

# KAMERA OYUNCULUĞU



ATILLA ALPAR



# KAMERA OYUNCULUĐU

ATILLA ALPAR

Yayın No: 71  
*Kamera Oyunculuđu*  
Atilla Alpar

*Genel Yayın Yönetmeni / Ahmet İzci*  
*Editör / Çiğdem Güzelhan Kılıç*  
*İç Tasarım / Çelebi Şenel*  
*Kapak / Yunus Karaaslan*  
*Baskı - Cilt / Çalış Ofset*  
Davutpaşa cd. Yılanlı Ayazma Sk. No: 8  
Topkapı-İstanbul Tel: 0212 482 11 04

1. Basım, Ocak 2014

İstanbul, Ocak 2014  
ISBN: 978-605-5032-03-6

T. C. Kültür Bakanlığı Sertifika No:14111

© Avrupa Yakası Yayıncılık 2014

Avrupa Yakası Yayınları, İlgı Kültür Sanat Yayıncılık Ltd. Şti.'nin markasıdır.

**Avrupa Yakası Yayıncılık**  
Çatalçeşme Sokak. No: 27/10  
Cağalođlu / İSTANBUL  
Tel: 0212 526 39 75  
Belgegeçer: 0212 526 39 76  
[www.avrupayakasiyayinlari.com](http://www.avrupayakasiyayinlari.com)  
[www.ilgikultur.com](http://www.ilgikultur.com)  
e-mail: [info@ilgikultur.com](mailto:info@ilgikultur.com)  
online satış: [www.ilgikitap.com](http://www.ilgikitap.com)

# KAMERA OYUNCULUĐU

ATILLA ALPAR





## ATILLA ALPAR ÖZGEÇMİŞ

İzmir doğumlu oyuncu Atilla Alpar, ilk, orta ve lise eğitimini İzmir’de tamamladı. İstanbul Maltepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Oyunculuk Bölümü’nden 2009 yılında dereceyle mezun oldu. Mustafa Kemal Üniversitesi Devlet Konservatuvarı’nda öğretim görevlisi olarak çalıştı (1 dönem). 2003-2012 yılları arasında sırasıyla; *Kurşun Yarası*, *Hekimoğlu*, *Acı Hayat*, *Ümit Milli*, *Zor Karar*, *Kurtlar Vadisi Terör* ve *Fırar*’da rol aldı. Asıl çıkışını *Kurtlar Vadisi Pusu* dizisinde “Küpelî” rolüyle (halen rol almaktadır ve 2012 yılı-

lının en başarılı aktörü ödülü almıştır) yapmıştır. Gürhan Elmalıoğlu, Derya Alabora, Cüneyt Türel ve Varlam Nikoladze’nin öğrencisi olan Alpar, bunun dışında 2010 yılında Avrupa Üniversiteleri Tiyatro Festivaline katıldı ve sırasıyla; Douglas Cockle, Jan Barta, Teresa Brayshaw, Marina Markovic gibi Avrupa’nın en önemli tiyatro akademisyenlerinden oyunculuk atölye eğitimi alarak oyunculuk eğitim anlayışına evrensel bir boyut katmıştır. Rol aldığı tiyatro oyunlarından bazıları; *Bremen Mızıkacıları* (çocuk oyunu) *Midas’ın Kulakları*, *Yaşar Ne Yaşar Yaşamaz*, *Yalancı*, *Kapışıyorlar* (Romeo ve Juliet uyarlama Stage Combat), *Gamsız Çapkın*, *Bir Delinin Hatıra Defteri*, *Belgelerle Kurtuluş Savaşı*’dır. Çeşitli eğitim ve özel kuruluşlarda yönetmen, tiyatro eğitmeni ve oyuncu koçuğu yapmaktadır. Oyunculuk eğitiminde etkilediği kavramlar; Sainford Maisner, Stella Adler, Sonia Moore. Oyunculuk eğitimliğinin yanında tamamen kendisine ait olan “*Pozitif Amaca Yönelik Müşteri İlişkileri ve Pazarlama Aktörlüğü*” düşüncesini geliştirmiş olup bu konu ile ilgili seminerini İzmir’de vermiştir. Akademik çalışmaları arasında kamera oyunculugu ile ilgili Türkiye’de ilk kitap yazan kişi olmasının yanında bu alanla ilgili bilimsel araştırmalarla beraber yine Türkiye’de ilk olarak hakemli tiyatro dergisi olan Yeni Tiyatro dergisinde *Aktörlükte Sahne Dövüşü Gerçekliği* adlı makalesini yayımlanmıştır. Bunun dışında Amerikalı tiyatro yazarı D. T Arcieri’nin, *Çılgılık* adlı oyununu Türkçeye kazandırmıştır. Özelikleri arasında sahne dövüşü koreografliği, kamera önü oyunculugu eğitmenliği, sopa dövüşü, kılıç kullanmak ve at binmek yer alıyor. Bunun yanı sıra basketbol, atletizm ve masa tenisinde lisanslı sporcu ve İngilizce biliyor.

## ÖNSÖZ

İnsanın kökeninden beri var olan oyun ve oyunculuk sanatı, görüntü sanatlarının teknolojik yeterliliğinin getirmiş olduğu mutlak hâkimiyetle birlikte kendini evriminin bir sonraki adımı olan kamera oyunculuğu, yani eşyanın doğası gereği minimal oyunculuk konumunda kendini cisimleştirmiştir. İlk olarak XVIII. yy. Fransız oyunculuk geleneğinde kendini gösteren minimal eğilim, dönem itibarıyla teknolojik yetersizlikle desteklenen “sahne kültürü” yüzünden kendine gelişme fırsatı bulamamış ve nihai olarak kameranın bulunmasıyla yine pek çok hiyerarşik evrim katmanından geçerek günümüze ulaşmıştır. İlk olarak kamera önünde abartılı teatral jestler, slapstick oyunculuk modelleri ve Bresson’un model oyunculuk üslupları; bununla birlikte Stanislavski, Moore gibi kuramcılarının pratikte ekolanan tezahürleriyle birlikte oyunculuk evrimi her şeyden önce biçimsel olarak gözle görülür bir konuma ulaşmıştır. Bunlara yıllar boyunca Gable, Stewart, Grant gibi aktörlerin “estetik duruş” üslupları eklenince ortaya gerçek bir biçim, içerik ve yöntem diyalektiğiyle harmanlanan bir uyum estetiği ve dilyetisi çıkmıştır. Oyunculuk her şeyden önce bilinçli bir transformasyon, bir nevi karakterin bölünmesi durumudur. Kamera oyunculuğu ise bu durumu temsilin ait olduğu gerçekliğe en uygun şekilde sergilemek ve olabilecek en doğru yerden başlayarak, doğru yöne ve doğru hızda yorumlamaktır. Günümüzde en popüler olan oyuncular, örneğin Johnny Depp ve Brad Pitt’i

incelediğimizde, metot oyunculuk modellerini belirli ölçüde kamera oynunculuğu ile harmanladıkları ve bu harmanı da kendi yorumlarıyla ortaya koydukları görülmektedir.

Tiyatronun aksine, her ne surette olursa olsun kamera oynunculuğu çok çalışarak geliştirilecek bir şey olmanın ötesinde, elitist bir duruşa sahiptir. Bu konumu hak edecek kişinin, her şeyden önce kamera önüne yakışması ve izleyici ile kurulacak doğru bağlantı için estetik bir duruş sergilemesi gerekir. Bu estetik duruş yakışıklı/güzel konumlarını kapsadığı gibi, aynı zamanda çirkinlik konumunu da kapsayabilir. Buradaki anahtar nokta, tipin niteliğiyle birlikte, kamera önüne yakışma, yani sinematografik yüz hatlarına sahip olmaktan geçer. Yakın plan çekim, mizansenle uyum ve dramanın yoğunluğuyla eşzamanlılık bu “sinematografik” duruşun bazı uğraklarıdır. Global konjktürü her daim geriden takip etmiş olan ulusal konjktür, bu olguyu da çağdaşlarının arkasından takip etmektedir. Kamera oynunculuğu her şeyden önce akademilerde (en azından birçoğunda) bilimsel bir eğitim olarak kabul edilmeyip görmezden gelinmektedir. Ancak tıpkı bir piramidin inşasındaki hiyerarşi gibi, o kendinden öncekilere temelde bağımlı olarak, bütün oyunculuk modellerinin en tepesinde, estetik konumun eşzamanlılığıyla ve gerçekçiliğin mutlak temsiliyle yer alır. Bu eserle ülkemizde ciddi bir eksik olan minimal oyunculuk olgusuna dikkat çekmeye ve bunu akademik temellere oturtmaya, bir noktada radikal ve oldukça temel bir vizyon ortaya koymaya çalıştım. Bu noktada siz okuru, bu bilimin özniteliklerini ve detaylarını öğrenmeye ve son dönemde sinemanın yanında video oyunlarında da özellikle dikkat çeken bu eğilimin yarattığı gerçeklik sınırlarının içine girmeye davet ediyorum.

**Atilla Alpar**

Aralık, 2013

*Desteęini hi esirgemeyen annem Ayşe Alpar'a, kadim dostum Deniz Denizel'e ve sevgili İlgı Kltr Sanat Yayınevi sahibi Ahmet İzci'ye Őkranlarımı sunarım.*





## İÇİNDEKİLER

<b>ÖNSÖZ</b> .....	5
Çağdaş Gerçekçi Oyunculuk Sanatında “Olmak” .....	13
Kamera Oyunculuğu mu, Tiyatro Oyunculuğu mu? .....	15
Kamera ve Tiyatro Oyunculuklarının Bilimsel Olarak Karşılaştırılması.....	19
Kamera Oyunculuğunun Temel İlkeleri.....	23
Kamera Oyunculuğunda Doğallık .....	25
Mutlak Kamera Oyunculuğu Örnekleri.....	27
En İyi Oyuncu “Oynamayan” Oyuncudur .....	29
Kamera Oyuncusunu “Olma” Biçimine Getiren Gizli Kodlar .....	31
Doğaçlama Bağlamında Olma Olgusu.....	33
<b>KAMERA OYUNCULUĞUNUN ANAYASA MADDELERİ</b> .....	35
<b>KAMERA OYUNCULUĞU GRAMERİ</b> .....	69
<b>OYUNCU HAREKETLİ SAHNE ÖRNEKLERİ</b> .....	86
<b>OYUNCULUK ÖZDEYİŞLERİ</b> .....	105
<b>Kaynakça</b> .....	125



Oyunculuk nedir? Oyunculuk, bilinçli şizofreni haline geçme durumudur. Haluk Bilginer, oyunculuk sanatını nesnel bir şekilde tanımlamıştır. “Olma” kavramı ise, oyunculuk sanatı içinde çağdaş gerçekçi oyunculuk kuramı olarak kabul edilmiştir. Stanislavski’nin gerçekçi oyunculuk teorisi bilimsel anlamda 20. yüzyılın başında ortaya çıkmış, öğrencilerinden Sonia Moore bu teoriyi daha da geliştirmiş, Birleşik Devletler’e giderek Eric Morris, Stella Adler, Lee Strasberg ve Marlon Brando’yu etkileyerek *rol yapmak* kavramından *olmak* kavramına geçiş yapmalarını sağlamıştır. İlk örnekleri Rusya’da ortaya konan gerçekçi oyunculuk akımı, Birleşik Devletler’den dünyaya yayılmıştır. Birçok oyunculuk okulunda kabul görmüş bir bilimsel teoridir.

Oğuz Adanır’ın *Sinemada Anlam ve Anlatım* adlı eserinde aktardığı şekliyle, “*Sinema oyuncusu, insancıl düşünce, duygu ve davranışlara karşı bütünüyle geçirgen, duyarlı ve yansıtıcı bir yapıya sahip olması gereken kişidir.*” Adanır devam eder:

“*Hangi durumda, hangi ruhsal sorunlarla karşılaşabileceğini saptadıktan sonra bağlama en uygun davranış ve düşünceleri yeteneklerini kullanarak seyirciye aktarmaya çalışan kişidir. Oyuncu, bir öyküdeki kişiliğin yaşayan-gönderi olabilmek için tüm içsel sorunlarından arınmış, ruhsal açıdan*

*saydam bir hale gelmiş olmalıdır. Çünkü böyle bir oyunculuk kapasitesine sahip olanlar dünya sinemasının en önemli oyuncularına girebilmişlerdir. Çünkü bu oyunculuk anlayışında bireysel “ego”nun kişiliğin canlandırılışı anında ortadan kaybolması, oyuncunun kendi kişiliğini neredeyse yok ederek dramdaki kişiliğin kalıbına girmesi gerekmektedir. Bir başka kişiyi canlandığı anda oyuncu artık neredeyse kendisi değildir. O, dramın bir kişisidir. Oyunculuk bir anlamda sinemanın bel kemiğidir. Çok oyun ve dikkat, beceri, zekâ ve içgüdülerin güçlü olmasını gerektiren oyunculunun dünyanın en güçlü mesleklerinden biri olduğunu kabul etmek gerekir. Oyuncu, canlandığı kişilikler nedeniyle psikolojik ve psikanalitik kavramlarla günümüzde sürekli olarak iç içe yaşamaktadır. Oyunculukta başarılı olabilmesi için önce kendi iç dünyasını canlandığı kişiliğine taşıyabilmesi gerekmektedir. Bu ise, başarılması çok güç olan bir iştir.”*

Bununla birlikte, Nijat Özön’e göre, “Oyuncu, görüntünün en canlı ögesidir.” Düşünen ve karar veren, tepki gösteren, toplumda diğerleriyle ilişki kuran, yaşamını sürdürmeye çalışan bir varlıktır. Görünüşü ve davranışı, oyunuyla görüntüde tüm bunları oyuncu gerçekleştirir ve canlandırır.

## Çağdaş Gerçekçi Oyunculuk Sanatında “Olmak”

“Olma” kavramını tarihte ilk açıklayan 18. yüzyılda yaşamış Fransız tiyatro oyuncusu Dumessil’dir. Dumessil, oyuncunun sahnede kendisini bir anda unutmaması gerektiğini, karakteri üzerine alarak, bu karakterin içinde kaybolup, inanılmaz duygularla dolması gerektiğini iddia etmiştir. Bunun da, tüm sistemlerin ve hatta sanatın bütün çabalarının üstünde “doğal oyuncunun” olağanüstü kabiliyeti olduğunu vurgulamıştır. Peki, 21. yüzyılda nasıl tanımlanmaktadır? Bu, oyuncunun *ulaşmaya çalıştığı haldir*. Sadece oynarken değil, günde yirmi dört saat var olması gereken bir davranışsal gerçekliktir. “Olmak” için kişi ne hissettiğini bulmalı ve bütünüyle ifade etmelidir. Akılla bir düzenleme yapmaksızın, dikkat dağılmalarını, kesintileri, araya girmeleri de içererek içsel yaşamının bir dürtüden diğerine akmasına izin verilmelidir. *Olmak*, oyuncuya önceden tahmin edilemezlik kazandırır. Alışılmış beklentileri yok eden esin ve sürprizler belirir. Seyirciye tereddütsüz *tek zaman* duygusu verir, ilk kez *burada ve şimdi* olduğuna inandırır, çünkü bir anlamda gerçekten öyledir. Eric Morris, *olmak* kuramını bu şekilde tanımlamıştır. Dumessil’in üç yüzyıl önce olma kavramının oluşturduğu görülmektedir. Buna basit bir örnek vermek gerekirse, karşımıza sürekli

televizyonlardaki şaka programları çıkar. Orada bir şaka yapan kişi ya da ekip ve onun dışında da “şakazede” vardır. Şakazede içinde bulunduğu *durumdan* haberdar değildir, bulunduğu *eylem* içerisinde gerçek reaksiyonlar verir. *Ritmi* düşük, *temposu* yüksek ya da tam tersi veya aynı düzeyde süregelen bir *zincirleme faaliyet* meydana gelir. En sonunda şakazede gerçekle yüzleşir; bir *olay* gerçekleşir ve kameraya bakıp el sallanması istenir. Bu durum tam bir *olma* haline verilebilecek net bir örnektir. Çünkü şakazede bu şakadan haberdar olsaydı, o anlık gerçek reaksiyonları gerçekleştiremeyecekti. İşte *olma* budur. Olmaya geçmek için durum, olay, ritim, tempo, zincirleme faaliyet, amaç, istek, incinebilirlik, seçimler, içsel farkındalık, dışsal farkındalık, beklenti, monolog, iç monolog ve coşku belleği kavramlarının ne anlama geldiğini koşulsuz kabul görmelidir. Bu kavramların ne olduğunu bilip uygulamadan *olma* haline geçilemez.

## Kamera Oyunculuđu mu, Tiyatro Oyunculuđu mu?

Yıllardır süregelen, yalnızca Türkiye’deki bazı tiyatro, televizyon ve sinema sektöründe kendini başarılı çalışmalarla var edememiş bazı akademisyenlerin ve devlet tiyatrosundaki sanatçıların istikrarlı söylemleri, “tiyatro oyunculuğunun” daha önemli olduğunu söylemiştir. Net bir benzetme yapılması gerekirse; *basketbol kurallarıyla futbol oynanmaz*. Bunların ikisi de top oyundur fakat biri elle, diğeri ayakla oynanır. İkisi de başlıca disiplindir ve kendi içinde kuralları vardır. Tiyatro oyunculuđu sahnede daha büyük oynamayı gerektirir. Kamera oyunculuđu ise minimal oyunculuktur, o göz oyunculuğudur. Kamera ve tiyatro oyunculuğunun üstünlüğünü tartışmak, işte bunun gibi *anlamsız* bir şeydir. Kamera oyunculuđu *kamerasız* yapılmaz, tiyatro oyunculuđu ise *seyircisiz*. İkisini var eden kavramlar bunlardır. Kamera oyunculuđu daha minimal içsel reaksiyonlarını, göz temasıyla dışarıya çıkartabilme sanatıdır. Kişi, kamera açılına göre tepki verir, rol yapmak değil hep *olmaya* yönelik; gerçeğe daha yakın bir gerçeklik içinde olur. Tiyatro oyunculuđu ses ve beden hareketlerinin ön planda olduğu, en arkadaki seyircinin de duyumsayabileceği şekilde oyuncunun



sahnede kendini var etmesidir. Netice itibariyle tiyatro oyunculuğu yapan kişi biraz daha sesini ve hareketlerini abartarak yapmak zorundadır. Bu da daha yapay bir oyunculuk sergilenmesini ortaya çıkartmaktadır. Bununla birlikte oyuncu hiçbir surette kamerayı kandıramaz. Aslı neyse onu kabul eder ve oyuncu yanlış bir şey yaptığında bu bozulmadan seyirciye geçer. Tiyatroda da bir açıdan aynı şey geçerlidir; fakat tiyatrodan gerçekten oyuncunun ağlaması gereken bir sahnede eliyle yüzünü kapatabilir ya da başka bir illüzyon kullanabilir. 18. yüzyıl Fransız oyunculuk geleneğinde, oyunculuk tekniğinin en önemli unsurlarından biri *gözlerin kullanımıdır*.

Hiyerarşik düzen doğrultusunda oyuncu, güçlü duygu ve düşünceleri, sözlerden önce gözleriyle keşfetmeliydi. Bu gelenek 18. yüzyıl Fransa'sında değil, İngiltere, Almanya, Hollanda gibi ülkelerin o dönemde oyunculuk üzerine yazılmış eserlerinde de vurgulanmış, sahne üzerinde önce gözlerin, ardından yüz ve ifade, sonra başın hareket etmesi, bunu sırayla ellerin ve ayakların takip etmesi ve en sonunda sesin gelmesi gerektiği üzerinde ısrar edilmiştir. Kısaca, hareket her zaman sözden önce gelmiştir. Daha da geriye gitmek gerekirse, 16. yüzyılda William Shakespeare'in oyunları *sinematografiktir*.

Daha kamera keşfedilmeği zamanlarda oyunculuğunun keşfedildiği ve sahnelerde uygulandığı görülmektedir. Bilimsel ve akademik olarak bakıldığında, kamera oyunculuğu gerçekliği, tiyatro oyunculuğu gerçekliğinden daha zordur çünkü kamera oyunculuğu içinde *olma* hali vardır. *Rol yapmaya* başlayan kişiyi kamera asla kabul etmez. Kamera oyuncusu rolünün her tekil çekiminde neden belirli bir kamera açısının seçildiğini mutlaka hissetmelidir, tıpkı bir tiyatro oyuncusunun

rolünün belirli bir gelişim noktasında iyice belli olan bir jest yapma, ya sahnenin kenarına yaklaşma ya da dekorda mevcut bir merdivenin ikinci basamağına çıkma zorunluluğunu hissetmesi gibi. Pudovkin, salt kamera oyunculuğunun tiyatro oyunculuğunun farklarından biri değil, asal zorluğundan bahsetmektedir. Kamera oyuncusunun içinde bulunduğu diğer zor bir durum, *yalnız* olmasıdır. Tiyatro oyuncusunu var eden seyircidir ve *süreklilik* devam ettiği müddetçe tiyatro oyuncusu seyircisiyle bütünleşir. Kamera oyuncusunu tek var eden *kameranın* varlığı ve yalnızca izleyicisinin samimiyetine, bilgisine, tecrübesine, zekâsına inandığı *yönetmenidir*. Yönetmen oyuncusuyla öyle bir bütünleşmeli, o kadar samimi olmalıdır ki oyuncu, bir tiyatro sahnesindeki sürekliliğin içinde olmalı ve oynadığı sahnenin içinde kaybolmalıdır. Kamera oyuncusunun yönetmeniyle aktif bir ilişki içinde olması gerekir.



## **Kamera ve Tiyatro Oyunculuklarının Bilimsel Olarak Karşılaştırılması**

Nijat Özön'ün aktardığına göre, sinema oyunculuğunun iki niteliği vardır, bunlar birbirine sıkı sıkıya bağlı olarak, aşırı-  
lıktan kaçış ve gerçekçiliktir. Bu nitelikler kamera tekniğine  
dayanır. Tiyatro ve sinema oyuncusunun özsel olarak karşı-  
laştırılması, bu sanatların niteliklerinden neden birbirlerin-  
den farklı olduklarını ifade eder. Tiyatroda oyuncu, izleyici  
karşısında değişmeyen bir mesafeyi bütün oyun boyunca de-  
vam ettirir. Tiyatro oyuncusu ön sıradaki seyirci kadar, arka  
tarafındaki izleyiciye de kendini gösterebilmek, duyurabil-  
mek gayesiyle seste, aksiyonda, ifadesinde ve makyajda aşırı-  
lığa kaçmak zorundadır. Özenle geliştirilmiş, üzerine basa  
basa uygulanan bir sahne diksiyonu, aşırı hareketler ve mi-  
mikler, yakından bakıldığında abartılı görünen makyaj, tiyatro  
oyuncusu için en önemli araçlardır. Oysa sinema oyuncusu-  
nun bunlardan uzak durması gerekir. Doğal ölçülerin dışında  
bir aksiyon ve makyaj, sahnede ortaya konan diksiyon, sine-  
mada hemen izleyiciyi rahatsız eder, oyuna sahtelik katar ve  
çoğu kez ideal olmayan bir duruma yol açar. Sinema oyun-  
cusu daha doğal, daha realist bir yaratıya, anlatı yönünden de

özgür bir çalışma alanına sahiptir. Tiyatroda izleyicinin kulağına erişmeyen bir fısıltı, onun gözünden kaçabilecek ufak bir aksiyon, sahnede “görünmez” olan bir detay; omuz, baş, ayrıntı çekimleriyle seyircinin duyularına hemen ulaşır. Sinemacının oyun olarak, elindeki bu “canlı malzeme” üzerindeki egemenliği, sadece meslekten oyuncularından değil, ömründe sahneye, izleyici önüne çıkmamış, hatta tamamıyla bilgisiz, amatör oyuncularda bile başarılı bir sonuç alınmasını sağlayabilir. Emir Kusturica'nın *Çingeneler Zamanı* filmi buna bir örnektir (1988). Bu halde, seyircinin yerine hareket eden alıcı, oyuncuya alabildiğine yaklaşarak, onun ufak davranışlarını, yüzündeki minimal değişimleri, sesinin en pes perdelerini ve titremeleri, fısıltıları seyirciye ulaştırır. Tiyatrodakinden farklı olarak gerçek görünüşteki dekorlar, bu ses-görüntü doğallığını ve gerçekçiliğini daha da artırır. Bu yüzden sinema oyunculuğu, insanların doğal davranışlarını olabildiğince doğal bir şekilde yansıtabilir ve olması gereken de budur. Sinema oyunculuğunun bir diğer özelliği ise, oyuncunun canlandıracağı rolün çok kısa parçalara bölünmesidir. Senaryo, çekim olarak adlandırılan kısa parçalara bölündüğünden, bunlar ayrı ayrı kaydedildiğinden, oyuncu da oyununu epizodik bir yaklaşımla gerçekleştirmek zorundadır. Oyun yönünden belki bundan daha da büyük sakınca taşıyan bir diğer özellik, bu çekimlerin çevrilisinde çok kez senaryodaki sıranın ve mantıksal sıranın gözetilmemesidir. Böylece, sinema oyuncusu, belirli bir duygunun filizlenmesini, gelişmesini gösteren durumlarda bile mantığı sıradan ayrılmak durumundadır. Başka bir durum olarak tiyatro oyuncusu aylarca aynı rolü her gün sahnede tekrarlayarak bunu gittikçe olgunlaştırabilir. Rolüne alıştıktan ve

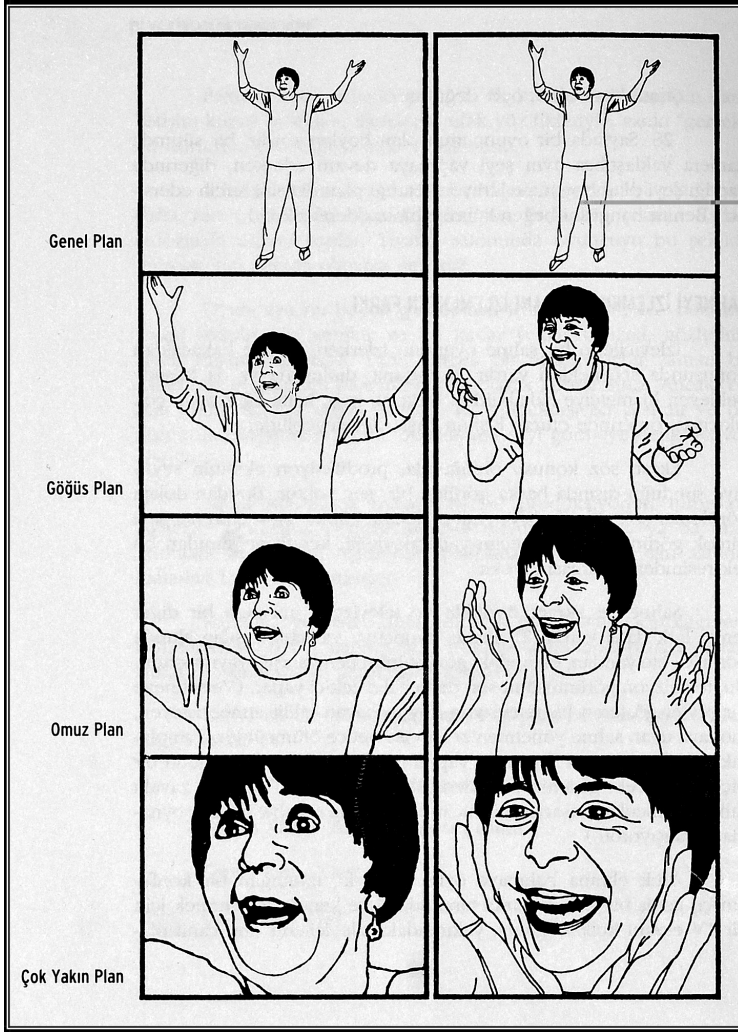
yaratacağı kişinin içine girdikten sonra seyirci önünde performansını ortaya koyar. Sinema oyuncusu ise aylarca süren çalışmasının her gününde bu rolün sadece bir parçasını oynayabilir. Bu alanda tek üstünlüğü, alıcı karşısında teklediği ya da rolünü istenilen ölçüde başaramadığı vakit, aynı çekimin defalarca gerçekleştirilebilmesidir.

*Kamera:*

- İzleyiciye nereye bakacağı söylenir.
- “Gerçek hayattan” çok farklıdır.
- Karakterin durumu sabittir.
- Plana göre oyunculuk tarzı değişir.

*Sahne:*

- Nereye bakacağını izleyici seçer.
- “Gerçek hayata” yakındır.
- Karakter değişir ve gelişir.
- Tiyatro salonuna göre oyunculuk tarzı değişir.



**Genel Plan:** Büyük, melodramatik oyunculuk.

**Göğüs Plan:** “Samimi” tiyatro usulü.

**Omuz Plan:** Gerçeklik.

**Çok Yakın Plan:** Düşün.

## **Kamera Oyuncululuęunun Temel İlkeleri**

- 1.** Oyuncu daha az Őey yapar,
- 2.** Daha geręekęi hale getirir,
- 3.** Daha samimi hale getirir,
- 4.** Tamamen yumuŐatır,
- 5.** Daha ięsel hale getirir,
- 6.** Performansı kũęltr,
- 7.** Daha hareketsiz olur,
- 8.** Daha az yz ifadesi kullanır,
- 9.** Kũęltr,
- 10.** Daha doęal olur.





## Kamera Oyunculuğunda Doğallık

Edward Dmytryk'in sinema oyunculuğu kuramına göre, iyi bir oyuncu repliklerin tam olarak söylenmesi dışında, sözlerle birlikte gelen fiziksel gösterimlere de dikkat eder. Uzak plan çekimlerde bu fiziksel gösterimler arasında nispeten büyük jest ve beden hareketleri vardır. Bu tür hareketlerin pek istenmediği yakın çekimlerde ise, genel olarak konuşmaya eşlik eden küçük yüz hareketleri kullanılır. Oyuncu bütün bunları aklında tutarak diğer oyuncuları dikkatle izlemeli ve dinlemelidir. Böyle yaptığı zaman hareketli ve sözlü cevapları senaryodan hatırladıklarından değil, konuşan oyuncudan aldığı etkiden üreyecektir. Bu durumda tepkilerinin yapay değil doğal tepkiler olarak görünmesi kolaylaşacaktır. En iyi durumda bu tepkiler gerçekten doğal tepkiler olacaktır.

*Tepki:* Bir etkiye ya da özel bir uyarıya cevaben harekete geçmektir. Tepkinin altın kuralı: Oyuncu, tepkisini konuşmadan önce vermelidir. Kamera karşısında konuşan bir karakterin görüntüsünü, hemen başka bir karakterin görüntüsü takip eder. İzleyici, ilk kişinin söylediği şey hakkında ne hissettiğini değil, diğer kişinin ne hissettiğini bilmek ister. Bu, sahne içinde bilinmediğinden, yönetmen ve kurgucular genellikle konuşan

kiři konuşmasını bitirmeden önce diđer kiřiye geçiř yaparak, cevap vereni konuşmadan hemen önce görmemizi sağlarlar. Bu da demektir ki, oyuncunun konuşmasını bitirdikten sonra yaptıđı şeylerin önemli kısmı kurgu odasında atılır. Bu görüntü kullanılamaz, çünkü konuşmasını bitirdikten sonra bir kiřinin yüzünde kalmak dramayı yavařlatır.

*Dinleme:* Bir oyuncunun zihnini gerçek dünyaya kapamasının en iyi yolu kendi oluşturduđu dünyayı dinlemesidir. Bu dinlemeye yoğunlařmak dikkati dađıtan görsel ve işitsel unsurları devre dıřı bırakır. Gürültülü bir kalabalıđın ortasında sakın bir konuşma yapan herkes bunu bilir. Yani oyuncu ne kadar iyi bunu dinlerse, çekim sırasında sette yer alan diđer unsurları o kadar devre dıřı bırakabilir. Tabii ki oyuncu, diđer oyuncuyu deđil, karakteri dinleyecektir. Oyuncu, dikkatini kendini dinlemeye de yöneltmemelidir. Oyuncunun geliřtirmesi gereken en önemli beceri, evrensel sayılamayacak bir yetenek olan dinleme yeteneđidir. Dinlemek, ama dinler gibi görünmek deđil, gerçekten dinlemek, sinema oyunculuđunun diđer bütün alanları için de olmazsa olmaz bir kořuldur. Çođu oyuncunun diđer becerileri, konuşma, oyuna tepki verme, hatta hareket etme– duyduklarından esinlenir.

## Mutlak Kamera Oyunculuđu Örnekleri

Kamera oyunculuđuna salt niteliksel örnek vermek gerekirse, oynadıđı rollerde dünyanın en iyi derinlik yaratabilen kamera oyuncularından biri Brad Pitt'tir.

*Seven* filminde final sahnesinde, karısının kesilmiş başı bir kutunun içinde gelir, o bunu bilmemektedir ve kutuyu açar; travmatik bir *deđişime* uğrar. Pitt, senaryoyu okuduđunda final sahnesini pek tabii ki biliyordu ama *bilmedi*, bilmeyen bir insan olarak reaksiyon verdi. *Olma* durumuna geçti. Yönetmenin bu noktadaki payı büyüktür ve oyuncunun da. İdeal kamera oyuncusu bilgiye sahip olmalıdır ancak *bilmeyen insan reaksiyonu* vermelidir.

Yerli bir örnek vermek gerekirse, bir gizli tarih teorisi ve bir film olan *Kurtlar Vadisi Gladio*'da, Musa Uzunlar'ın canlandırdıđı “İskender Büyük” karakteri; mahkeme sahnesindeki yakarışı, bakışları ve ses tonu tam bir kamera oyunculuđu örneğidir. Musa Uzunlar, tiyatro oyunculuđunda kullandıđı teknik bilgisini *minimalize* ederek bunu başarıyla yansıtmıştır. Kamera oyunculuđundaki bir diđer önemli kavram, aksiyonu *minimalize* etmektir. Final sahnesinde de felç geçirmiş birisi olarak görünen Uzunlar, son sahnede televizyona bakarken

konuřmadan, beden formunun deęiřime uęrayıřı ve gözle-  
rindeki derin bakıřlar iç dünyasının ne kadar karmařık oldu-  
ęunu gösterir.

Stanley Kubrick'in *Shining* adlı filminde, Jack Nicholson'ın  
film boyunca insan olmadan yavařça deęiřime uęrayarak bilin-  
çaltındaki öldürme içgüdüünü karakteristik olarak göstermesi  
ve gözlerinde o derinlięi yaratması, buna bir tiyatro oyunun-  
daki süreklilik halindeymiř gibi devam etmesi kamera oyun-  
culuęu için gösterebilecek en bilimsel örneklerden birisidir.

## En İyi Oyuncu “Oynamayan” Oyuncudur

İyi oyuncu olmak için çok iyi oynayan, ancak *oynamayan* bir oyuncu olmak gerekir. Oyunculuk sanatı ironiler, paradokslar ve çelişkilerden oluşmaktadır. Fakat bunu yaparken az önce de bahsedildiği gibi *olmak* gerekmektedir. Şimdi iki soru sorulmalıdır: Oyuncu, “olma”ya yaklaşmak için ne yapmalıdır ve “olma” gerçekliğine nasıl girebilir?

*A. Aktif Dinleme:* Oyunculuk sanatının yüzde 60’ı aktif dinlemektir. Oyuncunun sadece kendi sözcüklerine odaklanmaması, partnerini dinlemesi ve değişime uğraması gerekir. Tüm iyi oynanmış sahnelerin hedefi, gerçek hayatın doğallığını yakalamaktır.

*B. Konsantrasyon ve Duyu Belleği:* Konsantrasyon ve duyu belleğinin çok güçlü olması, olmayan nesnelere ve kişilere tepki vermektir.

*C. İnanç Olgusu:* İnanç, oyuncunun bilincini kodlayıp olmayan bir şeye inanmasında bir diğer primer faktördür.

*D. Nefes:* Yoğun, hızlı ve derin, farklı biçimlerde nefes almak oyuncuyu o anın gerçekliğine götürür. Çünkü kan dolaşımı

hızlanmış, beden ve tinsel enerji aktif duruma gelmiştir. Değişime hazırdır.

*E. İçsel ve Dışsal Farkındalık:* Bedensel bir kasılma ya da gerginlik var mı? Oyuncunun aklında onu, o ana getirmeyen bir düşünce var mı? Rahatsız eden şey ne? Oyuncunun onu bulması ve yok etmesi gerekmektedir.

*F. Eylem:* Üç türlü eylem vardır; *psikolojik, sözel ve hareket eylemleri.*

*G. Fiziksel Aksiyon:* Oyuncuyu “olma” gerçekliğine getirecek en önemli kavramlardan birisidir. Tekste yazılmayan, oyuncunun yaratıcı sınırlarına bağlı tekstin, karakterin ve yönetmenin çizdiği sınırlar içerisinde yeniden yaratımdır.

## Kamera Oyuncusunu “Olma” Biçimine Getiren Gizli Kodlar

**Acting:** Hayali bir ortamda pozitif bir amaca yönelik dü-rüst yaşam.

**Goal:** Karakterin var gücüyle elde etmeye çalıştığı ana hedef.

**Other:** Karakterin iletişimde olduğu ve amacın saklı ol-duğu kişi veya kişiler.

**Obstacle:** Amaç ile karakterin arasında duran.

**Tactic:** Amaca ulaşmaya çalışırken uygulanan yol ve yön-temler.

**Expectation:** Beklenti. Karakter var gücüyle amacını elde etmeye çalışırken zaferin onun olacağını bekler ki bu da ener-jiyi veya heyecanı getirir.

**Subtext:** Gizli anlam. Satırların arasındaki, sözlerin al-tındaki anlam.

**Given Circumstances:** Sahne ile ilgili verilmiş olan tüm veriler. Bunların neler olduğunu bulmak için basit sorular so-ruyoruz; “Kim?”, “Ne?”, “Nerede?”, “Ne zaman?” ve “Na-sıl?” gibi.

**Indicating:** Göstermek, belirtmek veya işaret etmek.



**Magic “If”:** Kendini karakter yerine koymak.

**Stakes:** Oyunun duygusal seviyesiyle ilgili deęerler.

**Packing:** Spesifik detaylar ile karakterin gemiřini yaratmak.

**Vulnerability:** İncinebilirlik. Dięer kiřinin bütünüyle sizi her anlamda etkileme kapasitesi olduęuna inanmak.

## Doğaçlama Bağlamında Olma Olgusu

**The “I can’t”:** Ben yapamam!

**Risking:** Risk alma.

**Fear of Failure:** Başaramama korkusu.

**Brainfreeze:** Beynin bir anda durması.

**Concentration:** Yoğunlaşmak.

**Quick Thinking:** Hızlı düşünme.

**Mental Agility:** Zihinsel ve düşünsel kıvraklık.

**Three Dimensional an Abstract Thinking:** 3 boyutlu ve soyut düşünme.

**Spontaneity:** Spontane oluşumla ilgili.

**Preconceiving:** Peşin düşünme veya önyargılı olma hali.

**Censoring:** Sansürleme.



## KAMERA OYUNCULUĐUNUN ANAYASA MADDELERİ

1. Rol yapmayı bırakın, dinlemeye başlayın, tutkunuzu kaybetmeden sade olun.

2. “Hiçbir şey yapmayın. Oynamayın. Rol yapmayın. Oynamak reaksiyon göstermektir. Sadece dinleyin ve öyle reaksiyon verin.” *Katherine Hepburn.*

3. Oyunculuk, duygu ve düşünceleri seyirciye iletme amacıyla zaman ve mekâna göre biçimsel olarak doğru ya da gerçek olan hayal ürünü durumlar içindeki uyarıcılara hayali ve dinamik bir tarzda tepki vermektir.

4. Enstrümanınız olan bedeninizi, tıkanma ve reddetmeden arınmış ve tüm uyarıların farkında olacak şekilde eğitin, geliştirin.

5. Kişi, var olan uyarıcılara karşılık vermek için duygusal, hissi ve fiziksel olarak yeterince özgür olmalıdır.

6. İnsanlar uyarıcılara sürekli bir etki-tepki kalıbı içinde yanıt verirler.

7. Fizikselleştirme, her ne kadar incelikli olsa da, seyircinin algılayabildiđi, tetkik edebildiđi her şeydir.

## 8. “Dinlemek” oynamaktır:

a) Bir oyuncunun en önemli yeteneği dinlemektir. Dinlemek her duyuyu kapsar; dokunma, hissetme, görme, işitme, koklama, sezgisel ya da duygusal ve geçmişe ait deneyimler.

b) “Oyunculunun büyük bir bölümü tepki vermektir ve ancak dinliyorsanız tepki verebilirsiniz. Zannediyorum, eğer oyunculuk yeteneğiniz varsa bu dinleme yeteneğinizdendir.”  
*Morgan Freeman.*

c) Çoğu kez bir filmde en heyecan verici an, karakterin konuşmaya gerek duymadığı, dinlediği andır.

d) Dinleyin ve tüm varlığınıza bağlantıyla geçin.

9. **Alt metin.** Kelimelerin ardındaki davranış, sadece kelimeler değil.

10. **Uyarıcı ve tepki arasında bir köprü vardır** (bir düşünce aralığı). Bu köprüyü geçmek anlık da olabilir, bir süre de gerektirebilir.

Öncelikle uyarıcıyla haşır neşir oluruz, sonra tepki gelir. Eğer gerekirse, uyarıcıyla ilgilenmek için kendinize zaman verdiğinizden emin olun. Uyarıcı ne kadar zor ise, o köprüyü geçmek de o kadar zaman alır. Köprü, bir düşünce veya duygudan bir diğerine geçiştir. Geçişler rahat, yumuşak ve inandırıcı olmalıdır.

11. **İçinizdeki karakteri bulun.** Kendinizin yazılanlarla uyumlu olan yanlarını role giydirmelisiniz ki her daim kendinizden oynayabilesiniz. Kendinizi zorla içine sokmaya çalıştığınız hayal ürünü bir kişiden ibaret olmayın. Karakteri giymeye zorlamayın kendinizi. Karakteri içinizde bulun.

**12.** Dışarıdan algılanan karakter kimdir? Karakter kendini nasıl görmektedir?

**13. Zıtları oynayın.** Oynamaya çalıştığınız karaktere karşı oynarsanız neler olur? Örneğin, sakin ve zeki Hannibal Lector'a karşı onun kendi içindeki ölüm saçan, alçak ve şeytani tarafı...

**14. Odaklanma ve konsantrasyon.** Bunu belli nesnelere ya da noktalara yönlendirin. Dikkat dağıtan unsurları veya gerilimleri duymazdan gelme konusunda pratik yapmak zorunludur. Tamamen gevşemeyi öğrenmelisiniz. Ancak o zaman gerçekten dinliyor olabileceksiniz. Konsantrasyon yoluyla, “sadece” sahneye konsantre olmak ve başka “hiçbir şeye” konsantre olmamak suretiyle gevşeriz. Sahneye, diğer kişiye ve dinlemeye konsantre olursanız, daha çok rahatlar, gevşersiniz.

**15. Ne kadar ilgilisiniz = Enerji.** Enerji, olan şeylerle ne kadar ilgilendiğinizin direkt sonucudur. Sahne ya da karakterin elverdiği ölçüde ilginizi vermek istersiniz. Eğer “siz” ilgilerseniz, “biz” ilgileniriz.

**16.** “Sessizce konuşup, yüksek sesle düşünmelisiniz.” *Montgomery Cliff*.

**17. “Düşünce kamerada hemen kendini gösterir.”** Düşünce, izleyicinin hissedeceği beden ve yüzdeki anlık değişimlerle aktarılır.

**18.** Sahnenin ana duygusu nedir?

**19.** Dürüst duygular hemen bitmez, ya zayıflarlar ya da çözülürler.

**20. “Gerçekten” ağlamayı öğrenin.** Kendi kendinize pratik yapın ve bir komutla bu duyguları yüzeye çıkarabilin.

21. Sahneler, sahne içindeki “anbean” uyarıcılardan izi sürebilir nitelikte olmalıdır. Bir uyarıcıyla karşılaşırız ve yeni bir uyarıcı bizi uyarana dek salınır dururuz/giderek soluklaşırız.

22. **Görsel ve duygusal odaklar genelde aynıdır. Birisine öfkelendiğimizde, ona bakarız. Başka birisine öfkelenince, bakışımızı uzağa çeviririz.**

23. **Öfke–nefret ilişkisi.** Eğer bir aktör öfkelenmiş ve diğer aktrise bakışlarını sürekli olarak dikmişse, ondan nefret ediyor gibi görünür. Oysaki bakışlarını uzağa yöneltip ilgisini belli objeler üzerine odaklamışsa, onun öfkelenmediğini, ancak diğer oyuncudan nefret etmediğini düşünürüz.

24. Kelimelerinizin altındaki gizli anlamları inceleyin, sadece kelimeleri değil.

25. Bu özel an içinde aktörün bu aksiyonda bulunmasına neden olan spesifik “uyarıcı” nedir?

26. Senaryoda karakterin dinamik eğrilerini, iniş çıkışlarını bulun. Bunlar net olmayabilir, *siz* bunları bulup ortaya çıkarmak zorunda kalabilirsiniz.

27. **Oynadığınız karakteri** seviyor musunuz? Onlara ait nitelikleri telafi etme yolunu buldunuz mu? Aksi takdirde, karakterin tasviri başarısız olacaktır. Ne yaptığınız ve kim olduğunuzun geçerli sebeplerini bulup bunları doğrulamalısınız. Kabullenmeye giden ilk adım “anlamak”tır.

28. Daima kendinizden yola çıkarak çalışın. Bir başkası olmak yerine, kendinizi yeniden şekillendirin.

29. Siz ne tarz birisiniz? Değişken mi? Kibirli, küstah mı? Teslimiyetçi mi? Eleştirici, münakaşacı mı?

**30.** Hiç metinde geçen duruma benzer bir durumla karşılaştınız mı? Ne hissettiniz? Ne yaptınız? Buna kendinizi inandırın.

**31. Kendinizi karaktere ve seçimlerinize adayın.**

**32. Sahneye Başlamak:** Sahnenin daha başında duygusal olarak yeriniz neresi? Daha ilk diyalog başlamadan önce bir iki dakika bunu canlandırın -ne oluyor?

**33. Sahne boyunca amacınız / hedefiniz nedir?** Sonuçlandırmanız gereken şey ne?

**34.** Ne kadar ilgilisiniz? Hangi duygu söz konusu? Bu duygu içinde ritminiz nasıl?

**35. Engelleriniz neler ya da kimlerdir?** İçsel olarak, gereksinimlerinizi yerine getirmenizi zorlaştıran hangi fikir, hassasiyet (incinebilirlik) ya da deneyimlerinizdir?

**36.** Rolünüzü bir evin tuğlaları gibi **birer birer inşa edin.**

**37. Sahnenin basitini, özünü bulun. Hayatınızın bu anında neyi başarmak istiyorsunuz? Bunu dile getirin. Basit bir açıklama.** Örneğin, “Billy’i elimden almasına engel olmalıyım.”

**38. Sadece “an”ı oynayın (işin özünü) ve sizi alıp götürmesine izin verin.** Fazla düşünerek çok derin ve yoğun görünmesine uğraşmayın (gerçi bu bazen ilginç olabilir).

**39. Diğer kişinin repliklerini de inceleyin,** zira diğerlerinin replikleri size karakterinize ilişkin birçok şey anlatır, ipuçları sunar ve neye tepki vermeniz gerektiğini belirler.

**40. Koşullar sahneyi dramatik bir biçimde değişime uğratabilir.** Karakterlerin birbiriyle bağlantısı nedir? Birbirlerini ne kadar tanımaktadırlar? Sahneden önce geçmişte neler yaşanmıştır? Şu an karakterler kimlerle beraberdir, önceden



kimlerle olmuşlardır? Koşulları değiştirmek aynı diyalogun tamamen farklı bir sahne gibi görünmesini sağlayabilir.

**41. Kelimelerle değil, “fikirlerle” konuşuruz.** Önemli olan kelimeler değil, altlarındaki anlamdır. Kelimeleri oluşturan içindeki fikirlerdir ve önemli olan da budur.

**42. Ezberleme.** Repliklerinizin oluşmasını sağlayan uyarıcıların altını çizmek iyi olacaktır ki bu şekilde daha etkili olur.

**43. Bir repliğin anlamı - repliği oluşturan kelimeler ilişkisi.** Örneğin, “Seni seviyorum.” cümlesinin içsel bir anlamı vardır ancak çok daha farklı bir anlamda da söylenebilir. Aşk ile söylenebilir ya da küçümseyerek ya da öfkeyle, hatta nefretle.

**44. Uyarıcı, içine alma (absorpsiyon), etki ve tepki.**

**45. İpuçlarını yakalamazsınız, uyarıcılara karşılık verirsiniz.** İçine alma ve tepki / karşılık.

**46. Replikleri değil, rolünüzü öğrenirsiniz.**

**47. Rolümüzle kendimize yeniden şekil veririz ki böylece daima kendimizden yola çıkarak tekrar tekrar şekilleniriz.** Karakterden ayrı değiliz, karakterin kendisiyiz.

## **ARAÇ – GEREÇLER**

### **Ritim ve Ritim Değişimleri:**

**1. Her bir uyarıcıya, uyarıcının mantıksal duygusal etkisiyle uyumlu olan bir ritim içerisinde tepki vermeniz şarttır.**

**2. Düzgün olanın daha sahnenin en başında zirve yapması önemlidir.**

3. Duygusal düzeye ulaşmaya yardımcı olmanın bir yolu da o duyguyla uyumlu tutarlı bir ritim içerisinde bunu fizikselleştirmektir. Dışarıdan içeriye doğru çalışabilirsiniz.

4. Başlangıçtaki ritim, sahnenin geri kalanının hızını / temposunu tayin eder.

5. Enerji ve hareket ritmindeki malum sihirli değişimleri bulun.

6. Her şey harekettir, “geçişler” bile.

7. Enerji / Ritim başlangıcı ® dürtü ® yön değiştirme / değişim / geçiş ® Yeni enerji / ritim.

### **Dinamikler:**

1. Dinamikleri değiştiren düzeyleri / tabakaları bulun. Eğer yoğunsa, hepsini de yoğunlaştırmayın.

2. Yön değiştirme ve değişim izleyicinin dikkatini kumanda eder ve etkilenmelerini sağlar. Aynı zamanda bunlar fiziksel olana hareket ve itki gücü kazandırır.

3. Karakterde o küçük değişimlere yol açan dinamikleri, uyarıcıları araştırın bulun.

4. Dinamikler oyuna boyut, heyecan, ilginçlik, drama katarlar ve oyunun sıkıcı bir düzlemde takılıp kalmasını engellerler.

5. Daima ritminizin ve dinamiklerinizin kendinize ait olduğundan emin olun, asla bir yıldızın size hâkim olmasına izin vermeyin.

6. Düşünce, duygu, olay örgüsü, var olan durumu değiştiren herhangi bir şeydeki değişimleri arayın.

7. Organik ve akışkan, değişken / gelgitler / iniş-çıkışlar / iyi ve kötü anlar.

### **Hareket:**

1. Hareket, sahnede olup bitenlerle ortaya çıkmalıdır. Bir sebep olmalıdır, hatta ince, zor algılansa bile. Ancak aktörler sebepsiz, keyfekeder hareket etmemelidir.

### **Gereksinim:**

1. **Gereksinim: Niyet, hedef, amaç.**

2. **Büyük Gereksinimler:** Nihai, büyük gereksinim – elde etmeye çalıştığınız temel hedef.

3. **Küçük Gereksinimler:** Anbean bunlar sahnede odaklandığınız şeylerdir.

4. Her an gereksinimlerinizin farkında olun. Bu size amaç, kararlılık verecek, her sahneye duygusal bir dürtü katacaktır.

5. Gereksinimi ne denli güçlü oynarsınız? Ve bu gereksinimin yerine getirilmesi ne denli önem taşımaktadır? Söz konusu olan, değişime açık olan (ya da tehlikede olan) nedir?

6. Her rolü ve her sahneyi gereksinim/hedeflere bölmek isteyebilirsiniz. Gerçi, performans başlar başlamaz bu tarz bir akıl süzgecinden geçirme bir kenara konmalıdır. Analiz edin ve unutun.

7. Gereksinimlerimizle harekete geçeriz, o ihtiyaçları yerine getirmek için yola çıkarız ki işte dramaya itme gücü ve dinamikleri kazandıran da bu ihtiyaçları yerine getirme çabamızdır. Engeller tepkiye neden olur; tepki, bize dinamikleri

sunmak suretiyle bir şeylerin oluşmasını sağlar. Dolayısıyla, engelleri ve gerilimleri araştırın. Bunları birbirine düşürerek finali oynayın, heyecanlı dakikalar yaratacaksınız.

8. Siz, uyarıcıya ve anı gerçek kılan bir rahatsızlığı ya da engeli aşma mücadelesine karşı oynarsınız. Baş ağrısı çekiyorsanız, baş ağrısı çeken birini değil, bu acıyı dindirecek birini oynarsınız. Ağlamazsınız, ağlamaktan kaçınmayı oynarsınız.

9. Önce gerçek duyguyu ya da duygusal sorunu yaratırsınız. Sonra çabalar ve bunun üstesinden gelirsiniz.

10. İçsel duygusal ihtiyaç yerine, basit ivedi olan ihtiyaç nedir?

### **Seçicilik:**

1. Seçimler, kararlar, alternatifler, seçenekler.
2. Yapacak ilginç, alışılmadık şeyler bulun.
3. Provalar: Gerilin, esneyin ve yeni şeyler deneyin. Karakteri, duyguyu, düşünceleri, fikirleri, amaçları, hız denetimini değiştirin. Dinç ve özgür olun.
4. Aynı şeyi tekrar tekrar prova almayın. Provaları “kilit altına” almayın.
5. Prova, prova, prova. Devamlı pratik yapın. Tembel olmayın!
6. Diyaloğa karşı oynamayı deneyin – karşıtını oynayın.
7. Geçmiş, şu ana ilişkin sebeplerden dolayı gündeme getirirsiniz, yoksa sırf birkaç dakikalığına hülyalara dalıp duygusallaşma fırsatı için değil.
8. **Dramada mizahı, mizahta da dramayı yakalayın.**

9. “Aynı gece içinde gülüp ağlayamazsam, bu iyi bir şov olmaz.”

10. Bilinçaltını oynayamazsınız (!). Ancak andan ana oynarsınız.

11. **Kendinize acımdan sakının.** Bu tarz duygusal bir boyun eğiş karakteri zayıflatır ve izleyici de bundan etkilenmez. Problemin sizi boğmasını değil, problemi çözümleniz gerektiğini oynayın, dolayısıyla bu bir boğuluş değildir:

“Oh, aman Tanrım, oh hayır!” (kurban), bu daha ziyade;

“Ben bu kahrolası şeyin üstesinden geleceğim lanet olası!” türünden bir şeydir.

12. Sahne donanımıyla ilgili görevlilerle ve oyuncularla iletişim kurun.

13. Yaptığınız eylem, bize duygularınızı kelimelerden daha çok anlatır.

14. **Kelimelerle yalan söyleriz, beden diliyle gerçeği anlatırız.**

15. **Diyalog sırasında sözünü kesme eylemi**, önceden planlanmış kesintiler yerine, diğer aktörün uygun şekilde kesmesiyle birlikte tek kişinin monoloğu olarak yapılabilir.

16. **Fiziksel Temas.** Pratik yapın– bir oyuncu diğer oyuncunun elleri, yüzü, boynu, kolları ve saçları üzerinde parmak uçlarını ve gözlerini kullanırken onlara kişisel sorular sorun. Sonra sahnemize geçin.

### **Kişiselleştirme (Canlandırma):**

1. Bir duyguya ulaşmak için kişisel bir travmayı dindirmek, oyuncuyu dinlemekten alıkoymak.

2. Bu egzersizlerde yapılmalıdır, gerçek sahnelerde değil.
3. Oyuncunun bedeninin, materyal ve diğer aktörün sunduğu uyarıcılara karşılık verecek kadar özgür olması gerekir.
4. Transfer (aktarım), oynanması gereken duyguya yakın olan bildiğiniz bir duyguyu alıp bunu kullanmaktır. Örneğin, birisini öldürme isteği duygusunun aslında sahnede birisini öldürme şeklinde aktarılması.
5. Kişiselleştirme (canlandırma) bir duyguyu nasıl oynamaya başlayacağımıza dair ufak bir hile niteliğinde atlama taşıdır.

### **Canlı ve Cansız Nesne İmgeleri:**

1. “O bir inek” , daktilonun ritmi, kedi gibi bir imgenin niteliklerinin kullanılması.
2. **Varlıkları adapte edin:** Ritim, duygusal özgürlük, zekâ kapasitesi, duysal ve fiziksel tutumlar. Aktör tavşanın kendisi olmaz, tavşan gibi olur.

### **Aktörün Bakış Açısından Komedi ve Drama:**

1. Komedi daha az ciddidir ve daha az finale gider.
2. Komedide ciddi bir durumun sonuçları, dramadaki gerçeklik ve final haliyle verilmemelidir.
3. Temel ritimler komedide daha hızlıdır. Daha hızlı hareket eder, daha hızlı düşünürsünüz. Ancak daha hızlı “konuşmazsınız”. Anlaşılmanız gerekir.
4. Enerji daha yüksektir, ses enerjisi yüksektir, fiziksel enerji ve aynı zamanda sahne dinamikleri de yüksektir.

5. İyi çalışma akış halindedir, masanın arasından geçerken okursunuz, ortaya çıkıverdiklerinde pürüzlü alanlarda çalışırsınız. Başınız beladayken daha komik bir kelime ya da komik ifade etme tarzını bulun.

6. Sürpriz, kakhaha için en iyi yöntemlerden biridir. Beklenmeyen bir şeyi söylemek ya da yapmak gibi.

7. Komik olmaya çalışmamalısınız. Komedi de drama kadar doğru düzgün oynanmalıdır.

8. İzleyici, deneyim yaşayan birisini görmek ister, etki yaratmaya çalışan bir aktörü değil.

9. Kendinizi bir aktör düzeyinde fazla ciddiye almayın.

### **Cold Reading ve Audition (Seçme Sınavları):**

1. Sahneyi okuyun ve inceleyin ve içinde değilmiş gibi anlayın.

2. Ana konuyu, temayı, sonucu, sahnenin odak yerini bulun ve bunu yerine getirmek için çalışın. Sahnede ihtiyacım olan nedir?

3. Sahne bakışlarınızı başka yöne çevirmeye çağırana dek mümkün olduğunca diğer kişiye bakın.

4. Senaryoyu yukarıda tutun ki metne bakmak için gözlerinizi azıcık oynatabilesiniz.

5. Diğer kişiyi dikkatle tüm duyularınızla dinleyin.

6. Ritim ve hız duygusunu koruyun.

7. Fiziksel pozisyonunuz sizi sahneye alıyor mu?

8. Mümkün olduğunca çok gerekli fiziksel aksiyon almalısınız.

9. Eğer okuma partneriniz size hiçbir şey vermediyse, vermiş gibi tepki gösterin.

10. Kendinizden yola çıkarak çalışın ve seçimlerinize inanın.

11. Yapabilirsiniz, oynayacağınız bölümle ilgili kıyafet giyin.

12. Günde 15 dakika boyunca yüksek sesle okuma alıştırtması yapın ve mümkün olduğunca akışı bozmadan bakın.

13. Şahsi sorunlarınızı ve mutsuzluğunuzu dışarıda bırakın. İnsanların sizinle çalışırken zevk aldıklarını hissetmelerini istersiniz, değil mi?

14. Morali bozuk birini canlandırmanız gerekse bile, izleyicinin sizi izlemekten zevk alacağını onlara hissettirin. Nasıl ki siz canı sıkkın birini oynarken izleyici sıkılmazsa, morali bozuk kişiyi canlandırırken de sizi izlemekten sıkılmayacaktır. İzleyici tüm o kara bulutların altından yayılan bir ışık huzmesi algılayacaktır.

15. Her sahnenin kendi içinde bazı değişim ve dinamikleri olmalıdır. Eğer bunları bulamıyorsanız, kendiniz yaratın. Mizah ve drama nerededir?

**16. Sahneyi ilerleten tüm önemli meselelere işaret edin.**

17. Audition'daki kişiler sizden yanadır, sizi desteklemektedirler, problemlerinin çözümünün siz olacağını ummaktadırlar.

### **Monologlar:**

1. Monologlar dinleme ve diğer kişiye tepki verme eyleminden yoksun bırakırlar.

2. Bir başka kişiyle konuşmaktasınız ve onlar konuşurken, sizin onlardan içtiktiklerinizle bağlantı kurmanız gerekir.



3. Monolog, metin içeriđi (kontekst) halindeki konuřmadır.
4. ıkardıđınız sonu nedir? O halde o gereksinimi karřılayın.
5. Engelleri duyun ve bunlara karřılık verin.
6. Bu, karakterin yařamındaki bir andır, o halde bunu o Őekilde oynayın.

### **Yönetmenle alıřmak:**

1. Bir deđiřiklik yapmanız söz konusu olduđunda, yönetmenin ne istediđini gerçekten anladıđınızdan ve gerekte neyin kastedildiđinden emin olun. İstenilen, kastedilen Őeyi tam manasıyla yerine getirmeye bakın.

2. Fazla düşünmeyin, ok entelektüelize etmeyin, sadece yapın, yürüyün gitsin (canlı, kıvrak Őekilde).

3. “Oyun” dendiđinde, yaptıđınız tüm hazırlıkları salıverip, her Őeyi denkleřtireceđim diye uğrařmadan bırakıp yürüyün.

4. Ne kadar ok düşünürseniz, o kadar az hissedersiniz. Mantıđa dökme (rasyonalizasyon) yok, bahaneler yok. Sahneyi oynayın!

5. TV yönetmenleri bu iřte en aceleci olanlardır.

6. Kendinizden katkıda bulunun ama bunların kabul edilmesi için ölesiye mücadele etmeyin.

7. İten gelen bir **dürtü** hissettiđinizde, yapın.

8. Yönetmenin size bađırıp ađırmasına izin vermeyin. Eđer yaparlarsa, film süresince size birkaç gün izin vermesini talep edin. Sonra yerinize bir bařka birini bulmak için ok ge olduđunda, onu kenara ekip sadece Őunları söyleyin: “Efendim, siz bana bađırıp ađırırken ben alıřamıyorum. Bu

beni alt üst ediyor ve işlevimi yerine getiremiyorum. Bu yüzden şimdi soyunma odama gidiyorum ve ne zaman ki bu işi olgun, sakin ve yaratıcı bir temel üzerinde devam ettirmek isterseniz ben odamdayım.” deyin ve odanıza gidin.

### **Dıştan İçe ya da İçten Dışa Çalışmak:**

1. Dıştan içe, dışsal, fiziksel özellikler, yürüyüş, konuşma, duruş (posture).

2. Önce bir şeyi düşündünüz, sonra yaptınız. Bu entelektüel bir yaklaşımdır.

3. Karakter **ne hissetmektedir ve neye ihtiyacı vardır?**

4. İçten dışa çalışmak daha çok derinliğe sahiptir. Senaryoda karakteri nasıl oynamanız gerektiği ve karakterlerin ne hissettiklerine dair bilgiler bulabilirsiniz.

5. Dıştan içe ve içten dışa yöntemini kombine ederek çalışmak idealdir.

### **Özet**

1. Oynamayı bırakın, dinlemeye başlayın.

2. Her an ve sahnenin özünü(çıkarılan fikri) oynayın.

3. Teker teker oynayın ve basit tutun, tutkunuzu kaybetmeyin (abartmayın).

4. Kendinizi tam manasıyla adayın.

5. Keyfini çıkarın! Başarmanız için acı çekmeniz gerekmiyor.

6. Bu koşullarda ben nasıl konuşur ve davranırdım gerçeği nedir?

7. Tüm cevaplar “gerçek” olanın içinde saklıdır (sahnenin, karakterin, hedeflerin gerçeği).

### **Film Oyunculuğu – Teknik Terimler ve Kullanımı:**

1. Film samimiyet ve incelik, ustalık ister.

2. **Odaksal objektif mesafesi (focal lens length):** Yakın-uzak-standart.

3. **Bum Mikrofon (boom mic):** Çok yüksek sesle konuşmamanız gerekir, çok hassastır.

4. **Ana Işık (key light):** Yüzünüzdeki ana ışık, gölgeleri izler, diğer aktörün ışığını bloke eder.

5. **Tatbik araçları:** Mevcut ışıklar, örneğin lambalar.

6. **Genel Çekim (geniş plan):** Genelde başlangıçtan sona kadar çekilen ana, geniş görüntü.

7. **Omuz Üzeri:** Çiftler halinde çekilir.

8. **Yakın Plan (close-up):** Diğer oyuncu kameranın yanında durur, bazen zayıf performans verirler ya da diğer aktörü onlar olmadan bırakarak orada bulunmayabilirler bile. (Kaba ama bunlar oluyor.) Ne kadar hareketiniz olduğuna alışın.

9. **Göğüs çekimi:** Göğüs bölgesini kadraja alır.

10. **Bel çekimi:** Bel bölgesini kadraja alır.

11. **Boy çekim:** Tepeden tırnağa.

12. **Kerteriz almak (İşaret noktalarında durmak):** Ku- maşlı gaffer bantla (gaffer tape) işaretlenmiş zemine bakmadan oynanmalıdır. Adımlarınızı sayarak ya da mobilyaları kullanarak yahut diğer aktörleri referans olarak pratik yapabilirsiniz.

Bu işaretli alanlar önemlidir, zira odaklanma ve ışığın en iyi bu noktalarda olacağı saptanmıştır.

Böylece en iyi görüntünüzü verirsiniz ve doğru noktalarda durarak yönetmenin ve sinematografin (görüntü yönetmeninin) yerlerini bilmesini sağlarsınız. Eğer doğru noktanızda durmazsanız, diğer oyuncuyu bloke edebilir, kadraj dışına çıkar ya da kötü ışık yansıtırsınız.

**13. Devamlılık:** Filmde aynı sahne farklı açılara ve çekimlere bölünür. Bunlar eşleşmek, uyumlu olmak zorundadır. (Örneğin, bir fincan kahve aldığınızda, aynı replik/ kelime ve her seferinde aynı elde olmalıdır.)

**14. Menzil/Devamlılık:** Aynı sahneden ekstra farklı açılar almak. Yaptığınız eylem, tüm malum farklı açılarda aynı olmalıdır.

**15. Setup/Kurulum:** Pozisyon ya da kompozisyondaki her yeni kamera değişimi yeni bir setup/kurulumdur.

**16. Üst üste bindirme/Overlapping:** Yakın çekim yaparken, diyalogunuzu **üst üste** bindirmeyin. En azından ufak bir es verin. Diyalogunuzu birbirinizin üstüne bindirerek konuşursanız, farklı çekimleri bölmek çok zor olur, bu yüzden istenilmediği sürece diğer oyuncunun sözlerinin üzerine hemen konuşmayın (bazı çekimlerde bunun olması gerekse de). Senaryo, sözünü kesmeyi gerektirse bile bir es gerekir. İlk başta tuhaf gelebilir ama bu teknik bir gerekliliktir.

**17. Hile:** Kamera ve perspektifin doğası gereği, ekranda daha iyi bir görüntü verebilmek için bakmakta olduğunuz yeri oynatıp değiştirmek zorunda kalabilirsiniz. Ayak ucunuzla hafifçe bir kenara kıvıldamak ya da çömelmek veya daha uzun

görünmek için bir şeyin üzerine çıkmak zorunda kalabilirsiniz. Kameranın bakışınızı yakalayabilmesi için daha yukarı bakmak zorunda kalabilirsiniz. Hareketlerinizde de hile yapmak gerekebilir.

Kameramanın sizinle birlikte hareket edebilmesi için çok yavaş hareket etmek zorunda kalabilirsiniz.

**18. Diğer oyuncularla alan ilişkileri:** Oyuncular filmde birbirlerine daha yakın durmak zorunda kalabilirler ki bu ekranda doğru bir şeydir. İnsanlar genelde daha uzak mesafede dururlar.

**19. Çift Çekim:** Sahnede iki oyuncu vardır.

**20. Pickup/Tekrar:** Bir şeyler hatalı olduysa ya da bir şeylerin daha eklenmesi gerekiyorsa, sahnenin bir bölümünün tekrar çekilmesi.

**21. Action/Oyun:** Ancak bu söz ağızdan çıktığında sahne başlar.

**22. Kes:** Ancak bu sözle sahne durur.

**23. Sahneyi kesme/interruptions:** Durmanız gerektiğini hissettiren bir şeyler olsa bile asla sahneyi kesmeyin. Ne olursa olsun, yönetmen “Kes!” komutunu verene dek sahnenizi kesmeyin. Sahnenizi oynarken o esnada yönetmen konuşabilir, sizden geride bir noktaya gidip baştan almanızı isteyebilir ya da sahne ilerlerken bir repliği tekrarlamanızı isteyebilir. Durmayın, ne istiyorsa aynen öyle yapın. Eğer repliğinizi unuttuysanız, o zaman durabilirsiniz.

**24. En az 30 dakika önce sete gelin:** Bu, trafik gibi ne olacağı belli olmayan problemleri çözümlenmeye yardımcı olur.

**25.** Oyuncu ve kamera ne kadar karmaşık hareket ederse, çekimler de o kadar uzun sürer.

### **Hünerler/Akrobasi:**

1. Nasıl düşüleceğini, darbe yenileceğini, yumruk atılacağını, ölüneceğini ya da vurulacağını, kafaya nasıl darbe alınacağını vb. öğrenin.

2. Hareketleri tekrar tekrar uygulayın.

3. Darbe sahnesini gerçekçi kılan, yumruğu yiyen kişidir.

### **Kariyerinize Başlamak:**

1. Ajans – Film/TV oyuncularını derneği, 5757 Wilshire Blvd, Hollywood.

2. 20 – 30 ajansa vesikalık fotoğrafınızı ve bilgilerinizi gönderin. Cevap gelmesini ve mülakat yapılmasını bekleyin.

3. Vesikalık fotoğraf, çekimler... Standart ya da ticari işler için birçok farklı kıyafet ve görünümle.

### **Yıldız:**

1. İyi aktör;

a) İzleyiciye sunulan malzemenin ne olduğunu açık seçik anlaşılır bir dilde anlatır.

b) İzleyicinin kalmayı ve izlemeyi istemesini mümkün kılacak kadar ilgi çekebilen kişidir.

c) İzleyiciyi tahrik edebilen, harekete geçirebilen kişidir.

2. Güçlü, cesur cevaplar, seçimler bulur /yapar.

3. Asla tehlikeden korkmaz, problemi çözmek ve yaşamaya devam etmek ister.

4. Problemi çözmenin yolunu bulmak ister.

5. Onların önderliğinde onları takip etmek isteriz çünkü problemi dürüstçe göğüslerler ve bunun üstesinden gelecek yolu bulurlar. Onların cesaretinin ardında, gölgesinde kalırız.

6. Duygusal incinebilirlikleri vardır. Duygusal olarak incinebilir ancak asla zayıf değildirler. Aslında birer kediciktirler. Bir şeylere önem verirler, hassastırlar ve “incinebilirler”. İzleyici onlarla empati kurar.

7. Otorite ve kararlılıkla hareket ederler. Her şey kesinlik, kararlılık, açıklık ve hareket tasarrufu ile yapılır.

8. Kararsızlık/belirsizlik, oyunculuk günahlarının en ölümcüllerinden biridir. Eğer bir yere gidecekseniz, o halde gidin. Tereddüt etmeyin. Gideceğiniz yeri bilin ve buna tam olarak kendinizi adayın.

9. Kendimizi değersiz ya da yarım hissediyorsak, kendi içimizde iyi, güçlü yanlarımızı bulmalıyız.

10. “Tıp”ınızı tanıyın, bilin, hep nasıl tiplere gittiğinizi belirleyin.

11. Güçlü yanlarınızın farkında olun, onları geliştirin. Zayıflıklarınızın farkında olun, onlar üzerinde çalışın. Ama en çok hangi konuda en iyi olduğunuzu bilin.

## **Çekim/Film Ekibi:**

### **1. Kamera Ekibi**

a) Sinematograf (görüntü yönetmeni) – Hareketleriniz ve fizikaliteniz onun yaptıklarına bağlıdır.

- b) Kamera Operatörü – kamerayı çalıştırır.
- c) Fokus Bulur.
- d) Panter /dolly işçisi (dolly pusher)
- e) Kamera asistanı – slayt operatörü.

## 2. **Ses Ekibi**

- a) Mixer – Şef.
- b) Boom operatörü (mikrofoncu)
- c) Kamera asistanları (sahne kablosu görevlileri)

## 3. **Işık Ekibi**

4. **Gaffer(kerteriz) Ekibi Şefi**; görüntü yönetmenine yardımcı olur.

5. **Best Boy**; ekip şefinin asistanı.

## 6. **Operatörler**

7. **Genel Operatör**; mekândaki jeneratörleri çalıştırır.

## 8. **Set İşçileri**

a) Set Amiri–Ekip Şefi; setlerden, marangozluktan, reflektörlerden ve kamera dollylerinden sorumludur.

b) Set İşçileri.

## 9. **Sanat Ekibi (prop department)**

a) Şef

b) Asistanlar

## 10. **Kostüm Departmanı.**

## 11. **Makyaj Departmanı.**

12. **Şoförler, fotoğrafçılar, hayvan eğitmenleri.**

13. **Birinci yardımcı direktör**; sette düzeni ve prodüksiyonun devamlılığını sağlar.



**14. İkinci yardımcı direktör;** oyuncuların aranmalarını, çağrılarını ayarlar, oyuncuları bulur, küçük detaylarla ilgilenir.

## **EGZERSİZLER**

### **Dinleme Egzersizi – cümle tamamlama egzersizi.**

1. İki kişi yerde yüzleri birbirine dönük oturmaktadır. Biri dinleyici diğeri de konuşmacıdır. Konuşmacıya kendi ifadele-riyle tamamlayacağı yarım bir cümle verilir. Ardından dinleyici (konuşmadan) doğal bir biçimde karşılık verir. Örnek: “Aktör olmanın iyi bir yönü de...çok para kazanabilirsin. Aktör olmanın iyi bir yönü de...bana ün ve kabullenme sağlıyor.” (bir sonraki) “Ben küçük bir çocukken ...”

2. “Kedinin .....yaptığına inanamıyorum.”

3. “Buna inanmayacaksın ama ben.....”

### **Duygusal Egzersiz**

1. Bir kişi, bir grup insanın önünde dikilir ve şöyle der:

a) “Ağlamaya hakkım var.”

b) “Öfkelenmeye hakkım var.”

c) “Mutlu olmaya hakkım var.”

d) “Burada durmaya hakkım var.”

e) “Söylediğim her şeyin tam sorumluluğunu alıyorum.”

f) “Yaptığım her şeyin tam sorumluluğunu alıyorum.”

2. Kültürümüz bize bunun kötü bir şey olduğunu öğrettiği için çoğu kez duygularımızı ifade etmekte güçlük çekeriz. Bunu yapmak aynı zamanda bizim açıkça yetkin oluşumuzu

ortaya koyar. Bir oyuncu kelimelere tam manasıyla inanmak ve bunu kesin bir dille ifade etmek zorundadır.

### **Replikleri Değil, Rolünüzü Öğrenin:**

Sahnedan 15 ya da 20 replik alın ve sahne yönergeleri de dâhil her bir repliği ayrı bir karta dökün. Her bir oyuncuya tüm repliklerini verin. Oyuncular metni bir iki kez önceden okumuş olabilirler, bu sorun değildir. Oyuncular kim oldukları ve ihtiyaçlarının ne olduğuyula ilgili bağlantılarını özetlemişlerdir. Oyuncu, hangi uyarıcılardan ne duyduğunu, düşündüğünü ya da hangi uyarıcının ne söylediğini anlatır. Ardından cevabın doğru olup olmadığını görmek için elindeki karta bakar. Uyarıcı, Emme/İçine Alma/absorpsiyon, Etki-Tepki. Kelimeler değildir önemli olan. *Önemli olan şey, söylenmesi gereken sözlere sebep olandır.*

### **Anlamsız Saçma Egzersiz – Açık Görüşlülük:**

1. Oyuncular sahneleri boyunca her şeyi alışlagelmedik ve gelenek dışı bir biçimde oynarlar. İçeri tuhaf şekilde girerler, olmadık şekilde yürürler, sandalye yerine yere otururlar, diğer oyuncuyu görmezden gelmek için gözlerine bez bağlarlar, yani aklınıza gelebilecek herhangi olağan dışı şeyler. Bu bir keşif yöntemidir.

2. Bu tarz bir alıştırma, oyuncuları tekdüzelikten çıkarır ve onları yaratıcı olmaya iter ve hayal güçlerini geliştirir.

## **Geniř Plan ve Yakın Plan:**

1. Sahneyi geniř, büyük plandan, çift çekimden alın. İzleyicinin ilgisini kazanmalısınız. Daha yüksek sesli ve büyük olan daha çok ilgi çeker.

2. Aynı sahneyi sıkıştırılmış yakın planlardan alın ve farklılıkları fark edin. Tüm izleyicinin dikkati üzerindedir. Yoğunluk çoęu kez sessizlik anlarındadır. Kamera ile mikrofon sizin işinizi görmektedir.

## **Ses Düzeyleri:**

O anki akış içinde yön deęiřtirmeleri izleyin. Genellikle filmde, daha sessiz olan daha güçlüdür.

1. Kısa bir sahne çekin ve ařaęıdakileri deneyin.

a) Prova edildięi şekilde (varsayılan)

b) Her iki oyuncu da baęırır.

c) Oyuncunun biri sesini yükseltir, dięeri ılımlı konuşur.

d) Oyuncunun biri ılımlı konuşurken, dięeri sesini yükseltir.

e) Her iki oyuncu “mesafeni kolla” türünden birbiriyile konuşur.

## **Nitelięinizi Ortaya Çıkarmak:**

Ekranda satmanız gereken, eşsiz oluşunuzdur, yoksa ille de oynayabildięiniz karakter olmak zorunda deęildir. Zaten olduęunuz en iyiyi olun. Herkes zaten bir karakterdir ve herkesin kendine has çok güçlü nitelikleri vardır.

Ev ya da bar gibi rahat bir ortamda arkadaşınızla yaptığınız bir sohbeti teybe kaydedin. Sonra bunu sahneye adapte edin ve oynayın. Ne denli güçlü bir karakter olduğunuzu görün.

### **Karakter ve Nitelik:**

“Karakterim ilginç olmaktan çok uzak...” gibi düşünceleri alt etmek için:

1. Kısa bir sahne alın ve “karakter” olarak ihtiyaçlarınızı oynayarak bu sahneyi çekin.

2. Sahnedeki aynı konudan bahsederek sadece kendinizi çekin – sahnedeki diyalogu kullanmadan veya herhangi özel bir ihtiyaç olmadan – sadece kendinizi kendiniz olarak çekin.

Hangi çekim daha ilginç? Neden? İkinci maddede işe yarayan şeyleri alın. Daha düşük ses hacmi, daha rahat diksiyon, daha yavaş ya da daha hızlı ritim, daha az gösterilen duygu...

Ayarlamaları yapıp yazılı sahneyi tekrar deneyin.

*Bir oyuncunun ekranda ilginç görünmeye çalışması olanaksızdır. Ya ilginçtir ya da ilginç olmaya çalışıyor gibi görünür ki bu onun sonu olur.*

### **Dinleme/Hissetme: “Şu an”**

Ekranda normal ya da normalden daha az mesafelerde oynanır. Dolayısıyla yakınlık, samimiyet artar. Çok yakın temas bir sahneyi alın ve deneyin:

1. Prova yaptığınız şekilde, ama birbirinizden çok uzakta durarak, en az 6-7 ayak mesafesinde.

2. Birbirinize dokunmadan olabildiğince birbirinize yakın durarak... Ve çok çok yavaş hareket edin ki böylece diğer kişinin fiziksel varlığı ilginize hâkim olup yön verecek. Bu yakınlık birbirini çok daha duyarlı bir şekilde duyumsamayı sağlar.

Playback'i izleyin ve neler olduğunu görün. 1. çekim genelde kelimelerden ortaya çıkar, 2. çekim ise, daha çok dile getirilmeyenden ortaya çıkar.

## **Cevap / Tepki Verme Egzersizi I: “Dinleme”**

### **Dinlemenin ve partnerinizle bağlantıda olmanın önemi.**

Çoğu kez oyuncular konuşup konuşmadıklarına dayanarak denetleme-kontrol (check-in/check-out) yaparlar. Sahneyle bağlantıyı kesme eğilimi gösterirler – “Işıklar açıktır ama evde kimse yoktur.” Tiyatro sahnesindeki oyuncu sahnede bundan yakayı sıyrabilir, ancak ekrandaki oyuncu “oyunarken” yakayı ele verir.

Bir sahneden her iki karakterin de güçlü ihtiyaçlarının olduğu bir monolog seçin.

1. Sahneyi bir kez kendi yönteminizle, partneriniz konuşurken ve siz de onu sessizce dinlerken uygulayın.

2. Sahneyi tekrarlayın ama bu defa tepki/yanıtlarınızı diğer oyuncunun repliklerine improvize (doğaçlama tarzında) etmek suretiyle monologdan diyaloga dönüştürerek uygulayın. Entelektüelize etmeyin, fazla düşünmeyin, kafanızda düzenleme, düzeltme yapmayın, karakter bazlı replikler uydurmayın, sadece içinizden gelen dürtüyle hareket edin. Dilbilgisi kurallarını düşünmeyin. Konuşmak için bir es verilmesini ya

da cümlenin bitmesini beklemek zorunda değilsiniz, ne vakit şiddetli bir dürtü ya da istek hissederseniz, hemen dalın.

3. Sözle araya girdiğiniz an diğer oyuncuyu durdurun, verdiğiniz tepkiler onu etkilesin ve sonra repliklerine devam etsin. Hiçbir koşulda diğer oyuncu doğaçlama yapmamalıdır. Onun repliklerine sadık kalması önemlidir.

4. Sahneyi tekrarlayın; yine partneriniz konuşur ve siz de sessizce dinlersiniz onu. Sadece vereceğiniz tepkilerin oluşmasına izin verin. Bu tepkileri izleyici için yapmaya teşebbüs etmeyin.

*Dinlemekte olan oyuncunun sahneyle alışverişi, bağı şimdi çok çok daha başarılı olacaktır. Bu, çok daha etkileyici bir tepki çekimi olacaktır.*

### **Cevap/Tepki Verme Egzersizi II: “Konuşmacı”**

Bu egzersiz daha çok detone olma, ayar bozukluğu, acele koşuşturma ya da diğer kişi sanki dinlemiyormuş gibi duygulara sokabilir. Bir sahne içerisinde monoloğu iki şekilde deneyin:

1. Sizin tarzınızla, partneriniz sizi sessizce dinlerken.

2. Partneriniz karşılık verirken. Partnerinizi ezip geçmediğinizden emin olun, zira bu dinlememe seçeneğini yaratır. O, sözünüzü kestiği her seferde durun, dinleyin, etkilenmenize izin verin, sonra devam edin.

3. Tekrar sizin tarzınız, partneriniz sizi sessizce dinlerken.

İkinci çekim duygusal olarak daha sıcak olmalı, zira siz direnişi şimdi partnerinizin sessizliğinde dolaylı olarak duymaktasınızdır.

Asla partnerinizden “hiçbir şey” alamamak diye bir şey söz konusu olamaz. Onun sessizliği bile bir uyarıcı olabilir; bunu bir direnç olarak “duyabilirsiniz” ya da bir uzlaşma olarak.

### **Dinleme/Hissetme, Duyumsama: “Telefon oyunculuğu”**

Tek yönlü kısa bir telefon görüşmesi çekin. Sonuçları görmek için bunların her birini sıkıştırılmış yakın plan çekiminde gerçekleştirin.

1. Prova ettiğiniz şekilde, tek başına.
2. Tüm repliklerinize doğaçlama karşılıklar vererek bunu diyaloga dönüştüren hattın diğer ucundaki bir başka kişiyle.
3. Tekrar tek başına deneyin ve gelişme olup olmadığına bakın.

### **Dinleme: “Tepki çekimi”**

1. Birisine monoloğunuzu okutun ya da kendi monologlarını size okusunlar ve sizi tepki verirken çeksinler. (monoloğu kuşatan gerçekleri ve koşulları tartışın).
2. İki oyuncunun tamamlama egzersizini izlerken onları yakın plandan çekin.

Muhtemelen ilk defasında düz, tekdüze olacaktır, zira karakter olarak dinlemede olacaksınız. Kendinizden yola çıkarak mı çalışıyorsunuz? Uyarıcı size çarptıkça dürüstçe ve anbean karşılık veriyor musunuz?

İkisi arasındaki farklılıkları inceleyin.

### **Cold Reading: “Rakamlarla”**

Şunu yüksek sesle okurken filme alın.

“Dinle. Seni sevdiğimi biliyorsun. Seni çok, çok uzun süreden beri seviyorum. Bu aramıza giren şeyin, bizim sahip

olduğumuz şeyi bozmasına izin veremeyiz. Bu, senin kararın. Artık bunu biliyorum. Sen ne dersin?”

O halde, şimdi bunu farklı bir şekilde düşünün. Bu aslında, sevgilinizi sizinle kalmaya ikna etmeniz için yapılan ardından 5 ret cevabının geldiği 5 ayrı girişimdir.

1. Dinle, seni sevdiğimi biliyorsun.
2. Seni çok, çok uzun süreden beri seviyorum.
3. Bu aramıza giren şeyin, bizim sahip olduğumuz şeyi bozmasına izin veremeyiz.
4. Bu, senin kararın. Artık bunu biliyorum.
5. Sen ne dersin?

### **Repliklerinizi fosforlu kalemle geriye doğru çalışın.**

Repliklerinizi işaretlemek yerine, geriye doğru gidip hangi repliğinizin tetikleyici olduğunu anlamaya çalışın ve o bölümü işaretleyin. Bu şekilde, sizi harekete geçiren tetikleyiciyi ya da uyarıcıyı dinlemektesinizdir. Çoğu kez bu replikler uyarıcıya ilişkin bir yankı, bir tekrar ya da mantıksal uzanımdır.

### **Fizikalizasyon/Fizikselleştirme: İlerleme – Geri Çekilme.**

Kamerada olduğunuz ilk birkaç seferde muhtemelen dönüp kalacaksınız.

**Tüm elektriği, uyarıyı tırnaklarınıza kadar hissetmek istersiniz o an.** Bir adamın bir kadına yakınlaşmaya çalıştığı bir sahne çekin.

1. Kendi tarzınızla.



2. İhtiyaçlarınızı fizikselliğe dökün. İhtiyaçlarınızın izini her sürdüğünüzde, bir adım ileri atın. Kadının, ihtiyaçlarının peşinde olduğu her an, bir adım geri gidin. Ya da tam tersi...

3. Şimdi sadece size doğru gelen şeyi oynayın.

### **Söz ile kesilen diyalog ( Interruption)**

Uyarıcı-tepki faktörüyle hareket etmeyen diyalog replikleri bulun. Bunlar tek bir düşünce/tepkinin bölünmüş parçalarıdır. Dolayısıyla bunlar farklı şekillerde ifade edilir. Öncelikle, şunu esler vererek normal şekilde deneyin. Daha sonra sözünü kesmişler gibi deneyin.

Örnek:

Janine – Boşanmak istiyorum.

Robert – Boşanmak mı istiyorsun?

Janine – O kadar da şaşırılmış görünme!

Robert – Evliliğimizi bitirmek mi istiyorsun?

Janine – Bunun olacağını tahmin etmiş olmalısın.

Robert – Bu inanılmaz!

Janine – Fazla dramatik olmaya başladın.

Robert – Buna inanamıyorum.

Janine – Bak, bunu halledebiliriz.

Robert – Bunu yaptığın için senden nefret ediyorum.

Robert – Boşanmak mı istiyorsun? Evliliğimizi bitirmek mi istiyorsun? Bu inanılmaz! Buna inanamıyorum. Bunu yaptığın için senden nefret ediyorum.

## **Geçmişe gitmek/Hülyalara dalmak**

Geçmiş olayları düşündüğünüz bir monoloğu oynarken, aktif hayal gücünüzle her isme bir yüz, her bulunduğunuz mekâna bir resim ekleyin. Kelimelerinizin her yönüne detaylar ekleyin ki böylece içerde bir yerlerde saklı kalmış derin anlamlar çıksın.

## **Bilinçaltı:**

Teknik olarak bilinçaltını oynayamazsınız. Bir sahneyi iki kez oynamayı deneyin. İlkinde olduğu gibi oynayın. İkincisinde, sahnemizdeki adı geçen kişilere derin psikolojik anlamlar / anılar atfedin. Onları büyütün. Bir fark var mı? İzleyici hangisini tercih ediyor?

## **Gelenek Dışıcılık ( Unorthodoxy):**

Sahne boyunca deli dolu, çılgınca, tamamen saçma sapan hareketler yapın. Çılgın ve özgür olun.

## **Temas:**

Uzun bir repliğiniz olduğunda diğer oyuncuya dokunmayı deneyin. Her seferinde onun farklı bir yerine dokunun. Bu dinlemeyi devreye sokar ve birinci oyuncunun kameraya “oynamaması”nı sağlar. Fiziksel hareketleri daha gerçekçi hale getirir.

## **Sahne Donanımı:**

Sahneyi tekrar bir hayli dekor da katarak oynayın. Tüm sahne, dekor ve aksesuarlarıyla etkileşime girin, tüm oyun

boyunca bunları kullanmaya alıştırın kendinizi. Sonra sahnenizi tekrar normal şekilde oynayın.

### **Komedi:**

**1. Komik düşünmek;** sonuçlar fiziksel değil, toplumsal-dır. Diğer kişi öfkelenir ama asla gerçekten acı çekmez. Drama bunun tersidir. Komedide tepkiler hamdır.

**2. Komik-aldanma;** birini kandırmak için kadın ya da FBI ajanı kılığına girmiş bir adam.

**3. Komedide akıbet/sonuçlar asla drama da olduğu gibi finali vermez. Her zaman yüzeysel taraftadır.**

**4. İletişim eksikliği;** bir taraf ya dinlemiyordur ya da dinliyor ama kafası karışıktır, söylenenleri tamamen yanlış yorumlar.

### **Alternatifler/Ayarlar:**

**1. Sahnenin sonunda olan bitenle daha fazla çelişmesi için sahnenin başını değiştirmeyi deneyin.**

**2. Sahneye şevkle başlamak için, sahne başlamadan hemen önce olan şeyleri oynayın.**

**3. Hedefin yoğunluğunu arttırın ya da değiştirin.**

**4. Hareket ve konuşmanızın ritmini değiştirin.**

**5. Dinamik bir değişim/yön değişimi bulun ve önce ile sonrası arasındaki kontrastı (zıtlığı) arttırın.**

**6. Karakterin birinin, diğerini daha çok etkilemesini sağlayın. Uyarıcı olun. (Kışkırtın, gülün, dikkate almayın.)**

**7. Sahne boyunca duygu silsilesi ne idi?**

8. Sahne, ilginç duygular, eylemler, sürprizler ve deęişimlerle mi katmanlařmıř?

9. İgüdüsel duygularınıza karşı mı oynuyorsunuz? Genelde, duygularımızı baskı altında tutmaya alıřırız. Bunlar fokurdar ve aniden bař gösterip büyürler, biz de bu duyguları kontrol altında tutmaya alıřırız.

10. Siz, kiřisel olarak gereksinimler/hedefler ve karakter ile özdeřleřiyor musunuz?

11. “Kötü adam”ı oynarken;

a) Tam manasıyla inanabildiđiniz pozitif gereksinim/va-sıfları oynayın.

b) Diđer insanları cahil ve ne yaptıklarını bilmiyorlar řeklinde yargılayın. Onlar karanlıkta ve siz onları kurtarıyorsunuz.

12. İhtiyacınıza ulařmayı ne řekilde zorlařtırdıklarını partnerinize sorun. Bu, ilgiyi sizin üzerinizden ekip partnerinize yükler.

### **Bořlukları birleřtiren köprüler:**

Bađlantıları iselleřtirmekle izleyici sizde řunları görür:

### **Basit, bađlantılı köprü:**

John – Dün gece nereye gittin?

Mary – Sinemaya gittim.

### **Karmařık, bađlantısız köprü:**

John – İře girdim.

Mary – Asla evlenemeyeceđim.

Yüzeyde, ikisi de gerçekten bağlantılı değildir. Birinden diğerine ulaşabilmek içsel düşünmeyi gerektirir. Bu sebeple, içsel olarak, aşağıdaki bağlantıları kurmak zorundasınız:

(Mary John'un uyarıcısının ardından şunları düşünmüştür. . .)

1. Şimdi işin var.
2. Artık her an çalışıyor olacaksın.
3. Bana vakit ayıramayacaksın.
4. Bu yüzden yavaş yavaş bağımızı koparacağız.
5. Ve sonunda ayrılacağız.
6. Ve bu yüzden evlenemeyeceğiz.
7. Ve bundan dolayı galiba ben,
8. Asla evlenemeyeceğim.

### **Duygular: Dövüş Egzersizi**

1. Öfke potansiyeli gayet yüksek olan bir sahneyi olduğu gibi oynayın.

2. Bu defa oyunculara birbirlerini hırpalattırarak aynı sahneyi gerçekleştirin. Birbirini gerçekten incitmeden, birbirinin omzuna vursunlar, itip kaksınlar, bileklerini büksünler.

3. Sonra hâlâ kan basınçları yüksekken, sahneyi fiziksel olmadan tekrarlattırın. Bu seferki en çok gerçek hayata yakın olan olacaktır.

## KAMERA OYUNCULUĐU GRAMERİ

1. Aksiyonun olmadığı diyaloglu sahneler,
2. Aksiyonun olduĐu diyaloglu sahneler,
3. DiyaloĐun olmadığı aksiyonlu sahneler.

Őüphesiz bunlar basite indirgenmiŐ gruplardır. Oyuncular konuşurlarken hareket etmeyebilirler. Ancak içinde buldukları araba ve onu izleyen kamera hareketli olabilir: Oyuncular konuşurlarken hareket ediyorlarsa, kamera ya sabit kalır ya da onlarla birlikte hareket edebilir. Ve üçüncü örnekte, bir anlatıcının sesi ya da karakterlerin düşünceleri çerçeve içindeki aksiyonlarına eşlik edebilir. Bunlardan başka, tüm bu üç teknik tek bir sekans içinde beraberce kullanılabilir.

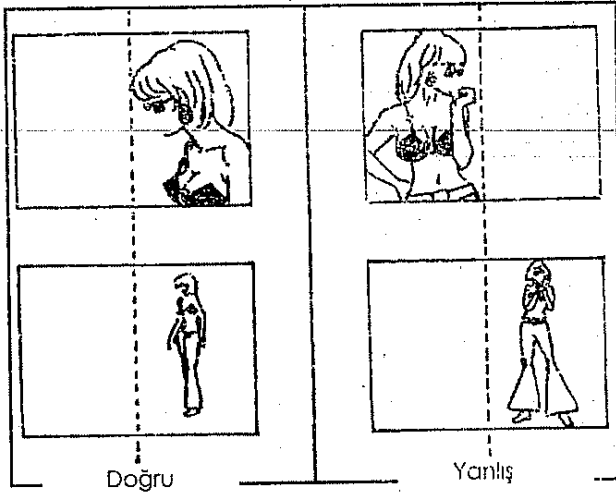
### DURAĐAN SAHNELER

#### Sahne uyumu

Sahnelerin uyumu için aŐaĐıda belirtilen üç nokta yeterli olabilir:

1. Konum
2. Hareket
3. BakıŐ

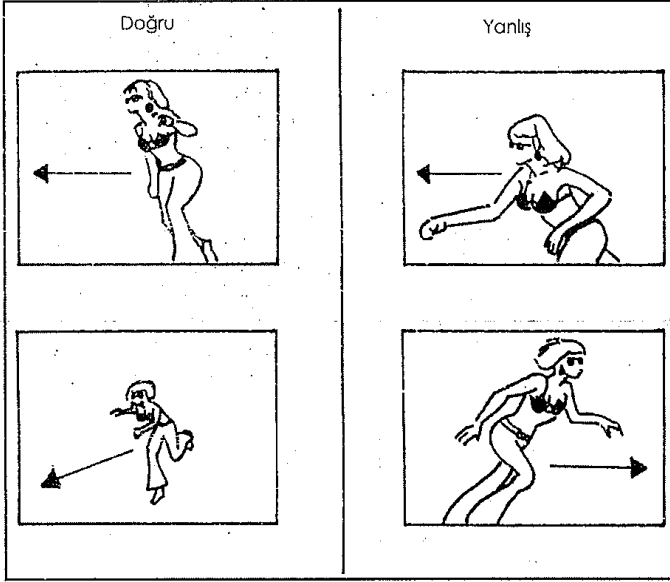
Sinema perdesi durağan bir alandır. Eđer oyuncu baş çekiminde çerçevenin sol tarafında ise, aynı görüntü ekseninden yapılan yakın çekime kesme yapıldığında da çerçevenin aynı tarafında olmalıdır. Konum uyumuyla ilgili bu kurala uyulmaması görüntü sıçramalarına neden olur. Bu durumda seyirci, dikkatini oyuncunun bulunduğu bir bölümden diğerine deęiřtirmek zorundadır. Bu hem can sıkıcı hem de ilgiyi azaltıcı bir durumdur. Seyirciye öykü üzerinde ilgisini yoğunlařtırmasını saęlayacak düzenli bir yönelme ile çekimleri rahat izleme olanaęı verilmelidir. (řekil 1.1)



**řekil 1.1** İlk örnekte görüldüęü gibi bir çekimden diğerine kesme yapıldığında ana oyuncunun çerçevedeki konumu korunmalıdır.

Bu amaçla ana oyuncuları yerleřtirmek için çerçeve genellikle dikey olarak iki ya da üç parçaya bölünür. Konumların uyumu bölümlerin biri veya hepsi kullanılarak yapılır.

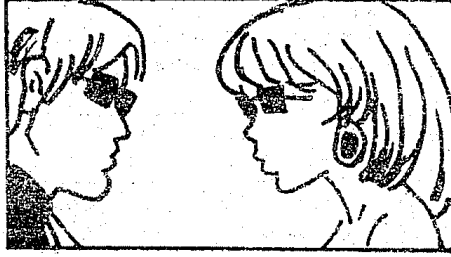
Hareket uyumu benzer mantıksal temele dayanır. Hareketin yönü, oyuncunun kesintisiz hareketinin kaydedildiği art arda gelen iki çekimde de aynı olmalıdır. Yoksa seyirci hareketin yönünü kestirmede yanlışlığa düşebilir. (Şekil 1.2)



**Şekil 1.2** İlk örnekte hareketin türü ve yönü aynıdır. Seyirci oyuncunun hareketini kolaylıkla izler. Ancak hareketin yönü ikinci çekimde aniden değişirse oyuncunun gittiği yer konusunda karışıklık ortaya çıkar.

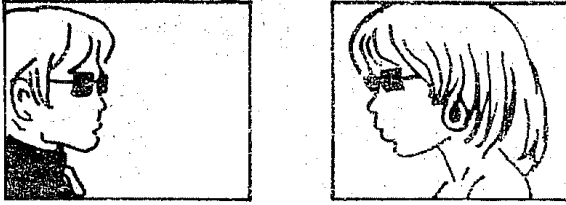
Bakış uyumu, oyuncuların tek ya da grup halinde göründükleri çekimlerin kurgulanmasında göz önünde tutulacak üçüncü bir zorunluluktur. Perdede bakış uyumu her zaman karşılıklıdır. Birbirlerine bakan iki oyuncunun bakışları, şekil 1.3'te görüldüğü gibi karşıt yöndedir.





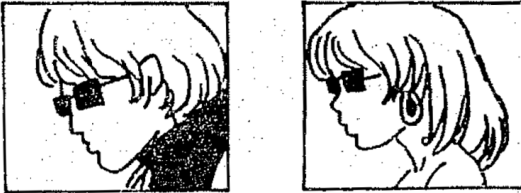
Şekil 1.3 Birbirine bakan iki kişinin bakışları karşıt yödedir.

Oyuncular ayrı çekimlerde gösterildiklerinde, bakış yönlerindeki karşıtlık görsel sürekliliğin uyumu için korunmalıdır. (Şekil 1.4)



Şekil 1.4 Oyuncular aynı çekimlerde gösterildiğinde bakışları karşıt yönlerde olmalıdır.

Oyuncular her iki çekimde de aynı yöne bakıyorlarsa, şekil 1.5'te görüldüğü gibi birbirlerine değil, üçüncü bir kişiye ya da bir nesneye bakıyor gibidirler.



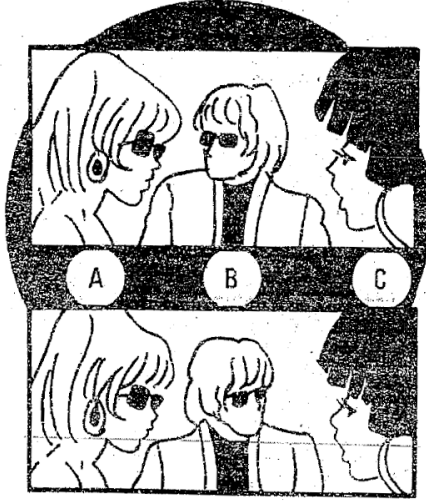
Şekil 1.5 Her iki oyuncu aynı yöne baktıklarında, birbirlerine değil bir şeye ya da bir başka kişiye bakıyor gibidirler.

Karşıt bakışlar olmaksızın sahneler zayıf ve bazen anlamsız olmaktadır.

### **Karşıt bakışlar**

İki oyuncu arasında bakış yönlerindeki karşıtlığın kurulması ve sürekliliğinin korunması kolayca başarılabilir. Gereklili olan tek şey oyuncuların kafalarının birbirlerine yönelmesidir. Aralarındaki fiziksel uzaklık önemli değildir. Eğer oyuncu yürüdüktan sonra sırtı diğer oyuncuya dönük olacak şekilde durursa, arada sırada omzunun üzerinden diğer oyuncuya bakarak bakışlardaki karşıtlığı sürdürebilir ya da kısa bir süre sonra dönerek yeniden konuştuğu kimseye yönelebilir. Üç kişilik bir grupta oyuncuların biri dikkatin yönlendirilmesinde kullanılır. Oyunculardan biri konuşurken diğer ikisi ona bakar. İlginin değişiminde oyunculardan biri yeni ilgi merkezine doğru yönelir.

Ancak seyircinin izleyebilmesi için açık ve etkin bir şekilde yapılmalıdır. (Şekil 1.6)



**Şekil 1.6** B oyuncusu dikkatin yönlendiricisi olarak ilgiyi A'dan C'ye taşır. Bu değişimi başını bir oyuncudan diğerine çevirerek başarır.

Şekil 1.6'daki birinci örnekte, dikkat A oyuncusu üzerinde toplanmıştır. İkinci örnekte ise ilgi C oyuncusu üzerindedir. Dikkati yönlendirici olarak B oyuncusunu görüyoruz. Bu oyuncu başını bir taraftan diğer tarafa çevirerek A ve C arasında değişen ilgi noktasının izlenmesinde seyirciye önderlik eder.

Oyunculardan her biri ayrı ayrı çekimlerde görüntülense bile aynı sonuç elde edilir. Oyuncuların iki ya da daha fazla hatalı yöne bakmalarına izin vermekle sahnenin ilgisi yok edilebilir. (Şekil 1.7)



Doğru

Yanlış

**Şekil 1.7** İlk örnekte, iki oyuncu ön plandaki oyuncuya bakmaktadır. Böylece bu oyuncu güçlü duruma gelir. İkinci örnekte B, bir diğer yöne bakarak seyircinin dikkatini başka yöne çeker. Hem C oyuncusu önemlidir hem de çerçevenin dışındaki bir şey gerçekte ondan daha önemlidir. Seyirci bunu bilmemektedir.

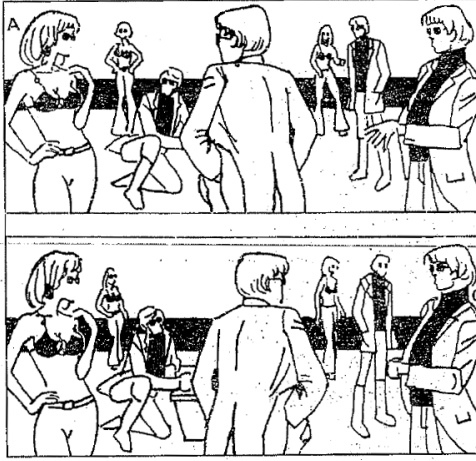
### **İlgi merkezinin değişimi**

Sahnedeki geniş topluluklar gösterildiğinde iki olanak doğar:

1. Tüm oyuncular dikkatlerini ana oyuncu üzerinde toplar. Sahne içinde ilgi noktası değişirken, oyuncuların ikinci ilgi merkezine yönelmeleri birlikte olur.
2. Sahne içinde çeşitli gruplar vardır. Her grup iki temel ilgi merkezine sahiptir. Üstün durumdaki grup seçilir.

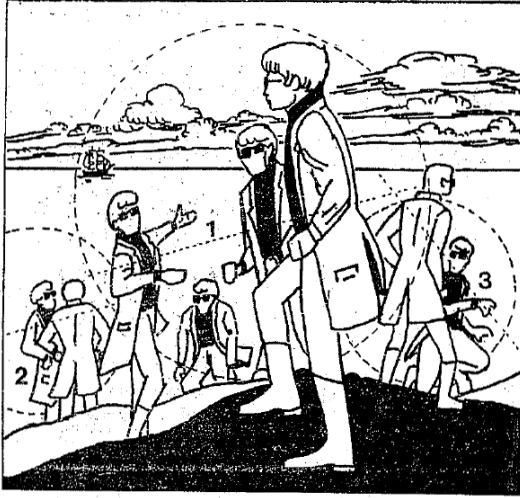
Birinci örnekte, grup içindeki iki oyuncu ilgi merkezi durumundadır, Seyircinin dikkati (ve sahnedeki diğer oyuncuların) birinden diğerine değişir. Sessiz oyuncular dikkatin

yönlendiricisidirler. İlgiyi üzerinde tutan oyuncuya hep birlikte bakarlar, ilgi merkezinin değişimi ile bakışları diğer oyuncuya yönelir. Özellikle tek bir kamera ile çekimi yapılan uzun sahnelerde, iki nokta arasında düzenli değişimin neden olduğu tekdüzeliği kırmak için üçüncü bir ilgi noktası tanıtılır.



**Şekil 1.8** Burada büyük bir grup, dikkati önce A'ya, daha sonra G'ye çeker. Bu iki oyuncu grup içinde ilgi merkezidir. Sessiz oyuncular da, bakış yönleriyle ve birlikte hareket ederek, bu ikisinden hangisinin etkin duruma geçtiğini belirler.

Yukarıda sözü edilen ikinci durum için iki ayrı yaklaşım uygulanabilir. Her ikisinde de etkin grup her zaman kameraya yakın yerleştirilir. Diğer gruplar arka plandadır. Bunların hepsi birbirlerinden bağımsız olarak ilgiyi kendi içlerinde tutarlar. Diğerlerinin varlığından haberdar olmamıza karşın mantıksal olarak bize yakın grup dikkati hemen üzerinde toplar.



**Şekil 1.9** Sahnedeki kişilerin oluşturduğu çeşitli gruplar içinde kameraya yakın olanı güçlü durumdadır.

Ön plandaki durumu çarpıcı olarak vurgulamak için diğer gruplar kendi aralarındaki ilgiyi kırıp dikkatlerini bu grup üzerine yöneltirler.

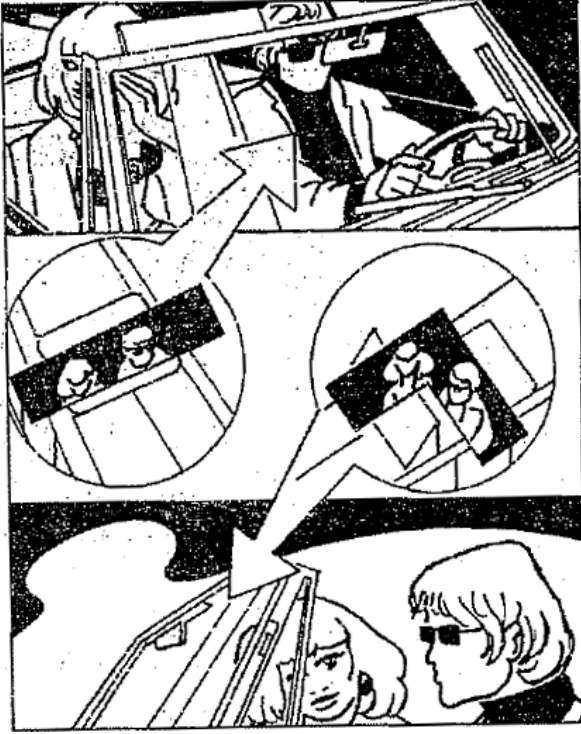
## ÜÇGEN İLKESİ

### Temel gövde konumları

Diyaloglu sahnelerin tümünde iki ana oyuncu vardır. Sahnede etkin durumda bulunan bu iki oyuncu, bir çift çizgisel düzenlemeye göre yerleştirilebilirler.

Düz çizgi düzenlemesi ve dik açı ilişkisi.

**Şekil 2.1** bu kavramı göstermektedir.



Şekil 2.1 Yukarıdaki şekillerde oyuncuların hem düz çizgi hem de dik açı düzeninde düzenlemeye göre yerleştirildikleri görülmektedir.

Oyuncular konuşurlarken bu düzenlemelere göre dört ayrı gövde konumu içinde bulunabilirler.

1. Oyuncular birbirlerine bakarlar.
2. Oyuncular yan yana yerleştirilirler.
3. Oyuncunun birinin arkası diğerine dönüktür.
4. Arkaları birbirine dönüktür.

İnsan gövdesi aşağıda sıralanan durumlardan biri içinde bulunabilir.

**1- Yere uzanma:** Yüzü yukarıda ya da aşağıda olacak şekilde ya da yanının üzerine yatar.

**2- Diz çökme:** Gövde dik durabilir, topuk üzerine oturabilir ya da dirsekler yere gelecek şekilde öne doğru eğilmiş olabilir.

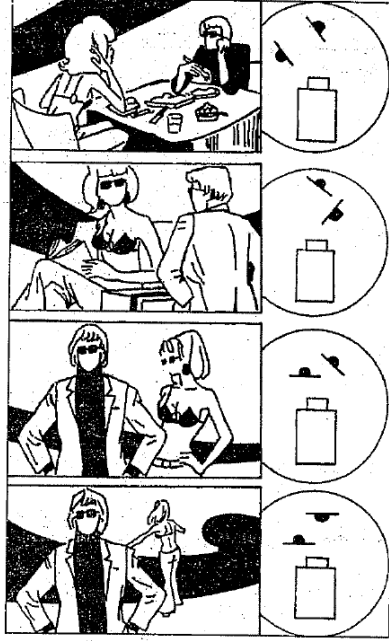
**3- Oturma:** Çömelme durumundan, gövdeye destek olacak aracın sağlayacağı her yüksekliğe kadar.

**4- Boylu boyunca uzanma:** Dirseklerin yardımıyla ileriye ya da geriye doğru.

**5- Ayakta durma:** Dik veya el destek yapılarak yana doğru eğik olabilir.

Bu gövde konumları, aynı anda her iki oyuncuya da uygulanabilir veya her biri için değişik gövde durumları seçilebilir. Son durum çeşitli düzenlemeler sağlar. Değişik çizgisel düzenlemeler, gövde ilişkileri ve gövde durumları durağan iki kişi arasındaki karşılıklı konuşmanın önemini çarpıcı olarak belirtmekte yeni görsel zenginlikler sağlar (Şekil 2.2). Konuşan iki kişi arasında bir aksiyon çizgisinin akışından söz edilebilir. Bu çizgi düz bir hat şeklindedir.

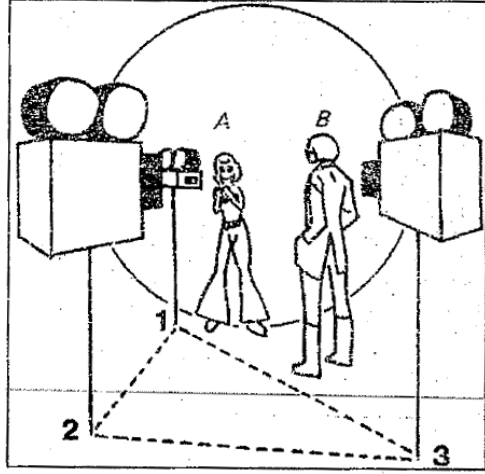




Şekil 2.2 Karşılıklı konuşan iki oyuncu için düşünülen dört temel gövde ilişkisi.

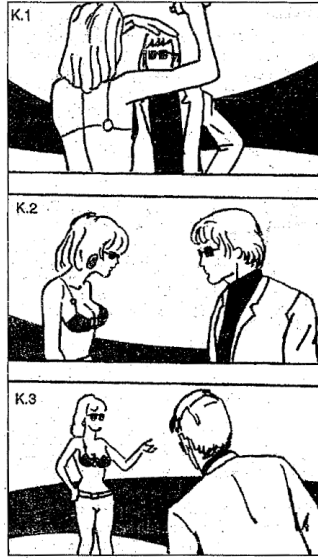
### Aksiyon çizgisi

Bir sahnede bulunan iki ana oyuncu arasındaki aksiyon çizgisi, oyuncuların karşılıklı bakış yönlerine bağlıdır. Aksiyon çizgisi, çizginin diğer tarafına geçilmeden üç ayrı konumdan gözlenebilir. Bu üç konumun oluşturduğu üçgen şeklin tabanı aksiyon çizgisine paraleldir. (Şekil 2.3)



**Şekil 2.3** Ortak aksiyon çizgisi üzerinde bulunan iki oyuncunun görüntülenmesinde üçgen yöneme bağlı temel konumlar.

Ana çekimler için kameranın bakış noktası bu şeklin açıları üzerindedir. Bunun avantajı çekimlerin tümünde her oyuncunun görüntü çerçevesinin aynı bölümünde olmasını sağlamaktır. A oyuncusu görüntü çerçevesinin sol, B oyuncusu sağ tarafındadır. (Şekil 2.4)



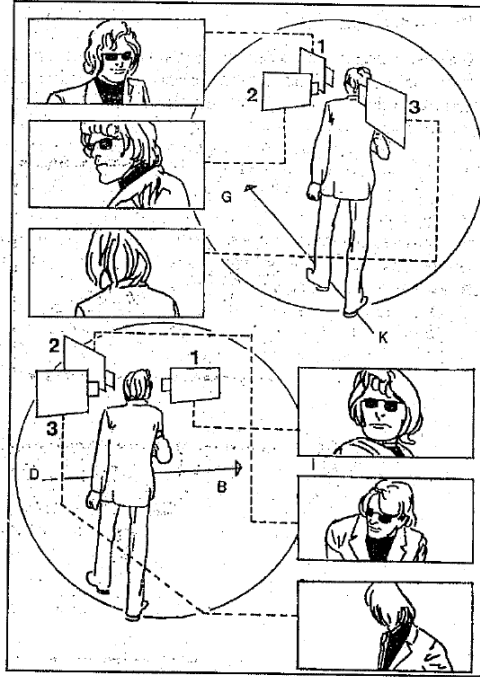
**Şekil 2.4** İki oyuncu için değişmeyen çerçeve konumları iki statik oyuncu arasındaki konuşma sahnesinin görüntülenmesinde üçgen ilkesinin kullanılmasıyla elde edilir. Üç çekimde de kız oyuncunun her zaman çerçevenin nasıl solunda bulunduğuna dikkat edin. Genç adam da çerçevenin sağ bölümünde kalır.

### **Üçgen ilkesi: Bir kişi**

Gerçek yaşamdaki gibi, filmde de kişi kendisi ile konuşabilir ya da düşünebilir. Fakat filmde kişinin düşünceleri işitilebilir olmalıdır. Bu yöntem edebiyatla, tiyatrodaki ve radyoda şimdiki zamana, geçmiş ya da gelecek zamana dönüştürülerek kullanılır. Ancak oyuncunun konuşması ister iç, ister dış ses olsun ya da bir diğer oyuncu ile yaptığı bir konuşma olsun, film düşünceleri doğrudan kaydeder. Filmde bir kişinin düşüncelerine ait sesler duyulduğunda, oyuncunun dudakları kapalıdır. Yüzü ile

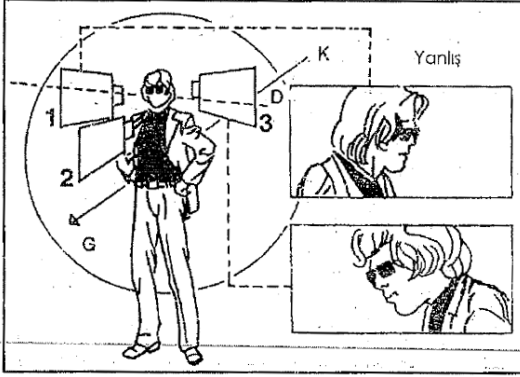
tepki gösterebilir, ancak dudak birlikteliği yoktur. İç sesin yerini oyuncunun düşlediği veya anımsadığı sesler alabilir.

Oyuncunun bakış yönü, görsel sunumunda her zaman güçlü durumdadır. Aksiyon çizgisi, gözleri ile baktığı nesne arasında uzanır. Aksiyon çizgisi kurulduğunda, kameralar için üçgen ilkesi uygulanabilir. Baktığı nesneyi göstermediğiniz halde bile ona doğru bakabilir ya da bakışı bir boşluğa yönelebilir. Oyuncu durağan kalmayabilir. Yazabilir, resim yapabilir veya el işleri ile ilgilenebilir. Tüm bunları bulunduğu yerden hareket etmeden yapar. Başını yan tarafa çevirse bile bakışının yönü bizim aksiyon çizgimiz olur. (Şekil 2.5)



**Şekil 2.5** Oyuncunun bakış yönü, yukarıda da gösterildiği gibi kameraların üçgen yerleştirilmesinde rol oynar.

Eğer oyuncu ileriye doğru bakarsa, aksiyon çizgisi kuzey-güney doğrultusunda uzanır. Başı doğu-batı ekseninin bir tarafında kalır. Eğer oyuncu ileriye doğru bakarsa, kameraların yerleştirilmesinde doğu-batı eksenini kullanılamaz. İki karşı çekim art arda kullanıldığında yön kavramı bozulur (Şekil 2.6).



**Şekil 2.6** Oyuncu ileriye doğru baktığında (kuzey-güney) kameraların üçgen yerleşimi doğu-batı yönünde olmamalıdır. Dış karşı açılar bakış yönünde bir uyumsuzluğa yol açar.

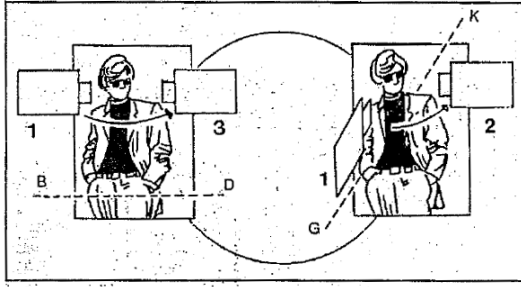
Benzer şekilde, oyuncumuz yana doğru baktığında, kameralar kuzey-güney eksenini üzerinde bulunuyorsa, bu kamera konumları kullanılamaz. Oyuncunun bakış yönü aksiyon çizgisine bağlı olmalıdır.

Aksiyon çizgisinin yönü, oyuncu başını bir taraftan diğer tarafa çevirdiğinde değişir. İki tür görüntüleme mümkündür:

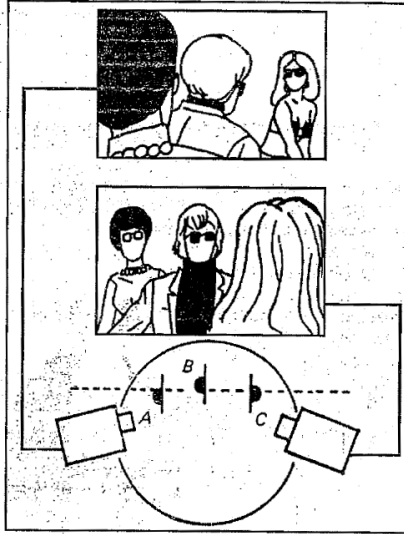
1. Oyuncu başını yaklaşık 180° çevirirse, doğu-batı eksenini kullanan kamera ile görüntüleme yapılır.

2. Oyuncu başını 90° çevirirse, kuzey-güney eksenini kullanan kamera ile görüntüleme yapılır.

Şekil 2.7 her iki örneği göstermektedir.

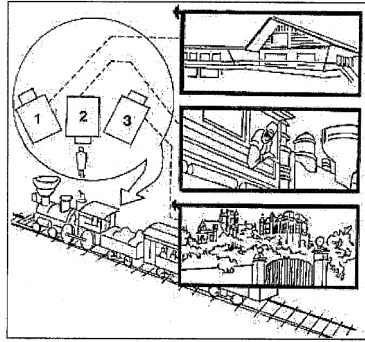


Şekil 2.7 Oyuncu başını yarım daire döndürdüğünde, bu doğu-batı yönündeki kamera konumundan görüntülenir. Dik açı oluşturacak biçimde çevirdiğinde ise kameralar için kuzey-güney konumlandırması yeterlidir.



Şekil 2.8 Oyuncular düz çizgi düzenlemesine göre yerleştirildi ve iki dış karşı açı kamera konumundan görüntülendi. Tüm oyuncular her iki çekimde de çerçevede içinde buldukları yerleri korudular.

## OYUNCU HAREKETLİ SAHNE ÖRNEKLERİ



**Şekil 3.1** Hareketli bir aracın aynı yanından, yön olarak birbirine zıt iki bakış açısından yapılan çekimlerde bize doğru yaklaşan ve bizden uzaklaşan görüntüler elde edilir. Bu iki görüntü bir ara çekimle birleştirilir. Ara çekimde oyuncunun başını bir yandan diğer yana çevirmesiyle bakış açısının değiştiği belirtilir.

Hareket halindeki bir trenin ön tarafına, 45 derecelik görüş açısıyla yerleştirilen kamerada (çekim 1) önünden geçilen binalar diyagonal bir çizgide görünürler. Çekim 2 (stüdyo çekimidir) perdenin dışına, sağa doğru bakan ve yavaşça başını sola çeviren oyuncuyu gösterir. Çekim 3 oyuncunun bu yeni

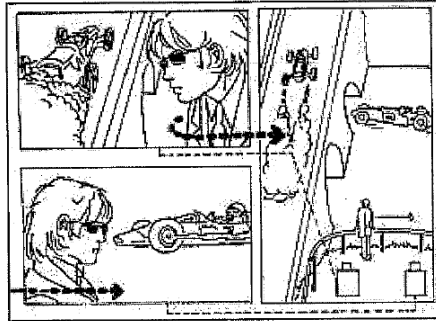
bakış açısından binaları gösterir. Şimdi geriye doğru 45 derecelik bir bakış açısıyla binalardan giderek uzaklaşırız.

Her iki hareketli çekimde de binalar soldan sağa doğru geçerler. Böylece oyuncunun bakış açısının trenin aynı tarafından olduğu onaylanır. Bu kesinlikle bir yön değişikliği değil aynı aksiyon çizgisi boyunca yapılan bir bakış açısı değişikliğidir.

Aksiyon çizgisinin diğer yanına geçmek için kullanılan üç yöntem daha vardır. Birincisinde oyuncunun yatay hareketi kullanılır. İkincisinde konunun yatay hareketi ile kamerasının çevrinme hareketi birlikte kullanılır. Kamera durağandır. Üçüncü yöntemde ise, kameranın diğer yana geçişini gizlemek için oyuncunun dikey hareketi kullanılır.

Açıklanacak olan bu üç yöntem kolayca göze batmaz ve doğru kullanıldığında seyircinin farkına varamayacağı düzgün bir geçiş sağlar.

İlk örnekte, oyuncu kendisinden giderek uzaklaşan bir hareketi izler. Öne döner ve yürüyerek çerçevenin yanından çıkar. İkinci çekimde çerçevenin diğer yanından görüntüye girer ve sağdan sola doğru hareket eder, bir nesneyi izlemek için durur. (Şekil 3.2)

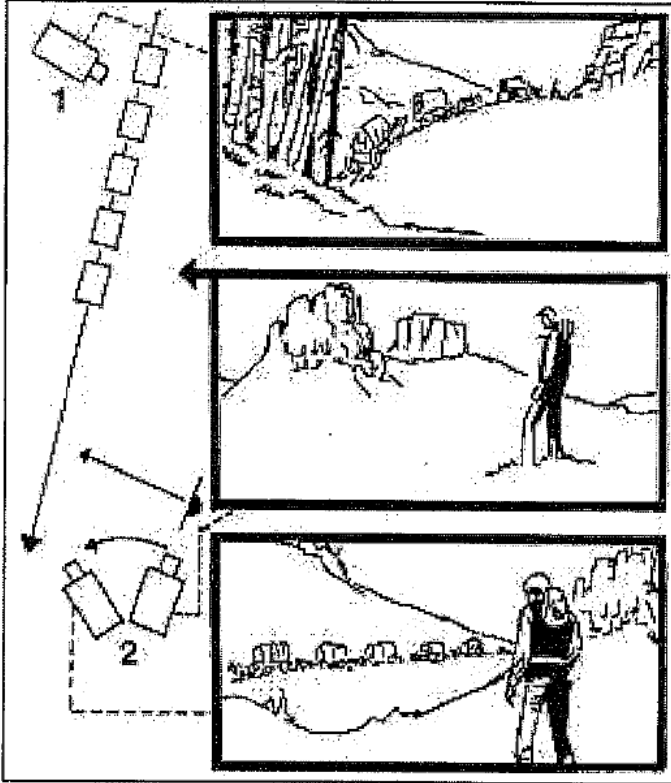


**Şekil 3.2** İki çekim arasındaki yön değişikliğini belirten oyuncu ilk çekimde görüntüden çıkar, ikincisinde görüntüye girer. Böylece iki farklı mekân birbirine bağlanır.



İzleyen şekil ikinci uygulamayı göstermektedir.

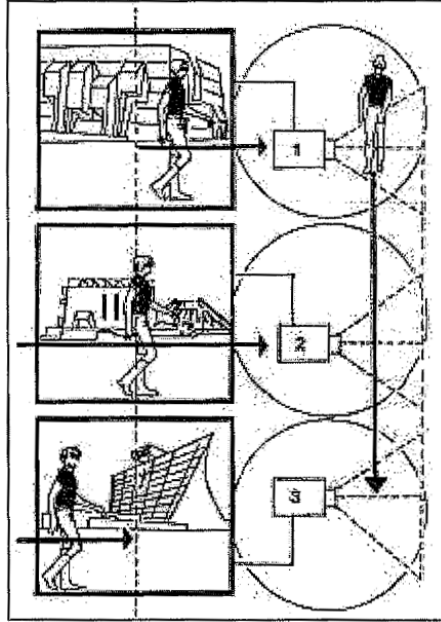
Bir kervan soldan sağa doğru ilerler. İzleyen çekimde bir adam sağdan sola doğru yürür. Kamera onunla birlikte çevrinir ve durup bu çekimde çok uzaklarda sağdan sola doğru ilerleyen kervana bakana dek onu izler. Oyuncunun ikinci çekimde görülen ters yöndeki hareketi, kervanın aksiyon çizgisinin diğer yanından görüntülenmesini sağlar. Şekil 3.2-A'ya bakınız.



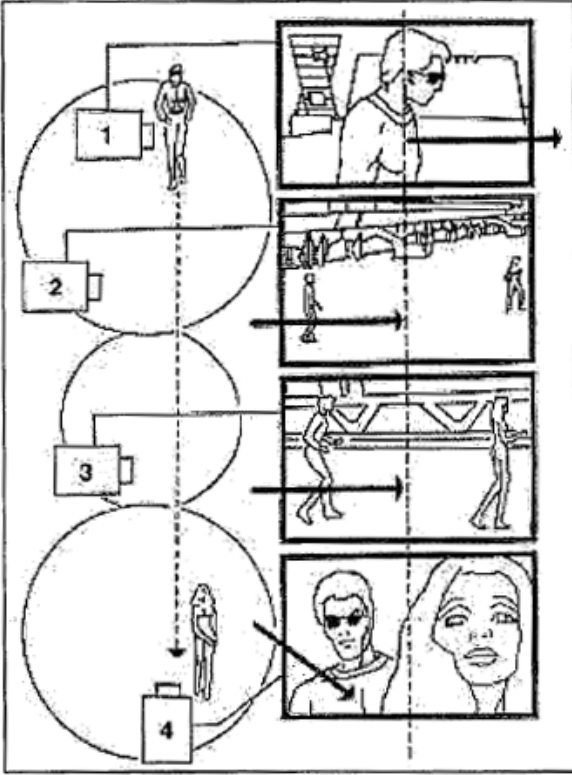
Şekil 3.2-A Oyuncunun ikinci çekimin başındaki hareketi, fonda görülen ana konumun hareket yönünde meydana gelen değişikliği gizler.

## Hareketin üç bölüme ayrılması

Bir yerden bir başka yere giden bir oyuncunun hareketi, birbirine paralel üç kamera konumundan görüntülenir. Her kamera konumu, kesintisiz hareketin üç farklı mekândaki gelişimini kaydeder. Oyuncu içinde bulunduğu mekândan çıkar, bir başka mekânda yoluna devam eder ve sonunda varacağı yere ulaşır. Şekil 4.1 bu uygulamayı, oyuncunun hareket yönüne paralel bir çizgi üzerine yerleştirilmiş üç kamera konumundan nasıl görüntüleneceğini açıklayan basit bir örneği göstermektedir. Böylece, tüm kamera konumları oyuncuyu aynı uzaklıktan görüntüleme olanağına sahip olurlar.

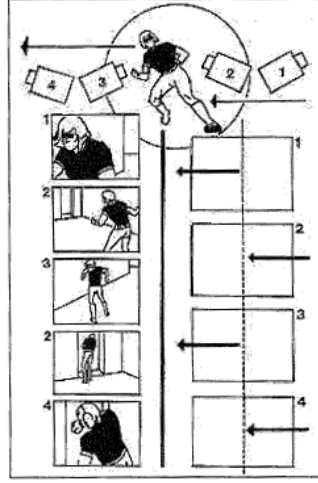


Şekil 4.1 Üç paralel kamera konumundan görüntüleneyen yatay hareket. Çekimlerin tümü boy çekimidir.



Şekil 4.2 Oyuncunun uzun hareketinin bölümlere ayrılması, hareket için çerçevenin aynı bölümünün tekrar tekrar kullanılması son üç çekimde gerçekleştirilir.

Hızlı ya da şiddetli bir hareket dört ya da beş parçaya bölünerek, hareketin doğasında var olan şiddet görsel olarak daha da güçlendirilir. Şekil 4.3'te görülen örnekte karşı açılar kullanılmıştır.



**Şekil 4.3** Oyuncunun hareketindeki şiddet duygusunu güçlendirmek için hareket bölümlere ayrılır.

## **OYUNCU VE KAMERA HAREKETLİ SAHNELER**

Bir çift, Watergate binasının önünde durmaktadır. Adam çerçevenin solunda, kız çerçevenin ortasında ve biraz geridedir. Biraz sonra, adam çerçevenin karşı tarafına sağa doğru hareket eder. Adam kadının önünden geçerken vücuduyla onu gizlediğinde, kadın sola doğru hareket eder. Adam çerçevenin sağ tarafına gelip durduğunda, kız da çerçevenin sol tarafındaki yeni konumuna ulaşmış olur.

Oyuncuların çerçeve içindeki yer değişimleri süresince kamera hep sabit kalmıştır.

Perdeye uygulanabilecek bir diğer tiyatro geleneği ise seyircinin dikkatini sürekli güçlü oyuncu üzerinde tutmak yerine, onu güçlü oyuncudan diğer oyuncuya, sonra tekrar güçlü oyuncuya gidip gelecek biçimde değiştirmektir. (Şekil 5.1)



Şekil 5.1 Dairesel hareket, oyuncuların yer değiştirmelerinde ustaca uygulanması gereken bir yöntemdir.



Şekil 5.2 Yanıltıcı bir görsel uyum yardımıyla yapılan bir diğer zaman geçiş yöntemi. Michalengelo Antonioni'nin Blow Up adlı filminden bir örnek.

### Örnek:

**Çekim 1** Yatakta yatan bir çocuk. Babasının sol omuz üstünden görünür. Çocuk konuşmaktadır.

**Çekim 2** İç karşı açı, baba yakın çekimde görülür. Oğlunu yatıştırmaya çalışarak cevap verir. **Çekim 1** Baba ve oğul daha önce olduğu gibi görülürler. Çocuk konuşmaya devam eder.

**Çekim 3** İç karşı açı. Yakın çekimdeki babanın yüzünde oğlunun sözlerine karşı acı dolu bir ifade belirir ve başını sağa çevirir. Kamera geri kayarak adamı bir lokantada masada otururken gösterir. Kalabalığın gürültüsü ses kanalında yükselir.

Şekil 5.3'te gösterilen bu sekans, yönetmen Guy Green tarafından *The Angry Silence* adlı filmde kullanılmıştır.

Benzer bir yanıtma işlemi, diyalogun da yardımıyla bu kez tam anlamıyla zıt bir duygusal atmosfer yaratmaya yönelik olabilir. Yakın çekimde bir adam tehdit dolu bir ifadeyle kıza, “Eğer benimle işbirliği yapmazsan kız kardeşini öldüreceğim!” der. Bir sonraki sahne, sözü edilen kızın yakın çekimde bağırarak geriye doğru düşmesiyle başlar. Kamera onunla birlikte çevrinir ve kızın mayolu olduğunu ve sırt üstü yüzme havuzuna atladığını görürüz. Kız arkadaşlarıyla birlikte eğlenmektedir.

## **DİNLEME ÜZERİNE BİLGİ KODLARI VE KÜÇÜK BİR EGZERSİZ**

**Oyunculüğün temeli yapmanın gerçekliğidir**

**Beni dinliyor musun?**

- Beni gerçekten dinliyor musun?
- Dinlemiş olmak için mi dinliyorsun, yoksa gerçekten mi dinliyorsun? Bunu söyleyebilir misin?
- İşte bu yapmanın gerçekliğidir.

**Şu anda bana kaç tane ses duyduğunu söyleyebilirsin?**

Tam bir dakika boyunca dışarıdaki arabaların seslerini dinle.

- Kaç tane ses duydun?
- Kendin olarak mı dinledin? Yoksa oynadığın karakter olarak mı dinledin?
- Öğrenci gibi yarı zorunlu yarı “mış” gibi mi dinledin?

- Senin mi kafan karıştı yoksa karakterinin mi kafası karıştı?

### **Şimdi, duyulacak bir şekilde söyle (1 dakika)**

- Kaç tane yaptın?
- Kendin olarak mı yaptın? Yoksa teatral bir şekilde mi yaptın?
- Kendin gibi mi? Hamlet gibi mi? Yoksa yarı hamlet yarı kendin mi?

### **Ampulleri yakma zamanı**

- Karakterinin söylediklerini içinden geçir, teatral veya kendin olarak.
- Ardından  $931 \times 18$  hesapla!(=16758)
- Gerçekten denedin mi? Sonuç belki doğru olabilir belki yanlış; yaşam gibi farklı sonuçlar olabilir lakin senin denemenden daha önemli olamaz.
- Yanlışa tamam sorun yok ama eğer denemediyse sorun var demektir!



## **Partnerini gözlemler (1 dakika)**

• Gözlemler senin tarafından mı yapıldı yoksa karakterin tarafından mı?

• Bunun için direndin mi?

## **İyi duyabiliyor musun?**

• Ne dediğini tekrarlayabilir misin? Kesinlikle! (Tabii ki de yapabilirsin!)

• Partnerine bak. Ne gözlemliyorsun? Düşüncesizlik veya okumalar, hemen ne gözlemlediğini tekrarla. (Örnek: Sarı saçları var.)

• Şimdi her ikisini hem dinleyip hem tekrarlayabilirsin.

Bu şu anda aptalca görünebilir ama bir şeylerin temeli buna bağlı. Eninde sonunda duygusal bağlantı kurulacaktır.

## **Diğerinin bakış açısından gözlemler**

— Siyah saçların var. Bu doğru mu? Hayır.

— Öyleyse cevabın ne?

— Hayır, siyah saçları yok. Sarı saçları var.

— Evet, sarı saçlarım var.

—Evet yaptın.

—Evet yaptım.

İşte bu, iki insan arasındaki iletişim

— Bukleli saçların var.

— Evet, bukleli saçlarım var.

— Evet, yaptın.

— Evet, yaptım.

— Evet, yaptığımı görebiliyorum.

— Evet, yaptığımı görebiliyorsun.

Evet, onları yorumlayın.

## **Oyunculunun temel dayanađı yapmanın gerekliđindedir.**

- Neler yapıyor olduđumuzu nasıl bir tanımlama ile karşılaştırabilirsin?
- Eđer basite yaparsan, odaklanamazsın.
- Eđer basite yaparsan, kendi yaptıđını gözlemele vaktin olamaz.
- Gereklik, gerekten belirli bir biçimde oluşur.
- Bir şey yaptıđın anda veya gerekten eylemde bulunurken aksini iddia edebilirsin. Sonuç olarak, karakterin gibi yapmayabilirsin.
- Karakterin gibi oynama; eyleminde kal. Karakterin gitgide ortaya çıkacak.

## **Sözün özü çok uzaklara gitme!**

- Okumalara çizgi çek.
- Yeni bir “an”da sessizlik oluştur.

- Sözlü iletişim yerini (yerine) içgüdüsel temelli iletişime bırak.

- Davranışlarını yorumlayabilirsin.

Hadi içgüdülerini açığa çıkartalım.

- Düşünmemeyi dene, ne söylediğine konsantre ol sadece dinle.

- İçgüdüsel olarak iki “an” var. Eğer partnerin sana sessizlik (unutmak vs.) sağlarsa aynı yerde kalma. Yeni bir “an” yarat kendine.

- Oyunculuk yaşamın taklidi değildir. Sakın kibar olmaya çalışma. Gerçek hayatta denk gelse bile aynısı yapma.

### **Samimiyet geldiğinde:**

- Ne olur olmaz bir şeyi yapmış olmak için yapma.

- Spontanlık bir şekilde gelecektir.

- İçgüdüsel davranabilmen için kafandaki her şeyi elemine etmelisin.

- Tekrarda sadece dinle, düşünmek yok ve entelektüel olma!

- Doğrudan gelen bir güdü dışında yapılan salt tekrarlama benim tarafımdan sana karşı ciddi bir iletişim kopukluğu oluşturur. (Örneğin: Bana 10 dolar ödünç versene. Sana 10 dolar ödünç verdim. 10 dolara ihtiyacım var. 10 dolara ihtiyacın var. 10 dolarım olması lazım. 10 doların olması lazım. Bana 10 dolar vermelisin. Herhangi birisine sor.)

- Bir tren gibi yavaş yavaş yanıtları aklınla değil, samimi dürtülerinle bul.

- Uygulayıcı olan kişi kadın veya erkeğin içgüdülerini bulmak için öğrenen kişidir. Performans vermez. Ölçekler tekrar tekrar çalışan bir müzisyen gibi oluşur.

- Ben entelektüel bir oyuncu eğitmeni değilim. Benim temel yaklaşımım aktör ve aktrisler duygusal dürtülerini sıkı ve köklü bir şekilde oyunculuklarında kullanmalarını sağlamak.

- İçinde hiçbir mantalitesi olmayan tüm iyi oyunculuklar kalpten gelen bir gerçekliğe dayanır.

### **Bağımsız bir şekilde egzersizleri yapalım**

Geçen hafta partide tanıştığın bir kızın telefon rehberinde adına bakıyorsun ama numarasını kaybetmişsin. Kızın adı Sue

Smith. Partnerin kapıyı çaldığı anda soruyu sor, “Bir şey mi arıyorsun?” ve tekrarla.

- Zor ama imkânsız olmayan bir eylem seç.
- Yapmak istediğin eylem için bir neden olması gerekir. Bu konsantrasyonun kaynağıdır, duyguların er ya da geç kendiliğinden gelecektir.
- Oyunculuk konuşmak değildir. Partnerinle bir bütün olabilmektir.
- Sahnede seyircilerle yalnız başınasındır. (Seyirci varmış gibi.)

Bu egzersizin önemini çok iyi kavraman gerekiyor.

### **3 kere kapı çalma**

- Kapıyı çalmanın bir anlamı olmalı. Doğru bir şekilde olmalı. Her on saniyede üç kez farklı bir şekilde çalmalı.
- Çalma eylemi öyledir ki biraz yaşamdaki gibi olmalı. Teatral olmamalı.
- Birinci egzersiz kapıyı çalma; ikinci egzersiz kapıyı açma; üçüncü egzersiz kapıyı çalmanın yorumlanması.

- Üçüncü an olarak sizin tarafınızdan sözlü anlatım sizin için anlamı vardır kapıyı açın. Ve yaptığınız eyleme geri dönün. Ne olursa olsun üçüncü an yapmak, bağımsız eylemlere geri dönmek için izin verir, egzersize devam.

- İlk iki vuruştan sonra, sizin için ne anlama geldiğini söyleyin (tokmak olarak değil odada olan kişi olarak). Üçüncüsünden sonra, kapıyı açın. Ve sözlü kullanımın üçüncü vuruş size ne anlamına geliyordu, bunun farkında olun. Daha sonra bağımsız faaliyet geri dönün ve egzersize devam.

- Kapıya cevap vermek zorunda değilsin.

- Mantıklı tekrar gerçek duyguya gitmene neden olacaktır.

- Kötü bir şey yaşarken bile size söylenenleri tekrarlamamız gerekebilir. Ve biri gelip, ben makarnayı çok seviyorum, diyebilir.

- Bağımsız bir eylem, acil doğru ve zor olmalıdır; kendi başına olmak; eylemde çok abartılı ya da çok zorlama değil, neden biliyorum.

- “Zor”luk çok önemli, konsantrasyonunu güçlendirir. 20 yıllık uzmanlaşmış bir müzisyen gibi pratik yapmalısın. İlgüdülerini kullanmayı öğrenmen gerekir. Başka birisinin üzerinde nasıl bir etki bırakır? Kendinize o an için zaman ayırın.

- Tekrarda süreklilik önemlidir.
- Oynamak yok, sahtelik yok, “gibi” yapmak yok!

## **Tekrarın Ötesinde**

• Bir daha içeri gelen kişinin bir nedeni olması gerekiyor. Neden bulma, ölüme meydan okumak gibi değil, basit ve özel olmalı. Kapı vuruşunun hâlâ bir anlamlı olmalı. Fare kulağı olsa bile farklı vuruşları ayırt etmeli. Bir karakteri oynamadan kendiniz için bir çalışma oluştursanız, bu sizde kökleşir.

- 3 vuruştan sonra tekrarlara devam edin.
- Strasberg içe dönüktür. Tüm dikkatinizi duyduklarınıza ve diğer şeylere verin.
- Oyuncunun inancı koşulların doğru olmasında yatar.
- Mantıklı olmak konusunda endişelenmenize gerek yok. Bunu senaryo sizin için yapar.
- Oyunculuk, dürtülerinin tamamını vermek ve her etkilenen kişiden bu dürtüleri geri almaktır.
- Eylemde oluşturmak tekrardan daha önemlidir.



- Tekrar sıkı bir şekilde çalışın. Organik bir şekilde deneyin. Bir sahne oynamaktan kaçının.

- Senaryodan altı çizili yerden anlamsız bir şekilde okumaya devam edin. Bu çalışma mekanik oluşumu önler. Ham olma hali...

- Tarafsız ve anlamsız olan bu çalışma kelimelerle duygusal hayatın gerçeği ile doldurulacaktır.

- Nötr ve rahat kalmak sizi duyarlı olmaya getirecektir. Gerginlik ve kaskatı olmak seni oynatmaz.

- Duygu eşiniz size ne çıkacağını verecektir.

- Bu tarz egzersizler kötü oyunculuk alışkanlıkları tedavi eder.

## ÖYUNCULUK ÖZDEYİŐLERİ

“Aç adam, kitaba davranır, çünkü o silahtır.” *Bertolt Brecht*

“Kurdun yumuŐaklığına, at cambazının sözlerine, kallesin yeminine inanan kimse delidir.” *William Shakespeare*

“Beyninden para ihtirasını, zenginlik deliliğini, Őöhret ve kendini beğenme budalalığını çıkar, bakalım kaç dirhem geliyor sun?” *Muhsin Ertuğrul*

“Kötü oyunculuk ahlâk bozar.” *Oscar Wilde*

“Acı, güzelliğı kemirir.” *Shakespeare*

“ÇalıŐma odamda dünyanın uzaydan çekilmiş bir fotoğrafı asılı, oradan bakıldığında bir hiç olduğumu hatırlatıyor bana.” *Alain Delon*

“Komedi, yanakta gamze oluŐturmalı, alında kırışıklık değıl.” *Charlie Chaplin*

“Dünya güzeldir, ama sanatçının gözüyle daha da güzeldir.” *Goethe*

“Özgürlük sorumluluk gerektirir, avarelikle karıştırmayın.” *Bernard Shaw*

“Öyle kolay bir sanat değildir uyumak. Onun uğruna bütün gün uyanık durmak gerekir.” *Friedrich Nietzsche*

“Mizahın sırrı şaşırtmasıdır.” *Aristoteles*

“Birisi karşında akıllıyı mı oynuyor? Sen aptalı oyna! Sonra, hakiki aptalı zevkle seyret!” *Charlie Chaplin*

“İyi bir gösterinin son söze ihtiyacı yoktur.” *William Shakespeare*

“Saniyede 24 kare, oyuncunun yüzüne olan ihtiyaçtan daha büyük değildir. Oyuncu iyi olsun, tek kare ile anlatırım hikâyeyi.” *Stanley Kubrick*

“Eğer insan ciddi çalışırsa, prova gösteriden daha büyük bir maceradır.” *Stanislavski*

“Bir şeyin sanat eseri olup olmaması biçime bağlıdır. Bir duygu, biçiminin etkisi ile yaygınlık kazanıyorsa, o sanat eseridir. Biçim uygun değilse, hiçbir hikâye, şarkı, melodi, resim,

heykel, dans, oyun, süsleme, yaratıcısının duygusunu seyirciye taşıyamaz.” *Tolstoy*

“Eğer mutluluğunuz ve başaracaklarınız, bir başkasının yaptıklarına bağlıysa, çok ciddi bir sorunuz var.” *Aldous Huxley*

“Oyunlar hayatın çekirdeğidir. Bütün insanlar orada gelişir.” *Frobenius*

“Oyun insanoğlunun ilk bilincidir.” *John Paul*

“Bir şeyi ezberlemek, bilmek demek değildir.” *Montaigne*

“İnsanın en rahat görüldüğü zaman, belki de rol yaptığı andır.” *Oscar Wilde*

“Oyun insanın ilk sanatıdır.” *Jean Paul*

“Sinema en önemli ayartıcı sanattır. Sinema size neyi arzu edeceğinizi sağlamaz. Sinema nasıl arzu edeceğinizi anlatır.” *Slavoj Žižek*

“Oynamak için doğduğunuz roller vardır.” *Malcolm McDowell*

“Mükemmeliyetçi olmak mükemmel olmak anlamına gelmez.” *Jack Nicholson*

“Dünyanın absürtlüğünü kabul ettiğim an özgürleşmiş-  
tim.” *Woddy Allen*

“İnsanlar kulaklarına gözlerinden daha fazla inanırlar.”  
*Heredot*

“İnsanlar sadece anladıkları konularda konuşsalardı, dün-  
yadaki sessizlik dayanılmaz olurdu.” *Max Lemer*

“Komedi, iyimsirliğin eyleme dökülmesidir.” *Robin Williams*

“İsmarlama, sanatı öldürür.” *Dostoyevski*

“İç sesiniz ile film yapın. Senaryo sette hatırlamak için not  
kâğıdıdır.” *Jean Luc Godard*

“Sinema öyle bir keşiftir ki, bir gün barutun, elektriğin ve  
kıtaların keşfinden çok dünya veçhesini değiştireceği görüle-  
cektir.” *M. K. Atatürk*

“Saniyede 24 kare çekilen bir silahtır sinema.” *Fernando  
Solanas - Octavio Getino*

“Tiyatro sahnesi bir cambazın yürüdüğü ip kadar yüksek  
ve dar olsaydı, ancak o zaman tümüyle hazırlıklı olanlar ce-  
saret edebilirdi.” *Meisner*

“Şansınız bol, fiziğiniz düzgün ve hayal gücünüz de sıfırda yaşam o kadar da kötü değildir.” *Christopher Isherwood*

“Bir insanın bildiğini zannettiği bir şeyi öğrenmesi imkânsızdır.” *Epiktetos*

“Sanat, metafizik çalışmadır.” *Nietzsche*

“Gücünü aşan rolü üzerine alırsan, bu rolü, iyi oynamadığın gibi yapabileceğin rolü de terk etmiş olursun.” *Epiktetos*

“Sanat, yalnızca ekmek parasını ondan kazananların atölyesinde öğrenilir.” *Samuel Butler*

“Doğrudan bedeniyle çalışana işçi; beden ve aklıyla çalışana zanaatkâr; beden, akli ve hisleriyle çalışana da sanatçı denir.” *August Wolf*

“Çocuk trajedide güler, ihtiyar komedide ağlar.” *Miguel de Unamuno*

“Büyük insanlar, şu dünyada bütün acıları çekmek zorundadır.” *Dostoyevski*

“Sanat bir haberleşme değil, ölüme karşı bir dirençtir. Sanat bilgi vermez. Sanat bir enformasyon türü değildir.” *Akira Kurosawa*

“Aslında hiç kaybetmedim. Sadece sistemin istedikleri kazandı. Meteliksiz olabilirim ama niteliksiz değilim.” *Charles Bukowsk*

“Oyuncu, içtenlikle içtenliksiz olmayı, doğru sözlülükle yalan söylemeyi öğrenmelidir. Bu hemen hemen olanaksızdır ama gereklidir.” *P. Brook*

“Oyuncunun kullandığı ortam hain, değişken ve gizemli bir malzeme olan kendisidir.” *Peter Brook*

“Oyunculuk ‘şimdinin sanatı’dır, yaşayan bir konsantrasyonun içinde üreyebileceği bir arenadır.” *Peter Brook*

“Çevre etmenleri izin verirse insan istediği her şeyi öğrenebilir. ‘Yetenek’ veya ‘yeteneksizlik’in bunda payı çok azdır.” *Viola Spolin*

“Hiç kimse oyunculuğun doğasını, olgusunu, anlamını, duygusal sürecini, bilimini Grotowski kadar derin incelemiştir.” *Peter Brook*

“Metnin ezberlenmesi değil, olay örgüsünün anlaşılması gerekir. Ezber doğaçlamaya şans bırakmaz.” *Stanislavski*

“Ya imgeleminizi geliştirin ya da sahneyi terk edin.” *Stanislavsk*

“Düşünce, içimizdeki şeye yönelttiğimiz dikkattir.” Leibniz

“Yetenek tanrıdan, alçak gönüllü olun. Şöhret insanların takdiri, minnettar olun. Kibir kendi kuruntunuz, çok dikkatli olun.” *John Wooden*

“Hayat insanlara diz çöktürüp, ruhlarını yok ederken tiyatro bize sahip olduğumuz ruhu hatırlatır.” *Sanford Meisner*

“Düşünce + Söz + Ses = İşte insan.” *Stanislavky*

“Gülme, kişinin kendini üstün bulma düşüncesinden doğar. Deliler, aşırı biçimde gelişmiş üstünlük duygusuna sahip kişilerdir.” *Baudelaire*

“Mizah, engellenen enerjinin ortaya çıkmasını sağlamaktadır.” *Freud*

“Aktör bedeniyle imgeler.” *Micheal Chekhov*

“Bakman gereken yere bak, bu senin görüşünü berraklaştıracaktır.” *William Shakespeare*

“Oyuncuların mektepli olmasından değil, ben seyircilerin mektepli olmasından korkarım.” *Kel Hasan (1916)*



“Evrensel bir nimet olan sessizlikten zevk alabilenler, dünyanın en mutlu kişileridir.” *Charlie Chaplin*

“Davranışlar kelimelerden daha fazla konuşur, daha çok şey ifade eder.” *Oscar Wilde*

“Oyuncu, sahnede işini bitirdikten sonra herhangi bir işçi gibi yaşamalıdır. İşini çok iyi yapan işçiden farklı yaşamamalıdır.” *Meyerhold*

“Yeryüzünde insanların sayısı kadar gerçek vardır.” *Guy de Maupassant*

“Senin hakkında ne söylendiği değil, neyin fısıldandığı önemli evlat.” *John Wayne*

“Komedi, iyimserliğin eyleme dökülmesidir.” *Robin Williams*

“Gerçeği bilmeyen ahmaktır. Fakat gerçeği bilen ve ona yalan diyen, suçludur, canidir.” *Bertolt Brech*

“Gülüşlerim, acılarımı örtmeye çalışan ağır işçilerdir.” *Charlie Chaplin*

“Ben bir melek değildim ama her zaman insan olmak için çok çaba harcadım!” *Charlie Chaplin*

“Güçlü nedenler, güçlü eylemler yaratır.” *William Shakespeare*

“Çiçek ve balık adlarını bilmeyen, hikâye yazamaz.” *Sait Faik Abasıyanık*

“En iyi oyunculuğu, Oscar gecesinde Oscar alamayan adayların yüzlerinde görebilirsiniz.” *Will Rogers*

“Sanat toplum için olmadıktan sonra ne işe yarar?” *Ken Loach*

“Bizi kıskananların sayısı, becerilerimizi doğrular.” *Oscar Wilde*

“Sözlerin uçuyor havaya, ama düşüncen yerde. Öz olmayınca söz yükselmiyor göklere!” *William Shakespeare*

“Kötü komedyaya oyuncusu sürekli güler. Kötü tragedya oyuncusu sürekli ağlar.” *Bertolt Brecht*

“İnsan ruhunu iki şey karartır: Susulacak yerde konuşmak ve konuşulacak yerde susmak.” *Sadi Şirazi*

“Film, hayatın durağan sahneleri kesilmiş drama halidir.” *Stanley Kubrick*

“Hırsıza, hırsız konulu bir tiyatro izlettirdiğinizde kendisine dışarıdan bakıp yaptığının kötü bir şey olduğunu anlayacaktır.” *Aristoteles*

“Sizi gülümsetebilen insanların peşine takılın, çünkü sadece bir gülümseme karanlık bir günü aydınlatabilir!” *Moliere*

“İçinde yaşadığınız dünya ile içinizde yaşattığınız dünya arasında kurabildiğiniz bağ kadar mutlu olursunuz.” *Anton Çehov*

“Yaratıcılık çoğu kez dilin bittiği yerde başlar.” *Arthur Koestler*

“Yazarlık sanatı korunması, şu iki ödeve bağlı kalacaktır; bile bile yalan söylememek ve insanın insanı ezmesine karşı koymak.” *Albert Camus*

“Politika ve sanat, dünyanın düzensizlikleri karşısında başkaldırmanın iki ayrı yüzüdür.” *Albert Camus*

“Filmin prodüksiyonu filme, onun düşüncelerine, içeriğine, hizmet ediyorsa iyi; yapımcının cebini hizmet ediyorsa, kötüdür.” *Jim Jarmusch*

“Bir film savaş alanıdır: Aşk, nefret, aksiyon, şiddet, ölüm, tek kelimeyle; duygu.” *Sam Fuller*

“Film, saniyede yirmi dört defa ölüm, saniyede yirmi dört defa hakikat...” *Jean Luc Godard*

“Her şeyden bol bol varken ben niye açım?” *Maksim Gorki*

“Oyunculuk, tüm kalbinle yalan söyleme sanatıdır.” *Peter Brook*

“Tiyatro boş alanı doldurma sanatıdır.” *Peter Brook*

“Kendi faaliyetlerimin sonu, çalışmalarımın varış noktası ‘araç olarak sanat’tır.” *Jerzy Grotowski*

“Oyuncuya yaratım süresi boyunca, inanmış, tüm benliği ile bağlanmış bir yönetmen yol gösterir. Özerkliğe saygı, disiplin şarttır.” *Grotowski*

“Bilinmeyene ulaşmayan bir yöntem kötü bir yöntemdir.”  
*Jerzy Grotowski*

“Önceden bildiklerimi başkalarına öğretmek amacıyla oyunu sahneye koymam. Daha önce değil, oyun tamamlandıktan sonra bilge olurum.” *Grotowski*

“Yelkenleri şişiren rüzgâra güvenme sakın, bu oldum olası demode bir yöntemdir.” *Samuel Beckett*

“Kötü işler, üstlerini bütün dünya örtse, yine kendilerini belli ederler.” *William Shakespeare*

“Edebiyat, yaşamın saldırılarına karşı bir savunmadır.”  
Cesare Pavese

“Kolay değildi; insan kendisinin en bariz modeli olsa bile, aynı zamanda en zor modelidir. İnsan; hem kendisi, hem de başkasıdır.” *Frida Kahlo*

“Samimiyetsiz politikacıların, samimi gözükmeye çalışması kadar kötü bir oyunculuk yoktur.” *Bernard Shaw*

“Oyuncular sır saklayamazlar. Gizli kapaklı ne varsa çıkarırlar ortaya.” *Hamlet/Shakespeare*

“Sanat, şiddeti ortadan kaldırmalıdır, yalnız o yapabilir bunu.” *Tolstoy*

“Resim, sözcüksüz şiirdir.” *Horatius*

“Tüm sanatlar kardeştir, hepsi de birbirinin ışığı altında ilerler.” *Voltaire*

“İnsanların ahlaksız dediği kitaplar, insanlara kendi ayıplarını gösteren kitaplardır.” *Oscar Wilde*

“Zekânın milyonerleri, paranın milyonerlerine acırlar.”  
*Victor Hugo*

“Şöhret pazara benzer, orada çok kalırsanız fiyatlar düşer.” *Francis Bacon*

“Film okuluna gidip gitmediğimi sorduklarında: ‘Film-  
lere gittim.’ diyorum.” *Quentin Tarantino*

“İnsanın en rahat görüldüğü zaman, belki de rol yaptığı  
andır.” *Oscar Wilde*

“Nasıl olur da insan kendine uygun gördüğü rol uğruna,  
kendini ortadan kaldırır?” *Simone de Beauvoir*

“Sözcükler dolu tabancalardır.” *Jean Paul Sartre*

“Yapmak, olmaktır.” *Jean Paul Sartre*

“Sanat uzun, hayat kısadır.” *Goethe*

“Güzel olan her şey insanın hafızasından kaybolabilir fa-  
kat sanatta asla!” *Leonardo da Vinci*

“İnsanlıktan çıkmış, beyni ve kalbi makineleşmiş kişilere  
teslim olmayın. Siz ne makine ne de koyunsunuz! Sizler in-  
sansınız.” *Charlie Chaplin*

“Anadolu’yu dolaşıp halkımıza sanatın ne olduğunu anlatmanız için turnelerimize düzenli olarak devam ediniz.” *MUSTAFA KEMAL (10 Haziran 1926)*

“Yüzümüzü bir maske gibi takacağız yüreğimize, içindekini görmesinler diye.” *William Shakespeare*

“Tanınmış bir oyuncunun o kadar güçlü bir imajı vardır ki filmin dengesini bozma riski taşır.” *Takeshi Kitano*

“Oyuncunun donanımı, yaşadığı coğrafya ile kültürüyle ve genetiğiyle son derece bağlıdır.” *Haluk Bilginer*

“Memur oyuncu... Memur ne demek? Amiriniz var, sanatçının amiri olur mu?” *Haluk Bilginer*

“İnsanın gerçekten oynaması için yeniden çocuk olması gerekir.” *Huizinga*

“Takım oyunculuğunu bozan yıldız sistemine, repertuvarda yer alan değersiz yapıtlara karşıydık.” *Stanislavski*

“Herkesin üç kişiliği vardır: Ortaya çıkardığı, sahip olduğu, sahip olduğunu sandığı.” *Alphonse Karr*

“Oyuncunun düşüncelerini yüz ifadeleri ile iletilmesine karşıyım. Gerçek yaşamda insanların yüzleri, ne düşündüklerini yansıtmaz.” *Hitchcock*

“Sanat gerçeği, yansıyan bir ayna değil, gerçeğe şekil veren bir çekiçtir.” *Bertolt Brecht*

“Günümüzde yapılan filmlerin çoğunda çok az sinema var. Bunlara sadece ‘konuşan insanların fotoğrafları’ diyebilirim.” *Alfred Hitchcock*

“Eğitim görmemiş sanatçı aşısız armut ağacına benzer, ikisi de ham, ahlak kalır.” *Muhsin Ertuğrul*

“Cehalet Tanrı’nın laneti olduğuna göre, bilgi göklere uçabileceğimiz kanatlardır.” *William Shakespeare*

“Kimse sana eşitlik veya adalet veremez eğer adamsan sen alırsın.” *Al Pacino*

“Neredeyse tüm filmlerimde rollerimi yeniden yazdım ama hiçbir zaman bundan itibaren sağlamayı düşünmedim.” *Marlon Brando*

“Hiçbir yönetmen sizin filmin çeyreğini veya yarısını yazdığınızı kabul etmez. Ama olsun, problem değil.” *Marlon Brando*



“Tıp, nikâhlı karım; edebiyat, metresimdir.” *Anton Çehov*

“Herkes Pinokyo gibi tahtadan insana dönüşme şansını bulamadı, kimileri hep odun kaldı!” *Wolfgang Von Goethe*

“Ödül almaktansa, 10 yaşındaki bir çocuğun bana ‘Kaptan Jack Sparrow’u seviyorum.’ demesini tercih ederim.” *Johnny Depp*

“Karakterli olmak karakter olmak için yeterli değildir.” *Pulp Fiction*

“Sinema sonuç olarak bir düştür benim için. Estetizmin çeşitli öğeleriyle, ama ayık olarak gördüğüm bir düş.” *Pier Paolo Pasolini*

“Sinema, duygular, düşler ve içgüdü dünyalarını anlatmak için en iyi araçtır.” *Luis Bunue*

“Kendiniz olun. Dünya, özgün olana hayran olur.” *Ingrid Bergman*

“İdeolojiler bizi ayırır. Hayaller ve kederler bizi bir araya getirir.” *Eugene Ionesco*

“Bir tek kitap yazmak için yarım kitaplık eser okunmalıdır.” *Samuel Johnson*

“Yapan yapar, yapamayan eleřtirmen olur!” *George Bernard Shaw*

“Kötü komedyaya oyuncusu sürekli güler. Kötü tragedya oyuncusu sürekli ağlar.” Bertolt Brecht

“En önde olmak isteyen oyuncu tehlikeli oyuncudur. Mutlaka seyircinin üstüne düşer bir gün. Doğru oyuncu nerede duracağını bilir.” *Stanislavski*

“Hepimiz ölümden korkuyor ve evrendeki yerimizi sorguluyoruz. Sanatçının görevi, varoluşun anlamsızlığında ilaç bulabilmektir.” *Woody Allen*

“Şöhret denen şey sudaki halkalara benzer; hiç durmadan genişler, genişler... Ta ki belirsizleşip yok olana kadar.” *William Shakespeare*

“Hiç rol yapmadan insanın kendi kişiliğiyle dolaşması daha iyi olabilirdi, değil mi?” *Dostoyevski*

Şemsiye tamircisinin şiiirlerini inceleyen Shakespeare’in cevabı: “Dostum siz şemsiye yapın, hep şemsiye yapın, sadece şemsiye yapın.”

“Kötü bir oyuncu olarak işe başladım. Ve hep öyle kaldım.” *Brigitte Bardot*

“Ben Laurence Olivier ekolünden değilim. Tek bildiğim, içimden geldiği gibi oynamaktır.” *Humphrey Bogart*

“Komedi sufle gibidir. Fazla pişerse çöker. İşte komedi bu kadar hassastır.” *Goldie Hawn*

“Alkış; olgun insanlar için bir destek, küçük insanlar için bir kıskırtıcı.” *Erich Fromm*

“Metafor, doğal zekâ alametidir. Başkasından öğrenilmez.” *Aristoteles*

“Duygusal algı güvenlidir.” *Heraklitos*

“Bir yönetmenin rolü bazen sanatsaldan daha politiktir.” *Tim Burton*

“Marlon öldüğünde (Brando), herkes bir basamak yükseldi.” *Jack Nicholson*

“Her bakış bir gözlem, her gözlem bir düşünce, her düşünce bağlantı ve ilişki doğurur.” *Johann Wolfgang von Goethe*

“Bilgisizlik neden kötüdür? Cahil kişi güzellikten, iyilikten, akıldan yoksunken, hepsini kendisine toplamış sanır da ondan.” *Platon*

“Hayatım bir sanat eseri gibidir. Bir sanatçı, asla aynı şeyi iki kere başlamaz.” *Oscar Wilde*

“Önemli olan yazmak veya sanat eseri yaratmak değildir, önemli olan gerçeği fark etmek ve kendi dalında sanatçı olmaktır.” *Dostoyevski*

“Karakteriniz, şöhretinizden önemlidir. Karakteriniz, siz ne iseniz odur. Oysa şöhretiniz, başkaları sizi ne sanıyorsa odur.” *John Wooden*



## Kaynakça

- Nuriye Akman - *Haluk Bilginer ile Röportaj*, Zaman Gazetesi, Mayıs 2003.
- Gürhan Elmalıođlu - *Hand Out 1-2*, Ders Notu, 2006.
- Ebru Gökdađ - *Oyuncunun Akıl ve Duygu Çatışması*, Anadolu Üniversitesi, Devlet Konservatuvarı Yayınları: No:11. Eskişehir, 2005.
- Eric Morris ve Joan Hotckis - *Rol Yapmayın Lütfen*, çev. İpek Bilgin, Dost Kitabevi, Ankara, 1998, s.21.
- Eric Morris - *Fütursuz Oyunculuk*, çev. İpek Bilgin, Dost Kitabevi, Ankara, 2002,s.29.
- Vsevolod Pudovkin, *Sinemada Oyuncu*, çev. Ođuz Özügöl, Pencere Yayınları, Berlin, 2004,s.79.
- Gürhan Elmalıođlu, - *First Folio Önerileri*, Ders Notu, 2005.
- Edward Dmytryk ve Jean Dmytryk - *Sinemada Oyunculuk*, çev. Levent Cinemre, Afa Yayınları, İstanbul, 1995,s.47.
- Sonia Moore - *Stanislavski Sistemi*, çev. Özgür Çiçek, Bülent Sezgin, Cüneyt Yalaz, BGST Yayınları, İstanbul, 2006,s.35.

- Konstantin Stanislavski - *Bir Aktör Hazırlanıyor*, çev. Suat Taşer, Onk Ajans & Papirüs Yayınları, İstanbul, 1996,s.78.
- Muhammed Bozdağ - *Ruhsal Zekâ*, Nesil Yayınları, İstanbul, 2004,s.146.
- Echart Tolle - *Şimdinin Gücü*, çev. Semra Ayanbaşı, Akaşa Yayınları, İstanbul, 2003,s.56.
- Stella Adler - *Aktörlük Sanatı*, çev. Nazım Uğur Özüaydın, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 2007,s.37.
- Sibel Göktaş - *Varlam Nikoladze ile Tiyatro Eğitimi Üzerine*, Röportaj, Yeni Tiyatro Dergisi, İstanbul, Temmuz 2007.
- Patrick Tucker - *Tv-Sinema Oyunculuk Sırları*,çev.Duygu Dölek,Fgp yayıncılık,İstanbul,Mart 2010,s.29-32.
- Oğuz Adanır - *Sinemada Anlam ve Anlatım*, Kitle Yayınları, İzmir, Şubat 1994,s.157-158.
- Nijat Özön - *100 Soruda Sinema Sanatı*, Gerçek yayınevi, Mayıs 1972,s.82-86.
- Daniel Arijon-Film Dilinin Grameri 1,Es Yayınları,Eylül 2005,s.36-43,s.45-49,s.72-75,s.105
- Daniel Arijon-Film Dilinin Grameri 2,Es Yayınları,Eylül 2005,s.21-23,s.122,s.132-133
- Daniel Arijon-Film Dilinin Grameri 3,Es Y ayınları,Eylül 2005,s.187,s.256-257
- Tony Barr-Acting For The Camera
- Sanford Meisner On Acting