Doğrusu, yürekler acısı geliyor bana gürbüz bir delikanlının, takma saçlar sakallar içinde, bir acıyı yüreğini paralarca, didik didik ederce bağırıp halkın kulaklarını yırtması; o halk ki çoğu kez anlaşılmaz, dilsiz oyunları, gürültü gümbürtüyü sever.”

Ses şiddeti: 5, 6, 7 (gittikçe artar)

Duygu: Gergin

6-) “Bir oyuncu Termagant'ın kendisinden daha yaygaracı, Nemrut'tan daha nemrut oldu mu, hak ettiği şey kırbaştır bence.”

Sahne hareketi: Seyirciye en yakın olan oyuncunun omzuna dokunur, hafifçe sıkır. Cümlelerin sonunda başoyuncuya yönelir.

Tavır: Üstünlük devam eder. Tehditkar.

Durak (Es): Bir oyuncu(/) Termagant'ın kendisinden daha yaygaracı(/) Nemrut'tan daha nemrut oldu mu(/) hak ettiği şey kırbaştır bence.(l)

Ton: Sekiz (8)

Vurgu: “Bir oyuncu Termagant'ın kendisinden daha yaygaracı, Nemrut'tan daha nemrut oldu mu, hak ettiği şey kırbaştır bence.”

Ses şiddeti: Sekiz (8)

Duygu: Gergin

7-) “Bu hallere düşme, rica ederim.”

Sahne hareketi: Başoyuncuya söyler.

Tavır: Yumuşak

Durak (Es): “Bu hallere düşme(/) rica ederim.”

Ton: Beş (5)

Vurgu: “Bu hallere düşme, rica ederim.”

Ses şiddeti: Beş (5)

Duygu: Sakin, kibar

8. Sahneleme

Kağıt üzerinde tasarımınız bittiğinde artık sahnede uygulamaya başlayabilirsiniz. Tasarımınızın birinci cümlesini sahnede (boş bir alanda) uygulayın. Uygulamada sorun varsa bu cümlelerin tasarımı gözden geçirin ve gerekirse yeniden tasarlayın.

İlk cümlenin sahne uygulamasını tamamladıktan sonra ikinci cümleye geçin. İkinci cümle de uygulandığında birinci cümleyle ikinci cümleyi birlikte uygulayın. Böylelikle ilk iki cümleyi birbirine bağlamış olacaksınız. Bu şekilde bütün cümleleri sırasıyla uygulayın.

Yaparak uyguladığınızda bütün metni anlamış, öğrenmiş olacaksınız ve bu şekilde ezber de yapmış olacaksınız. Son olarak tiradı baştan sona okuyarak ezberinizi tam olarak oturtabilirsiniz.



9. Çalışma Süresi

Bir tiradı sahnelemek için oyunu son anda okuyup bir gece çalıştığınızda bir gün sonra sizi izleyenler çok ham bir görüntüyle karşılaşacaktır.

Oyunu hazmetmek ve karakterin sizde olgunlaşmasını sağlamak için çalışmanızı zamana yaymanız ve bu zaman içinde düzenli çalışmanız gerekir.

Ne kadar emek vererseniz, çalışmanız o kadar iyi olacaktır.

Çalışma süresi oyunun ve karakterin derinliğine, tiradın uzunluğuna, olanaklarına ve sizin sahip olduğunuz tecrübeye bağlı olarak değişebilir.

Bir tiradı sahneleyebilmek için en az iki hafta ayırmanız gerekir. İki haftalık çalışma planınız şu şekilde olabilir:

1. **Gün:** Oyunu bilmek için bir kez okuyun, ara verin ve anlamak için tekrar okuyun.
2. **Gün:** Oyunu okuyun ve çözümleyin.
3. **Gün:** Tiradı en az on kez okuyun. Karakteri analiz edin. Boş bir alanda, örneğin evinizin bir odasının ortasında tiradı okuyarak oynayın ve kendinizce, hayalinizde mekan/dekor tasarımı yapın. O boş alanda, bu şartlar altında, sözlere bağlı olarak karakterin nasıl hareket edebileceğini düşünün ve deneyin.
4. **Gün:** Masa başında tiradın tasarımını yapın ve boş alanınızda birçok kez uygulayın.
5. **Gün:** Kendi kendinize defalarca sahneleyin. Tasarımınız ve sahnelemeniz arasında uyumsuzluk varsa tasarımınızı gözden geçirin. Sahnelemek için yeterince emek verdiğinizden emin olun. Karakterinizle vakit geçirin. Örneğin, o karakter gibi bulaşık yıkayın ya da o karakter gibi kahvaltı yapın.
6. **Gün:** Kendi kendinize defalarca sahneleyin. Yakınıınızda olan bir kişiye sahneleyin. Fikir alın; mantıklı fikirlerse ve tiradınıza uyuyorsa onları kullanın.
7. **Gün:** Bir gruba sahneleyin. Eleştiri alın. Eleştiri alırken karşılık vermeyin. Söylenen her şeyi de kabul etmeyin. Yapılan eleştirileri değerlendirin ve tiradınıza uygun olan mantıklı fikirleri kullanın.

İkinci haftanın ilk günü oyunu tekrar okuyun. Gözden kaçan birçok şeyi görmüş olacaksınız. Bu da tiradınıza mutlaka olumlu yansıyacaktır. İkinci haftada da günde en az bir saatinizi tiradınızı uygulamaya ayırın. Birilerine izletin ve fikir alın. Mantıklı fikirleri kullanın. On dördüncü günde tiradınızı yine bir gruba sahneleyin. Çok daha iyi bir halde sahnelemiş olacaksınız. Yine de geliştirmenin sınırı yok.

Bu ilk tiradı eğer hedefte olan bir gruba, örneğin bir oyunculuk bölümünün yetenek sınavı jürisine sahneleyecekseniz, sınav gününe kadar o tirat üzerinde düzenli çalışmaya devam edin.

Kendi kendinize çalışıyorsanız ya da bir gruba, örneğin eğitim aldığınız kurumdaki eğitime ve sınıf arkadaşlarınıza sahneleyecekseniz, bir tiradı, ikinci haftada, en az iki kez sahneledikten sonra yeni bir tirat çalışın. Ne kadar farklı tiratlarla ve düzenli çalışırsanız o kadar iyi olursunuz. Süreklilik sizi geliştirir, sahnelemeye ara vermeyin!

Sonuç

Yukarıda verilen örnekteki uygulama tamamen benim imgelemime göre ve örnek olması için basitçe tasarlanmıştır. Siz çok daha farklı tasarlayabilir ve uygulayabilirsiniz. Yeter ki, sahneleme sırasında, hayallerinizi gösterebileceğiniz bir tasarımınız olsun.

Tasarım yazılı haliyle biraz karışık duruyor olsa da kağıt üzerine çizeceğiniz bir çizelge tasarımınızı derli toplu hale getirebilir. Aşağıda bu çizelgeye bir örnek verilmiştir.

Birinci tiradınızda çok başarılı olmayabilirsiniz. Ama en büyük tecrübeniz bu ilk denemeniz olacaktır. Genelde ilk birkaç tiratta çok fazla hata yapabilirsiniz. Yaptığınız her hata sizin için iyi bir ders olacaktır. Sürekli bu şekilde uygulama yaparak pratik kazanabilirsiniz.

Bir karakteri ayna karşısında çalışmayın. Böyle bir çalışma ancak bir tipin dış görüntüsünü belirleyebilir. Önemli olan oyunun/tiradın ve karakterin hem iç hem de dış dünyasını anlamaktır. Bunu anladığınızda sahne hareketlerinizi de mantıklı bir şekilde tasarlayabilir; oyununuzu daha doğal ve kendinizden emin bir şekilde sahneleyebilirsiniz. Kendinizi dışarıdan görmeye alışın!

Yukarıdaki yöntem sadece bir örnektir. Siz zamanla kendi yönteminizi de yaratabilirsiniz.

Tiratlarınızı önce siz sahneleyin, sonra dış gözlerden fikirler alarak oyununuzu güçlendirin. Bir başkasının inanmadığınız bir rejiyi size dikte etmesine asla izin vermeyin.

Unutmayın, bu bir oyun ve söylediğiniz her söz, yaptığınız her hareket de oyunun parçası. Gerçekten oynarsanız çok keyif alırsınız. İnanmadan ve keyif almadan oynamaya çalışırsanız bir robottan farkınız kalmaz.

İyi oyunlar dilerim.

***Kemal Oruç:**

Tiyatro Eğitim Derneği Başkanı, Drama Kumpanya'nın kurucusu ve sanat yönetmeni.

Adana Şehir Tiyatrosu'nda aldığı tiyatro eğitiminin ardından, Marmara Üniversitesi'nde "Drama ve Okul Tiyatrosu" teziyle pedagojik formasyon aldı. Oluşum Drama Enstitüsü Yaratıcı Drama Eğitimliği Programı'nı "Oyunculuk Eğitiminde Yaratıcı Drama" teziyle, Beykent Üniversitesi Sinema-TV Yüksek Lisans Programı'nı ise "Sinema ve Tiyatro Oyunculuğu İlişkisi" teziyle tamamladı.

Onlarca tiyatro temelli sosyal projenin koordinatörlüğünü yaptı. On yedi yıl içinde, yaklaşık altmış oyunda yazar, yönetmen ve oyuncu olarak yer aldı. On bir yıl içinde birçok farklı kurumda, tüm yaş gruplarına yaratıcı drama, tiyatro ve dramatik yazarlık eğitimleri verdi.

Yazdığı büyük oyunların tamamı çeşitli tiyatrolar tarafından; kısa oyunlar ise Türkiye, Almanya, Hollanda, Kıbrıs ve Belçika'da yüzün üzerinde tiyatro topluluğu tarafından sahnelendi.

"Sinema ve Tiyatro Oyunculuğu", "Drama ve Okul Tiyatrosu", "Othello'nun Delisi", Cihan Özdeniz'le birlikte kaleme aldığı "Geleceğimin Atölyesi" ve birçok değerli sanatçı, yazar ve akademisyenle birlikte kaleme aldığı "Sanatta İşlenebilecek Suç Yoktur" ile "Faşizme Karşı Özgür Sanat" basılan kitaplarıdır.

Web sitesi: www.kemaloruc.net

Durakları ve Vurguları Belirlenmiş Tirat

HAMLET: Verdiğim parçayı(/) ne olur(/) dediğim gibi(/) rahat(/) özentisiz söyle.(/) Çünkü(/) birçok oyuncular gibi(/) söz parlatmaya kalkacaksan(/) mısralarımı şehrin tellalına okuturum daha iyi(/) Elini kolunu da havalara savurma öyle(/) ölçüsünde(/) taında bırak her şeyi.(/) Duyduğun coşkunluk bir sel(/) bir fırtına(/) bir kasırga gibi de olsa(/) onu dindirecek bir hava bulmalı(/) buldurmalısın. Doğrusu(/) yürekler acısı geliyor bana(/) gürbüz bir delikanlının(/) takma saçlar sakallar içinde(/) bir acıyı yüreğini paralarca(/) didik didik ederce bağırıp(/) halkın kulaklarını yırtması(/) o halk ki çoğu kez anlaşılmaz(/) dilsiz oyunları(/) gürültü gümbürtüyü sever.(/) Bir oyuncu(/) Termagant'ın kendisinden daha yaygaracı(/) Nemrut'tan daha nemrut oldu mu(/) hak ettiği şey kırbaştır bence.(/) Bu hallere düşme(/) rica ederim.

Cümle	Verili Durumlar (Şartlar)	Sahne Hareketi	Tavır	Durak	Ton	Vurgu	Ses Şiddeti	Duygu
1	Diyelim ki bu tirat şatonun avlusunda geçiyor. Hamlet, babasını öldürdüğünü düşündüğü amcasının gerçekten katil olduğunu anlamak ve ondan intikam almak için oyuncuları şatoya davet etmiştir. Oyuncular cinayetle ilgili bir oyun sahneleyecekler ve Hamlet de bu sırada amcasının davranışlarını gözlemleyecektir. Bu planın bozulmadan uygulanması da oyuncuların oyunu çok iyi ve gerçekçi oynamasına bağlıdır. Bu sebeple Hamlet oyuncuları dikkatli ve titiz olmaları konusunda uyarmaktadır.	Hamlet avluda seyirciye paralel durmaktadır. Karşısında başoyuncu, başoyuncunun arkasında da diğer oyuncular durmaktadır. Hamlet bu cümleyi başoyuncuya söyler.	Hamlet, intikam planı için oyuncuları kullanmaktadır. Bu sebeple onlara karşı yumuşakmış gibi davranırsa da aslında "üstünlük" tavrını her an hissettirmektedir.	Cümle üzerinde	5	Cümle üzerinde	6	Gergin ama sakın
2		Sabit, başoyuncuya söyler.	Üstünlük tavrı devam eder.	Cümle üzerinde	6	Cümle üzerinde	6	Gergin
3		Sabit, (abartmadan) eliyle göstererek.	Üstünlük tavrı devam eder.	Cümle üzerinde	7	Cümle üzerinde	7	Gergin
4		Olduğu yerde, genele yönelerek	Üstünlük tavrı devam eder.	Cümle üzerinde	7	Cümle üzerinde	7	Gergin
5		Oyunculara doğru ilerler. Oyuncuların arasında gezinirken onların gözlerine bakar.	Üstünlük. Oyunculara gözdağı verir.	Cümle üzerinde	5, 6, 7 (artarak)	Cümle üzerinde	5, 6, 7 (artarak)	Gergin
6		Seyirciye en yakın olan oyuncunun omzuna dokunur, hafifçe sıkar. Cümlenin sonunda başoyuncuya yönelir.	Üstünlük devam eder. Tehditkar.	Cümle üzerinde	8	Cümle üzerinde	8	Gergin
7		Başoyuncuya söyler.	Yumuşak, kibar	Cümle üzerinde	5	Cümle üzerinde	5	Sakın

Tablo: Tasarım Tablosu