

Profesyonel Aktörlerin Uzmanlıkları: Son Araştırmalar Üzerine Bir Eleştiri⁴

The Expertise of Professional Actors: A review of recent research

Şerife Şahin BAYRAM

Öğrt. Düzce Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Birleşik Üstün Yeteneklilik Çalışmaları yüksek lisans öğrencisi. E-mail: serifesahins@gmail.com

Özet

Bu eleştiri yazısında profesyonel aktörlerin zihinsel süreçlerini konu alan son araştırmalar özellenmektedir. Birbirine yakınsayan kanıtlar sunmuş çeşitli paradigmlar kullanan bazı çalışmalar, aktörlerin işlerine, oyun metni oynadıkları karakterler için ne yapmaları gerektiğini söylese bile, “gerçeği oynayarak saygı gösterdiklerini gösteriyor (örn. bir kişiyi tehdit etme, birisini aşağılama, rencide etme, v.b). Kazanım süreci iki ayrı aşamada gerçekleşiyor. Birincisi, aktörler, yoğun analiz denilen bir prosedürle, karakterlerin niyetlerini altında yatanları çıkarmaya çalışırlar; çünkü çok iyi yazılmış senaryolarda bile karakterlerin niyetleri çok nadiren belirgin veya açıktır. Bu derin süreç perspektif alma, problem çözme, detaylandırma, sebep belirleme, ayırt edicilik ve sürekli tekrar etme gibi öğrenme faktörleri içerir. Analitik safhayı takip edersek, aktörler rollerini, yazarların “aktif deneyimleme” dedikleri bir yaklaşımla prova ederler ve oynarlar. “Aktif deneyimleme” tüm gerçek insan ilişkilerinin doğasında olan bilişsel-duygusal-motor süreçleri içerir. Ayrıca, bu makale de aktörlerin sahne duygularının özel olarak incelenmesi, aktörlerin fiziksel hareketlerinin performansına olan katkılarını ve muhakemelerinin anlaşılması için profesyonel oyunculuğun belirli yönleri gözden geçiriliyor.

Abstract

This review summarizes recent research into the mental processes of professional actors. A number of studies employing various paradigms have provided converging evidence that actors regard their jobs as doing “for real” whatever the playscript calls upon the character to do (e.g. threatening someone, □ attering someone, ridiculing someone, etc.). The role acquisition process appears to take place in two distinct stages. First, the actors extract from the script the underlying intentions of the characters, a procedure that often calls for extensive analysis, because the intentions in well-written plays are rarely explicit or obvious. The deep processing involved calls upon such learning factors as perspective taking, problem solving, elaboration, causal attribution, distinctiveness, and overlearning. Following the analytical phase, actors rehearse and perform their roles by using an approach the authors call “active experiencing” which involves activation of those cognitive-emotive-motor processes inherent in all genuine human transactions. This article also reviews studies that speci. cally examined the nature of actors’ on-stage emotions, the contributions of actors’ physical movements to performance, and certain aspects of professional acting expertise that may lead the way to increased understanding of human cognition.

GİRİŞ

Yıllar içinde, araştırmacılar satranç oyuncuları, uzun mesafe koşucuları, müzisyenler, dansçılar, hızlı zihinsel hesaplayıcılar ve pilotlar gibi geniş bir alanda, alanında çok yetenekli uzmanların uzmanlıklarını incelemişlerdir (örn. Charness vd., 1996; Ericsson, 1998; Ericsson & Kintsch, 1995; Krampe & Ericsson, 1996; Solso & Dallop, 1995; Staszewski, 1988; Tsang & Voss, 1996).

Uzmanların incelemesinden, tartışılan uygulamanın rolü olarak görünen performansa içsel yetenek sorusu ve kazanmak için ne kadar zaman harcadığının belirlenmesidir (örn. Ericsson & Charness, 1994; Ericsson & Lehmann, 1996; Sloboda, 1996; Sternberg, 1996). Böyle bir araştırmanın süregelen açılımı ile profesyonel oyunculuk uzmanlığının doğasını anlama konusunun çok az incelenmesi oldukça şaşırtıcıdır. Aktörler rutin olarak kısa prova periyotlarının derinliklerinde çok fazla konuyu öğrenirler ve bunları profesyonel performans baskısı altında kusursuz bir şekilde ortaya çıkarırlar. Herhangi bir aktöre ona en çok sorulan sorunun ne olduğunu sorun. Cevap neredeyse her zaman “tüm bu yöntemleri nasıl öğreniyorsun” şeklindedir. Oysaki, son derece tecrübeli profesyonel aktörlere göre, ezberleme hiçbir zaman oyunculuğun özü olarak düşünülmemiştir. O zaman aktör uzmanlığının özü nedir? Bu öz deneysel olarak saptanabilir mi yoksa araştırmacılar aktörlerin içgözlemsel raporlarına mı güvenmelidirler?

Görünen şu ki; çok az sayıda araştırmacı bu başlığı sistematik olarak incelemişlerdir. Aktörlerin bazı özel yetenekleri araştırmacıları uzmanlık ile ilgili olmayan meselelere bakmaya yönlendirdiği için, bir takım deneyler onlara faydalı olmuştur. Örneğin, Futterman ve diğerleri (1992) aktörler istenildiğinde “duygu” üretebildikleri için aktörleri deneysel katılımcılar olarak kullanarak, duygunun bağımsızlık sistemi üzerine olan etkilerini ortaya çıkarmışlardır. Araştırmacılar aktörlerin hayal ettikleri duygusal deneyimlerinin kanın kimyası üzerinde gözlemlenebilir etkileri olduğunu bulmuşlardır. Ekman ve meslektaşları (örn. Ekman ve diğerleri, 1983), yüz ifadeleri ve insan duyguları arasındaki bağlantıyı ortaya çıkarabilmek için, olası bir hataya düşmemek için aktörler yüzlerini kısıtlı tutarken utanmadıkları için onlarla çalışmışlardır. Bulgular yönergelerin hangi duyguların

⁴ Noice, T. & Noice, H. (2002). The Expertise of Professional Actors: A review of recent research, High Ability Studies, 13:1, 7-19, çalışmasının çevirisidir.

hedef alındığının açıklanmasından kaçınmak için dizayn edilmiş olmalarına rağmen, aktörler belirli duygu karakterlerinde yüz ifadelerinde oynama yaptıklarında, özellikle bu duygulara karşı fizyolojik uyarılma üretilmiştir. Bir başka çalışmada (Oliver & Ericsson, 1986), rol tam olarak öğrenildikten ve repertuvarda profesyonel olarak oynandıktan sonra, rolün erişilebilirliği ve çeşitli parçalarının hatırlama hızının araştırılması için profesyonel aktörler kullanıldı. Bu çalışma, kazanımın rolü sorusunu ele almamakta, fakat oyunun herhangi bir parçasından özel kısımlara direkt erişilebilirliğin, minimum düzeyde (bir ya da iki) tartışma ile etkileyici kanıtını gözler önüne sunmuştur. Intons-Peterson ve Smyth (1987) yaptıkları bir araştırmada öğrenme stratejilerinin bazı özelliklerini incelemişlerdir. Çalışmalarında, profesyonel olmayan tiyatro bölümleri tarafından iyi ezberci olarak tanımlanan öğrenci aktörlerle sürdürmüşlerdir. Bu araştırmacılar, oyuncu olan ve olmayan öğrencileri *yüksek sesle tekrar ederek öğrenme* bakımından karşılaştırmışlardır. Çalışmanın sonucunda, mekanik talimatlar doğru üsluba daha dikkat etmeye teşvik edici olduğu ortaya çıkmıştır. Konuların birçoğu kullanılan dilbilgisi kurallarına uygun birimlerin başlangıcında bir modeli takip eder gibi görünmüştür. Bunun sonucunda öğrenci aktörler, optimum aralıkları bulmaya çalışarak, prova zamanlarını dikkatli bir şekilde bölüştürmüşlerdir.

Tony ve Helga Noice ise özellikle profesyonel oyunculuk uzmanlığının doğasını araştırmak için dizayn edilmiş 12 yıllık bir zaman sürecinde bir dizi deney gerçekleştirmişlerdir (örn. Noice & Noice, 1997a). Bir literatür taramasında, bu araştırma bilişsel psikoloji perspektifinden bu başlığa yaklaşan tek geniş çaplı araştırmadır. Bu alana yöneltilen en kapsamlı soru, sadece aslına uygun kelimeler ve hareketler değil ayrıca karakterlerin özel düşünce ve hislerini canlandırırken, aktörlere kendi rollerini verimli bir şekilde kazanmaları ve bunları gerçek zamanlı oynayabilmeleri için ne tür bir uzmanlık öğrenim stratejisine izin verildiği sorusudur (Noice, 1992). Son araştırmalar, aktörlerle deneylerden elde edilen bilginin toplum faydası sağlaması için kullanılmasına adanmıştır (örn. Noice & Noice, 1997b). Son olarak, bu araştırma programı, aktörlerin süreçlerinin hangi özelliklerinin mevcut insan düşüncesi ve hafızası ile ilgili teorik açıklamalara ışık tuttuğundan bahsederek, bilişsellüğün doğasını sorgulamaya itmiştir (örn. Noice & Noice, gazetedede; Noice vd., 2000).

OYUNCULUK UZMANLIĞININ DOĞASINI KARAKTERİZE ETMEK

Bu pilot çalışmanın bir parçası olarak, Noice (1992) değişik yaş, geçmiş ve eğitimlere sahip dokuz profesyonel aktörün kendi bildirimlerinin yer aldığı raporları toplamıştır. Bu aktörlere kaset bandı verilmiş ve rollerine nasıl çalıştıklarını detaylı bir şekilde tarif etmeleri istenmiştir. Talep özelliklerinden kaçınmak için, başka bilgi verilmemiştir. Bu raporlar kategorilere ayrılmış ve analiz edilmiştir. Sonuçlar tüm katılan aktörlerin, ezberlemeye yönelik herhangi bir düşünce verilmeden önce, kullanılan ifadenin arkasında yatan düşüncüyü anlamaya çalıştıklarını vurgulamaktadır. Buna sebep olarak karakterlerin kullandıkları kelimeler ve ifade ettikleri düşünceler gösterilmiştir. Aktörlerden birisi süreci şu şekilde özetlemiştir:

Bir tiyatrodada yaptıklarımızı tersten yaparız. Senaryoyu alırız ve... inceleme sürecinin sonunda: Çizgilerimiz belirlidir. Günlük hayatta, bir uyarın vardır ve bunun sonucunda kelimelere dönüşen düşünceler oluşur. Senaryoyu ilk okumayı bitirdiğimde söyleyeceğim kelimelere sahip olurum. Böylece geri dönmem ve o kelimeleri söyleten düşüncenin ne olduğunu bulmam gerekir. Ve daha önemlisi, bu kelimeleri oluşturan düşüncüyü oluşturan şey nedir ve genellikle bu duygusal bir şeyin türü olabilir. Bu düşünce için sebep nedir? Düşünürken her zaman izlediğim yol budur (Noice, 1992, pp. 420–421).

Bu tarz açıklamaların şaşırtıcı yanı, bunların yine de aktörlerin kendi muhakemelerini yansıtmastır. Bu bilgi türü, insanlar kendi içsel süreçlerini anlatırken insanların çoğunlukla hatalı olmaları sebebiyle bir şekilde şüphe uyandırıcıdır. Bununla birlikte, öz-raporlar ileriki zamanlarda daha titiz teknikler kullanılarak daha detaylı bir şekilde araştırılabilecek bir takım alanları ayırmada yardımcı olmuştur.

Ericsson ve Simon'un (1993) işlem analizleri (protocol analiz) *veri olarak sözel raporlar* kitabında yer alan bu tekniklerden birisine öncülük etmiştir. Yazarlar prosedür ile ilgili olan bilgi ile diğer bilgi türlerini ayırmaktadır. Önceki durumda, eğer katılımcı bir göreve katıldıysa (veya yeni katılmışsa), o zaman “yüksek sesli düşünme” oldukça yüksek dereceli bir hassasiyetle süreci ele almaktadır. Bu yüzden, eş zamanlı ve geçmişe dönük olmak üzere avantajları ve dezavantajları olan iki tür sözel protokol vardır. Eş zamanlı jenerasyon katılımcı için neredeyse tüm bilgiyi ele almaktadır, çünkü oyuncu her bir düşüncüyü ortaya çıkar çıkmaz dile getirmektedir. Bununla birlikte, “yaparken konuşmak” özelliği, belirli koşullarda, ikincil bir eleman sunarak kendi sürecini bozmaktadır. Öte yandan, görevden hemen sonra oluşturulan protokoller, görevin olağan bir biçimde yerine getirilmesine izin verilmesine rağmen, bazı ara düşünceleri unutturmaya sebebiyet verebilmektedir.

Sözel protokollerin süreçte kullanılması şüpheciliğe maruz kalır (Örneğin; Nisbett & Wilson, 1979). Fakat, bu tarz şüphecilik, onları anlama çalışmasındaki işe yararlılıkları, protokollerin otomatikleşmiş kavrayış veya dil mekanizmalarını tamamen ele alamaması çevresinde toplanmıştır. Uzmanlar tarafından sözel

protokollerin, prosedürlerin rutin olarak ele alınan detaylarını açıklamak için kullanılırken bu tarz bir ihtilafın varlığından söz edilmemektedir.

Eş zamanlı'ya karşı geçmişe dönük protokollerin avantajlarının karşılaştırılması meselesinden kaçınmak için, her iki protokol bazı araştırmalarda (Noice, 1991, 1992; Noice & Noice, 1993, 1994, 1996) yapılmıştır. 90'dan fazla katılımcı kullanarak yapılan araştırmada, bu çalışmaların altında yatan görevler bir seçmeye veya oyuna hazırlanmaları için bir sahne verilen aktörlerden oluşmaktaydı. Aktörler hazırlanma safhasında ortaya çıkan tüm düşünceleri şimdiye ait veya geçmişe dönük olarak, sözel bir biçimde ifade ederek sahneye çalıştılar. Bu düşünceler bir dizi yazılım serisine bağlı kalınarak dökümü ve analizi yapıldı. Böylece, deneyi yapanlar bu prosedürlerin ve önceliklerin katılımcıların büyük çoğunluğunda ortak olduğunu saptayabildiler. Nerdeyse tüm durumlarda, aktörlerin öncelikli endişeleri, belirlenen karakterlere karşı diğer karakterlerin gerçek niyetlerinin gerçek metinlerinden çıkarmak gibi görünmüştür. Birçok iyi yazılmış oyunlarda göze çarpmayan incelikler ve dolaylı anlatım olduğundan, bu düşünceler, aktör tarafından anlaşılabilir ve nadiren kelimelerin gerçek anlamları ile ilgilenmiştir. Örneğin, bir karakter "Storey'e güvenebilirsin, eminim" dediğinde, aktör, "onu sakinleştirmeye çalışıyorum" diye düşünür, ve bir karakter "O hep senin hakkında konuşur" dediğinde, aktör "Onu övüyorum" diye düşünür. Birçok durumda, aktör açığa vurulmamış gerçek olmayan düşünceleri destekler (Örn. Karakter "Sence Monica onu seviyor mu?" dediğinde, aktör "Bana düşünmediğini söyle" şeklinde düşünür).

Karşılaştırarak analiz edebilmek amacıyla, aynı sahnelere eşit sayıda deneyimsiz/ acemi oyuncu yerleştirilmiştir. Acemilerin sözlü ifadelerinin ezici çoğunluğu karakterlerin niyetlerinden veya dramatik durumlarından endişe etmemiştir. "Bu deney daha ne kadar sürecek" veya "Bu oda çok sıcak oldu" gibi yazının doğası ile ilgilenmişlerdi. Acemiler içerikle ilgilendiklerinde, "İşler sarpa sarıyor" gibi yorumlar yaparak sahneye dışardan bakar gibi görünmüşlerdir.

Bu çalışmaların hepsinden çıkan genel resim, aktörlerin tipik olarak rollerine iki-evreli süreci gerçekleştirerek hazırlandıklarıdır. İlk (analitik) evre karakterlerin niyetlerini saptamak için senaryoyu derinlemesine incelemeyi içermektedir. İkinci (prova/ oyun) evre araştırmacıların (Noice & Noice, 1997b) "aktif deneyimleme" dedikleri evredir. Bu karakter ne yaparsa onu yapmayı gerektirmektedir. Örneğin, eğer şartlar A karakterine B karakterine yalvarıyorsa, böylelikle A aktörü B aktörüne yalvarmaktadır. Şu vurgulanmalıdır ki, A karakterini oynayan aktör yalvaran biri gibi bakan ve ses çıkaran biri gibi olmayı denemez; ya da basit bir şekilde gerçekten diğer aktöre yalvarabilir. Bu gerçekçi oynamanın sonucu olarak, aktif deneyimlenme bütünüyle bilişsel olamaz, fakat zorunlu olarak herhangi bir insan ilişkisinin doğasında bulunabilen bilişsel-duygusal-motor süreç tiplerini içermektedir.

ANALİTİK AŞAMA

1980'lerin sonlarından 1990'ların ortalarına kadar, araştırma ilk olarak bu iki aşamalı sürecin ilk yarısına bağlı kalmıştır. İlk deneyler, aktörlerin öğrenme stratejilerinin doğasının ön saptaması ve bunların yararlılıkları için son kanıt sunulması ile hem sözel protokol analizi hem de geleneksel deneysel metotlar kullanılarak yapılmıştır. Örneğin, Noice (1991) profesyonel aktörlerin aynı metni aynı koşullarda çalışırken acemilere göre üç kat daha fazla açıklayıcı detay ürettiklerini bulmuştur. Noice (1993) profesyonel aktörlerin, acemi aktörler kendi tekrar stratejilerini kullanarak %19'unu hatırlamalarına kıyasla, altı sayfalık dramatik bir sahnenin %59'unu kendi doğal öğrenme stratejilerini kullanarak hatırladıklarını saptamıştır. Bu sonuç hafızası çok iyi olan aktörlere itibar sağlayabilir, fakat birisinin çıkıp öğrencilerin sınıf içi tipik öğrenme görevlerine dahil olduklarında onlarla aynı düzeyde ezberciler olduklarını gösterdiği bir deney yaparsa, bu açıklamada şüphe yaratabilir (Noice, 1991).

Önceki çalışmalar boyunca, aktörler sıklıkla kendilerinin "vurguları bulmak (findings the beats)" diye isimlendirdikleri bir şemadan bahsetmişlerdir (Bir vurgu, senaryonun hedef yönelimli en küçük birimidir. Örneğin aktör, diyalogun ilk dört satırı için, karakterin birisini sorguladığını ve sonraki iki satır için karakterin aynı kişiyi tehdit ettiğini saptarsa, diyalogun bu altı satırı sahnenin ilk iki vurgusunu oluşturur.) Senaryoyu bu şekilde vurgulara ayırmanın avantajlarını araştırmak için bir çalışma geliştirilmiştir. Nitel çözümlenmeler, acemilere kıyasla, aktörler daha kısa ve daha özel durumlarla ilgili vurgular oluşturduklarını göstermiştir. Nicel ölçüler ise bu vurgu bölünme süreci aktörlerin (%45) acemilere göre (%25) sahneyi gözle görülür bir şekilde daha fazla hatırlamaları ile sonuçlandırdır.

Önceki deneylerin en ilginç bulgusu aktörler (bunlardan herhangi birinin psikoloji alanında özellikli bir eğitimi yoktu) bilişsel araştırmacılar tarafından tanımlanmış kolaylaştırıcı geri çağırma olarak adlandırılan öğrenim ilkesinin neredeyse hepsini farkında olmadan yine de kullanmalarıdır. Bu ilkeler: Gelişme bölümü (Anderson & Reder, 1979), süreci derinleştirme (Craik & Lockhart, 1972) ayredicilik (Mantyla, 1986), nedensel özellik (Fletcher & Bloom, 1988; van den Broek, 1990), perspektif alma (örn. Anderson & Pichert, 1978),

uzmanlaşma (Driskell *vd.*, 1992) olarak sınıflandırılabilir. Fakat, bu öğrenme faktörlerin yararlığını araştıran daha önceki deneyler sıklıkla deney grubunun “sadece okuma” kontrol gruplarına karşı hatırlama performanslarını karşılaştırmışlardır. Tipik bir deneyde olduğu gibi, kontrol grubu açıklama için olan materyalleri okumuşlar, deneysel grupta uygun manipülasyon yapılmıştır (örn. kendilerine verilen bölümü özel olarak belirtilen bir perspektifle, örneğin muhalif bir bakış açısıyla okumaları söylendi). Bağımlı değişken, sürpriz bir hatırlama görevinde her iki grubun hatırlama miktarıdır. Bu yüzden, hatırlama genel olarak aynı metni ezberlemeleri istenilen kontrol grupları ile karşılaştırılmamıştır. Bununla birlikte, aktörlü deneylerde, aktörlere ezberlemeleri söylenmiş, sadece analiz etmek için, buna rağmen onlar aynı metni kasıtlı olarak ezberleyen kontrol gruplarına göre daha fazla materyal hatırladıkları saptanmıştır (Örn. Noice & Noice, 1997a).

Acemiler ve aktörler arasında ortaya çıkan bir diğer fark ise benzer öğretim ilkeleri uygulanması rağmen, aktörlerin metinde daha çok kelime hatırlamalarıdır. Fakat öğrencilerin geneli genellikle materyal’in özünü hatırlamıştır. Neden aktörler ile uygulama yapıldığında bir metnin sadece ana fikirlerini hatırlatma üreten bir strateji harfi harfine öğrenimle sonuçlanır? Protokoller aktörlerin, yorumlamada ipuçları elde etmek için senaryonun tam kelimesine büyük ölçüde katıldıklarını önerdiler. Örneğin, bir aktör *The front page* (Hecht & McArthur, 1949) eserinde belediye başkanını rapor etmiştir. Belediye başkanı muhabirle karşılaşınca: “Beni rahatsız etme şuan, lütfen.” Aktör “ musallat olma (pester)” kelimesinin kullanımından belediye başkanının muhabiri can sıkıcı bir çocuk olarak düşündüğünü anlamını çıkarmıştır. Çünkü, bu kelime genel olarak çocuklar için kullanılmaktadır. Bu ayrıntı gerçekten, “musallat olma” kelimesini daha ezberlenebilir yapmıştır. Aktör tam olarak “musallat olma” kelimesine özellikle katıldığı için kazara da olsa eş anlamlı yedek bir kelime kullanmamış ve o karakterin neden bu özel kelimeyi kullandığıyla ilgili bir neden göstermiştir. Ayrıca, muhabiri yabancılaştırmak istemeyen belediye başkanı, “lütfen” kelimesini ekleyerek durumu yumuşatmıştır. Ek olarak, egoist belediye başkanı “ Beni rahatsız etme şuan, lütfen.” satırını daha fazla tekrarını güvence altına alarak, kendi yansımından memnun olmuştur. Öyle görünüyor ki, kelime kelimesine söylemede bu tür bir ekstra dikkat, sadece özün hatırlanmasında normal olarak sonuçlanan bir öğrenim stratejisi ile harfi harfine aynı sonuçlar doğurmaktadır (Noice & Noice, 1997a).

Bir çalışmada, profesyonel aktörlerin analitik yaklaşımı iyi bilinen profesyonel bir mnemonist (üstün hafıza teknikleri kullanabilen kimse) Harry Lorayne (Noice & Noice, 1996) ile karşılaştırılmıştır. Sonuçlar, mnemonist’in görselleştirme ve ilişkilendirme önceliklendirdiğini göstermiştir. Örneğin Fransızca *pamplermousse* (*greyfurt*) kelimesini hatırlamak için, Lorayne bir amerikan geyiği (*moose*) üzerinde sarı geniş kabarcıklar (*pimple*) hayal etmiştir. Greyfurt’un kabarcıklarını görselleştirerek ve onları bir geyikle ilişkilendirerek, tuhaf görümlü Fransızca *pamplermousse* (*greyfurt*) kelimesinin daha ezberlenebilir olabilmekte olduğunu göstermiştir (Lorayne, 1985).

Lorayne’in çalışması iyi bilindiği için, aktör raporlarının neden çok az kullanıldığı merak konusudur. Bu sorgusuz olarak çok etkilidir. Bir saatlik tek bir gösterimde, Lorayne tümünde görselleştirme ve ilişkilendirme kullanarak, tüm dinleyicilerin (çoğu zaman sayıları yüzü aşan) isimlerini, bir izleyici tarafından karıştırılmış bir destedeki 52 kartın tam sırasını, bir dinleyici tarafından rasgele söylenen 50’nin üzerindeki eşyayı, Time ve Newsweek gibi o günün dergisinin herhangi bir sayfasındaki tüm noktaların ayrıntılarını olağan bir şekilde öğrenmiştir. Olası bir açıklama, teferruat niteliğindeki bir resmin kullanımının (Örn: Clark adındaki bir karakterin ismini hatırlayabilmek için bir saat görselleştirmek), doğru bir hatırlama bakımından ne kadar etkili olduğuna bakılmaksızın, aktörün piyes yazarı tarafından Clark isimli karaktere olan ilişkisine olan duyarlılığının azaltmış olmasıdır. Bu belki de neden çok az sayıda aktörün anımsatıcı stratejilere aşırı derecede güvendiğinin göstergesi olabilir. Anektodal kayıtlar, aktörler onların öğrenme stratejileri genelde alıkoymalarına izin vermediği için kelimelerin zekice bir kombinasyonunu buldukları zaman geleneksel hatırlatmaları kullandıklarını ortaya çıkarmıştır. Örneğin, Mel Brooks ve Anne Bancroft, *To be or not to be* filmlerindeki Polonya şarkılarını öğrenebilmek için Lorayne’nin metotlarını kullanmışlardır (Lorayne, 1988). Fakat bu alışılmışın dışında bir görevdir. Aktörlerin yaşayan bir karakteri her performansta yeniden yaratmak olan gerçek işlerini yapmak için, karakterin neden bu özel kelimeleri kullandığını inceleyerek, materyali derin bir seviyede işlemek zorundadırlar. Karakterlerin etkileşimleri sırasındaki tanıma planı sürecinin ayrıca rolün akılda tutulmasına yol açtığı defalarca saptanmıştır (örn. Noice, 1993). Bu yüzden doğru kelimeleri, esas materyalin doğası gereği olağandışı bir durum gerektirmedikçe, ek bir strateji ile öğrenmek gereksiz fazlalık gibi görünmektedir.

AKTİF DENEYİMLEME

Aktörün doğal ortaya çıkmış öğrenme yönteminin etkinliğinden yararlanarak, Noice ve Noice genel bir lisans topluluğunun bu yöntemdeki yönergelerden yararlanıp yararlanmadığını incelemiştir. Bu amaçla, giriş seviyesi psikoloji sınıfından gönüllülere çağdaş oyunlardan kısa bir sahne gösterilmiştir (Noice & Noice, 1997b). Öğrencilere aktörler tarafından yapılan analitik süreçler öğretilmiştir. Kontrol grubu kasıtlı olarak benzer materyali ezberlemeleri yönünde eğitim sunulmuştur. Beklenenin aksine, sonuçlar kontrol grubunun deney grubuna göre

daha başarılı olduğunu göstermiştir. Bu bulgular, aktörlerde görülen gelişmiş akılda tutmanın, onların değişmez fizyolojik analitik yöntemlerinin yansımından daha çok yılların tecrübesinin bir ürünü olduğunu göstermiştir.

Bu sonucu kontrol etmek için, bir diğer acemi öğrenci grubu incelemeye alınmıştır. Bu kez, bu öğrenciler aktörlerin iki aşamalı süreçlerinin ikisi için de eğitilmişlerdir. Öğrenciler metnin altında yatan niyetlerden haberdar edilmişler, sonra tüm iletişim kanallarını kullanarak aktif bir biçimde prova etmeleri yönünde çalışmalar yaptırılmıştır. Söz konusu bilişsel-duygusal-fizyolojik süreçler eklendiğinde, öğrencilerin metni belirgin bir şekilde hatırlamaları kasıtlı ezberleme kontrolünü geçmiştir.

Son araştırmalarda aktif deneyimleme ilkesi daha detaylı incelenmiştir. Örneğin, bu ilkenin aktör olmayanlarda tüm materyal tiplerinde –en basit açıklayıcı talimatlardan (yumurta kaynatma veya kelime işleme programı kullanma) hayli duygusal hikayelere (bir kampüsteki tecavüz gibi)– akılda tutmayı artırdığı gösterilmiştir (Noice & Noice, 1997b, 2000). Fakat, daha yoğun duygusallık, daha yüksek etkiyi doğurmaktadır. Daha dikkat çekici olarak görünen materyalin duygusallığının kendisi değil, metni işleyen katılımcının duygusal katılımı olduğudur. Bu bulgu benzer hikâyenin iki versiyonu hazırlanarak test edilmiştir. Kontrol grubu tarafından birbiriyle eşit ilgisi olarak değerlendirilmiş iki metin, ancak bir tanesi ilk ağızdan diğeri ise üçüncü kişi ağzından yazıldığında birbirinden ayırt edilebilmiştir. Bu yüzden bazı katılımcılar eğer kendilerine yakın olan ve tehlike içindeki kişiyi direkt olarak uyarıyorlarsa hikâyeyi okumuşlar (ilk ağız anlatıcılar) ve diğerleri bir arkadaşına anlatılan heyecanlı haber hikâyeleri ile ilişkili iseler okumuşlardır (üçüncü kişi anlatıcı). Sonuçlar, ilk ağızdan hikâyenin anlatıldığı gruplar belirgin bir şekilde hikâyenin daha fazlasının hatırlandığını göstermiştir. Bu aktörün, hikâyede tarif edilen olayların duygusallığı ve içsel ilgisinden ziyade kolaylaştırılmış hatırlama olarak adlandırdıkları olayın duygusallığı içermesine bağlı olduğunu göstermiştir (Noice & Noice, 2000; Noice *vd.*, 2001).

DUYGU SORUSU

Susana Bloch isimli nörolog, aktörlerin duygusal ve fizyolojik süreçlerini incelemiştir (Bloch, 1989; Bloch *vd.*, 1991; Bloch *vd.*, 1987). Bir çalışmada, Bloch ve arkadaşları, aktörlerin, altı farklı duyguya yol açan nefes alma aralıklarını kopyalayarak, bazı duyguları tecrübe edebileceklerini göstermiştir. Bloch kendi işlemlerinin yararlılık kanıtını üç farklı ölçütle göstermiştir. Bunlar, fizyolojik uyarılma, öz-değerlendirme ve bağımsız gözlemciler tarafından doğrulanmadır (Lemeignan *vd.*, 1992).

Bir grup araştırmacı (birçoğu Rus araştırmacılar) aktörlerin ve oyunculuk okuyan öğrencilerin duygularını ölçebilmek için bilimsel araçlar kullanmışlardır. Bu bilimsel araçlar, katılımcıların çeşitli duygusal istekleri hayal ettiklerinde ortaya çıkan galvanik (elektiriksel) deri tepkisi, kalp atışı, solunum, kanın kimyasal yapısı gibi yöntemlerdir (Örneğin; Kochnev, 1990; Kolchin, 1986, akt. Kochnev, 1990). Bu tip bir araştırmanın ilginç yanı, aktörlerin sahneden sergiledikleri gerçek uzmanlığı nadiren yansıtma şeklindedir. Genel olarak Noice ve Noice'nin araştırma programı, aktörlerin tamamen farklı durumlarda duyguları hakkında nispeten daha az endişe duyduklarını göstermiştir. Bu katılımcılar, kendi işlerine, dramatik bir durum içindeki karakter ne yapıyorsa (tehdit etme, tatlı sözlerle kandırma, teskin etme gibi) kendilerinin de aynı şeyi yapması gerektiği olarak bakıyor göründüler. Bu çalışma, bilişsel, duygusal ve fizyolojik tecrübelerin kompleks bir karışımı olmasına sebebiyet verme eğilimi gösteriyor. Aktörler bu olayın olduğunu farkında olmalarına rağmen, o andaki etki durumlarını bastırıp dikkatlerini başka yöne yönlendirmekten ziyade tüm bu olayların içinde bulunmaya devam ederek, “o anın içinde” kalmaya gayret ederek bunu göstermişlerdir (Örneğin. Noice & Noice, 1996).

Konijn (1991) karakterler tarafından yaşanabilecek tecrübelerin aktörler tarafından hangi ölçüde tecrübe edilebileceğini araştırmıştır. Konjin, Alman ve Fransız profesyonel sahne aktörlerine anket göndermiş ve geri dönen 114 anketi analiz etmiştir. Aktörlerden, sahnede bir karakteri oynarken içine girdikleri çeşitli duyguların ölçüsü oranını hem aktör hem de karakter olarak değerlendirmelerini istemiştir. Konjin bazı deneklerin prova sırasında karakterin gerçek duygusunu yansıttıklarını, fakat izleyiciye karşı oynama görevi verildiğine, profesyonel performanslarındaki duygularına içsel heyecanın karıştığını bildirdiklerini saptamıştır. Bu bulgu, önemli eleştirmenlerin ve profesyonellerin izleyiciler arasında bulunduğu bir veya iki açılış gecesinde oynayan birçok aktörün yaşadığı ortak bir deneyimle tutarlılık göstermiştir. Bununla birlikte, birçok aktör bu durumun çok kısa bir süre var olduğunu ve aylarca veya senelerce aynı rolü oynamaktan sıkılmış veya eskimiş olma problemlerine karşı vakit geçirmeden savaşmaları gerektiğini bildirmişlerdir. Buna karşı, aktörler performanslarını koruyabilmek ve doğal (spontan) olması için stratejiler geliştirmektedirler. Tanınmış sahne yıldızı Peter Barkworth (1986), içinde hiç yazılmamış bir oyunu ve kendisinin o oyunu doğaçlayarak oynadığını hayal etmenin de olduğu bir takım stratejileri göz önünde bulundurmıştır. Birçok aktör canlılıklarını korumak için uyguladıkları kendi yaklaşımlarını tarif etmişlerdir. Uta Hagen'e (1991) göre bir aktör bir dramatik sahnenin gerçekten her an içinde ise performansları da daha yüksek olacaktır. Çünkü, aktörler mecburen her akşam farklı kişiler olmaktadır. Bu olgu, birisinin başka birine karşı yalvarmak gibi bir oyunda oynadığında, her defasında göze çarpmayacak bir biçimde

farklı olacaktır. Çünkü, aktörün son performansından sonraki 24 saat süresince bir yaşamı vardır. Buradan hareketle, eğer bir aktör gerçekten “işin gerçekliği”ne dahil olursa, tüm performansların kendine özgün ve canlı olmasıyla sonuçlanan, tüm sahne etkileşimlerinde özgün bir anlayış olacaktır (Meisner & Longwell, 1987).

Bu noktada bir konunun açığa kavuşturulması gerekmektedir. Bu makale profesyonel aktörlerin eğitimlerine değil uzmanlıklarını incelemektedir. Süreçlerin protokol analizi ve deneysel araştırma sonuçları, aktörlerin tiyatro eğitimi almış olanlar ile çok az ortak noktaları olduğuna işaret etmektedir. Sonuç olarak, hepimiz, karakter ne yapıyorsa aynen onu yapma sürecin tam merkezinde olması gerektiği konusunda hem fikiriz. Bazıları, daha önce yaşadığı benzer durumu, bu deneyimi şimdije getirmek için duygusal hafızayı kullanarak, bu sürece hazırlanabilirler. Diğerleri bunlara rağmen kendi hayatlarında meydana gelebilecek benzer (tamamen hayali) bir olayın hayalini kurarlar ve biraz formal eğitimi olan bu diğerleri, “gerçek oynama” işine “bu aktörün işidir, sadece yap” diyerek kendilerini oyuna verdiklerini iddia edebilirler.

Bu etkileyici bir soruyu gündeme getirmektedir. Bir başka sonuçta, “Hazırlanma sürecinin birisinin diğerine göre daha mı üstün olduğudur? İyi bir sahnelemeyi bir takım katı standartlara göre yargılamak mümkün müdür? Bu çalışma uzman oyuncuların incelemesi ve bilişsel literatürle sınırlandırılmıştır. Yazarların bildiği kadarıyla, şimdije kadar “oyunculuk kalitesi” ile ilgili deneysel bir çalışma yürütülmemiştir. Gerçekten, bilişsel alan çalışanları, herhangi bir alandaki gerçek uzmanlığı belirleyen faktörler üzerinde tam bir uzlaşma içinde değildir. Bu uzmanlık alanındaki en etkili araştırmacılar olan Ericsson ve arkadaşları, doğru antrenman ve planlanmış egzersiz uzmanlık performansına götüren kritik elemanlar olduğunu öne sürdüler ve eğer kalıtsal etkiler var ise bu etkilerin motivasyonel faktörlerden etkilendiğini iddia etmektedirler (Örneğin, Ericsson *vd.*, 1993; Krampe & Ericsson, 1996). Diğer yandan, Sternberg (1996) şunu iddia etmiştir ki, egzersiz bakışı yaratıcı alanlardaki üstün başarıyı sayılmayı başlatmamaktadır.

Bize göre; egzersiz ve antrenman sıklığı çok yüksek seviyeli ustalık üretir, fakat bu hala ustalığın sanatçılığı ne kadar açıklayabildiği açık uçlu bir sorudur. Uzmanlık ile karıştırılan mükemmel oyunculuk bu makalede kişisel performansların zihinsel, fiziksel ve duygusal kaynakları ile tartışılmıştır. Marlon Brondo tiyatro sahnelerinde şöhret olduğu zaman, tiyatro sevenler onun yükselişinin hiç sonu olmayacağını düşünüyorlardı. Bu, onun o zamanlar halk arasında çok nadir şahit olunan görünür soğuk duygularını istenildiğinde gösterebilir olmasından kaynaklanmıştır.

Birisinin oyunculukta bu şekilde yükselmesi bilişsel araştırmacılar tarafından henüz incelenmemiştir. İnceleyen araştırmacılarında bir mayın tarlasına giriyor olmalarından kuşku duyuyoruz. Biz tiyatrodaki bir oyun sonrası yapılan toplantılara sıklıkla katılmaktayız. Gerçekten, bu toplantılarda çok bilgili yönetmenlerin, bir oyuncu ile o oyuncunun performansı hakkında şiddetli bir şekilde tartıştığına şahit olduk. Bunun bir sebebi muhtemelen tekrarlayan çalışmalar (sesin gücü ve aralığı çalışmaları gibi benzer çalışmalar) sonucu elde edilen fiziksel tekniklerin oyunculuk sürecinin kendisinde çok az bir rol oynamasıdır. Örneğin, Franz Liszt’den bazı parçaları çalabilen dünyadaki birkaç insandan biri olan bir piyanist, parmak kullanma yönteminin zorluğundan dolayı, en azından teknik bir açıdan, o kişinin olağanüstü olduğu konusunda hem fikirdir. Buna benzer birkaç objektif standart tiyatro performansı için gerçekten istisnadır. Bu makale, tam zamanlı profesyonel aktörler tarafından sahip olunan uzmanlığın doğasına atıfta bulunmuştur. Biz bir üst düzey profesyoneli diğerinden neyin üstün yaptığı sorusunun yakın zamanda çözüleceğini düşünmüyoruz (Daha geniş tartışma için, Noice & Noice, 1997a, pp. xiii–xvii.).

UZMANLIĞI GERÇEKLEŞTİRMEYEN BİLİŞSEL TEORİYE

Bazı araştırmalarda, uzmanlığın kendisinden ziyade uzmanlığın altında yatan bilişsel mekanizmalar incelenmiştir (Örn.: Noice & Noice, 1999, baskıda; Noice *vd.*, 2000). Bir araştırma, oyunun son gösteriminden aylar sonra, aktörün o bölüm hakkındaki hareketleri ile beraberinde hareketleri ile oluşan diyalogu, aktörlerin bir yerde kaldığında konuştukları diyalogdan daha iyi hatırladıklarını göstermiştir (Noice & Noice, 1999; Noice *vd.*, 2000). Bu olgu, aktörlerin test sırasında tüm hareketleri kopyalayabilseler de kopyalayamazlar da doğrudur. Bu durum başlangıç ve sonuç arasındaki benzerliklerin sonuçlardan sorumlu olmadığını göstermiştir.

Diğer metin türlerindeki hareketlerin etkileri geniş ölçüde incelenmiş, bunların çoğu zaman öznel-uygulanmış görevlerle bağlantısı olduğu saptanmıştır. Araştırmacılar, “bardağı kaldır” gibi ifadeler, standart sözel öğrenim yönergeleri altında kazanıldığından daha çok gerçekçi oynandığı (gerçek veya hayali objelerle) daha iyi hatırlandığını vurgulamaktadır (örn. makale için, Cohen, 1989; Engelkamp & Zimmer, 1990). Bu deneylerin birçoğunda, öznel uygulamalı görevler avantajlı görülmüştür. Bu hareketlerin test sırasında tekrarlanması veya tekrarlanmamasına bakılmaksızın tiyatro senaryoları ile aynı sonucu ortaya çıktığı belirlenmiştir. Bununla birlikte, profesyonel aktörlerle (Noice & Noice, 1999; Noice *vd.*, 2000) yapılan deneylerde, hatırlanan materyaller sözel

materyallerle tam olarak aynı olmayan hareketlerle beraber ortaya çıktığı gözlemlenmiştir. Örneğin öznel uygulamalı deneylerin birinde, “kül tablasını hareket ettir” sözel ifadesini öğrenebilmek için, katılımcı kül tablasını tam olarak hareket ettirilmeli veya hayali bir tanesini hareket ettiriyormuş gibi yapması yönünde yönlendirilmelidir. Öte yandan, bir oyunda bir karakter kül tablasını “Tüm bu dağınıklık içinde nasıl yaşabiliyorsun?” diyerek hareket ettirebilir. Yine de kelimeler ve hareketler arasındaki doğru eşleştirmenin eksikliğine rağmen, sahnedeki aktörlerin hareketleri (genellikle karakterin bir amaca ulaşma seviyesindeki ifadeleri ile bağlantılı olan), öznel uygulama araştırmalarında yapılan doğru hareketler gibi sözel materyallere eşlik eden hatırlamayı artırır görünmektedir. Birçok öznel-uygulama deneyinde testlerin öğrenme evresinden kısa süre sonra yapılması göz önünde bulundurulduğunda, bu olgular, aktörlerle yapılan testlerde 5 aylık ertelemeler sonrasında bile doğru çıkmıştır. Ek olarak, öznel-uygulamalı test deneylerinde neredeyse her defasında kısa kişisel sözel ifadeler kullanılması göz önünde bulundurulduğunda, aktörler çok uzun birbirine bağlanmış söylemleri hatırlamışlardır. Birçok öznel-uygulamalı test araştırmacıları, hafıza yoklama etkinlikleri içerisindeki mizansen etkisinin açıklayıcı mekanizması olarak görülen motorsal bilgiye işaret etmişlerdir (Detaylı bilgi: Nilsson, 2000).

Uzun yıllardır, uzmanlık araştırması insan biliş teorileri zemininde önemli bir test etme aracı olmuştur. Gerçekten, “becerikli hafıza teorisi (skilled memory theory)” ve “uzun dönemli çalışan bellek (long term working memory)” (Ericsson & Kintsch, 1995) gibi kavramlar (Chase & Ericsson, 1982; Ericsson & Staszewski, 1989) sayı dizileri uzmanları, medikal uzmanlar, usta seviyesinde satranç oyuncuları vb. gibi alanların becerilerindeki olağanüstü hafızalarını açıklamak için formüle edilmişti. Son dönemde, “şekillendirilmiş biliş” olarak adlandırılan yeni bir teori Glenberg ve arkadaşları tarafından öne sürüldü (örn. Glenberg, 1997; Glenberg & Robertson, 1999; Kaschak & Glenberg, 2000). Burada bildirilen profesyonel oyunculuk uzmanlığı üzerine yapılan deneyler bu teorilerin herhangi birini özel olarak test etmek için kesin olarak uygulanmamasına rağmen, neredeyse tüm sonuçlar bu araştırmanın yapısı ile tutarlı görünmektedir.

Bu arada, oyunculuk uzmanlığı hakkındaki birçok soru cevapsız kalmıştır. Örneğin, “gerçek zamanlı” performansın doğası nedir? Neredeyse tüm aktörler (ve birçok tiyatro düşkünü) tüm etmenler güvence altına alındığında bu görünüşte büyüleyici anları yaşadılar. Şuna inanmak imkansız görünüyor ki; performansın heyecanlandırıcı doğaçlaması aslında önceden tasarlanmış ve prova edilmiştir. Aktörler, müzisyenler ve diğer performans sanatçısı bu anların nasıl üstesinden gelirler? Bu sadece yılların egzersiz ve deneyiminin zirvesi midir yoksa şimdiye kadar keşfedilmemiş bir olağanüstü bir durumun varlığı mıdır? Ümit edilir ki, yıllardan beri süregelen, profesyonel uzmanlık üzerine uzmanlık araştırmaları bu tarz sorulara cevap verecektir ve böylelikle insan bilişsel-duygusal-fiziksel yeteneklerin bilimsel anlayışına katkıda bulunmaya devam edecektir.

KAYNAKLAR

- Anderson, R. C., & Pichert, J. W. (1978). Recall of previously unrecallable information following a shift in perspective. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, 17, 1–12.
- Anderson, J. R., & Reder, L. M. (1979). An elaborate processing explanation of depth of processing. In L. S. Cermak & F. I. M Craik (Eds.), *Levels of processing in human memory* (pp. 385–403). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Barkworth, P. (1986). *About acting*. London, England: Secker & Warburg Limited.
- Bloch, S. (1989). Effector patterns of basic human emotions: an experimental model for emotional induction. *Behavioural Brain Research*, 33, 317.
- Bloch, S., Orthous, P., & Santibanez, G. (1987). Effector patterns of basic emotions: A psychophysiological method for training actors. *Journal of Social & Biological Structures*, 10, 1–19.
- Bloch, S., Lemeignan, M., & Aguilera-Torres, N. (1991). Specific respiratory patterns ‘distinguish among human basic emotions. *International Journal of Psychophysiology*, 11, 141–154.
- Charness, N., Krampe, R. T., & Mayr, U. (1996). The role of practice and coaching in entrepreneurial skill domains: an international comparison of life-span chess skill acquisition. In K. A. Ericsson (Ed.), *The road to excellence: the acquisition of expert performance in the arts and sciences, sports, and games* (pp. 39–63). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Chase, W. G., & Ericsson, K. A. (1982). *Skill and working memory* (Tech. Rep. No. 7). Pittsburgh, PA: Carnegie-Mellon University.
- Cohen, R. L. (1989). Memory for action events: The power of enactment. *Educational Psychology Review*, 1, 57–80.
- Craik, F. I. M., & Lockhart, R. S. (1972). Levels of processing: A framework for memory research. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, 11, 671–684.
- Driskell, J. E., Willis, R. P., & Cooper, C. (1992). Effect of overlearning on retention. *Journal of Applied Psychology*, 77(5), 615–622.
- Ekman, P., Levenson, R. W., & Friesen, W. V. (1983). Autonomic nervous system activity distinguishes among emotions. *Science*, 221, 1208–1210.

- Engelkamp, J., & Zimmer, H. D. (1990). Memory for action events: a new field of research. *Psychological Research*, *51*, 153–157.
- Ericsson, K. A. (1998). The scientific study of expert levels of performance: general implications for optimal learning and creativity. *High Ability Studies*, *9*(1), 75–96.
- Ericsson, K. A., & Charness, N. (1994). Expert performance: its structure and acquisition. *American Psychologist*, *49*, 725–747.
- Ericsson, K. A., & Kintsch, W. (1995). Long-term working memory. *Psychological Review*, *102*(2), 211–245.
- Ericsson, K. A., Krampe, R. T., & Tesch-Roemer, C. (1993). The role of deliberate practice in the acquisition of expert performance. *Psychological Review*, *100*(3), 363–406.
- Ericsson, K. A., & Lehmann, A. C. (1996). Expert and exceptional performance: evidence on maximal adaptations on task constraints. *Annual Review of Psychology*, *47*, 273–305.
- Ericsson, K. A., & Simon, H. A. (1993). Protocol analysis. Verbal reports as data (rev. ed.). Cambridge, MA: MIT Press.
- Ericsson, K. A., & Staszewski, J. J. (1989). Skilled memory and expertise: mechanisms of exceptional performance. In D. Klahr & K. Kotovsky (Eds.), *Complex information processing: the impact of Herbert A. Simon* (pp. 235–267). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Fletcher, C. R., & Bloom, C. P. (1988). Casual reasoning in the comprehension of simple narrative texts. *Journal of Memory and Language*, *27*, 235–244.
- Futterman, A. D., Kemeny, M. E., Shapiro, D., Polonsky, W., & Fahey, J. L. (1992). Immunological variability associated with experimentally-induced positive and negative affective states. *Psychological Medicine*, *22*, 231–238.
- Glenberg, A. M. (1997). What memory is for. *Behavioral and Brain Sciences*, *20*, 1–55.
- Glenberg, A. M., & Robertson, D. A. (1999). Indexical understanding of instructions. *Discourse Processes*, *28*, 1–26.
- Hagen, U. (1991). *A challenge for the actor*. New York: Scribner's.
- Hecht, B., & McArthur, C. (1949). The front page. In J. Gassner (Ed.), *Twenty-five best plays of the modern American theatre*. New York: Crown Publishers.
- Intons-Peterson, M. J., & Smyth, M. M. (1987). The anatomy of repertory memory. *Journal of Experimental Psychology: learning, memory, and cognition*, *13*, 490–500.
- Kaschak, M. P., & Glenberg, A. M. (2000). Constructing meaning: the role of affordances and grammatical constructions in sentence comprehension. *Journal of Memory and Language*, *43*, pp. 508–529.
- Kochnev, V. I. (1990). The stage emotional experience: attempt at the solution of the problem. *The Soviet Journal of Psychology*, *11*(4), 56–69.
- Konijn, E. A. (1991). What's on between the author and his audience? Empirical analysis of emotion processes in the theatre. In G. D. Wilson (Ed.), *Psychology and the performing arts* (pp. 59–73). Lisse, The Netherlands: Swets & Zeitlinger.
- Krampe, R. T., & Ericsson, K. A. (1996). Maintaining excellence: deliberate practice and elite performance in young and older pianists. *Journal of Experimental Psychology: General*, *125*, 331–359.
- Lemeignan, M., Aguilera-Torres, & Bloch, S. (1992). Emotional effector patterns: recognition of expressions. *European Bulletin of Cognitive Psychology*, *12*, 173–188.
- Lorayne, H. (1985). *Page-a-minute memory book*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Lorayne, H. (1988). *Memory makes money*. Boston: Little, Brown.
- Mantyla, T. (1986). Optimizing cue effectiveness. Recall of 500 and 600 incidentally learned words. *Journal of Experimental Psychology: learning, memory and cognition*, *15*, 710–720.
- Meisner, S., & Longwell, D. (1987). *Sanford Meisner on acting*. New York: Vintage Books.
- Nilsson, L-G. (2000). Remembering actions and words. In E. Tulving & F. I. M. Craik (Eds.), *The Oxford handbook of memory* (pp. 137–148). New York: Oxford University Press.
- Nisbett, R. E., & Wilson, T. D. (1979). Telling more than we can know: verbal reports on mental processes. *Psychological Review*, *84*, 231–259.
- Noice, H. (1991). The role of explanations and plan recognition in the learning of theatrical scripts. *Cognitive Science*, *15*, 425–460.
- Noice, H. (1992). Elaborative memory strategies of professional actors. *Applied Cognitive Psychology*, *6*, 417–427.
- Noice, H. (1993). Effects of rote versus gist strategy on the verbatim retention of theatrical script. *Applied Cognitive Psychology*, *7*, 75–84.
- Noice, H., & Noice, T. (1993). The effects of segmentation on the recall of theatrical material. *Poetics*, *22*, 51–67.
- Noice, H., & Noice, T. (1994). An example of role preparation by a professional actor: a think-aloud protocol. *Discourse Processes*, *18*, 345–369.
- Noice, H., & Noice, T. (1996). Two approaches to learning a theatrical script. *Memory*, *4*(1), 1–17.

- Noice, T., & Noice, H. (1997a). *Expertise of professional actors: a cognitive view*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Noice, T., & Noice, H. (1997b). Effort and active experiencing as factors in verbatim recall. *Discourse Processes*, 23, 51–69.
- Noice, H., & Noice T. (1999). Long-term retention of theatrical roles. *Memory*, 7(3), 357–382.
- Noice, T., & Noice, H. (2000, June). *Effects of active experiencing on speaker and listener*. Paper presented at the 2000 SARMAC Meeting, Miami, FL.
- Noice, H., & Noice, T. (2001). Learning dialogue with and without movement. *Memory and Cognition*, 29(6), 820–827.
- Noice, H., Noice, T., & Kennedy, C. (2000). The contribution of movement on the recall of complex material. *Memory*, 8(6), 353–363.
- Noice, H., Noice, T., & Schopa, P. (2001, May). *Factors influencing the memorability of narrative text*. Paper presented at the Seventy-third Annual Meeting of the Midwestern Psychological Association Chicago, IL.
- Oliver, W. L., & Ericsson, K. A. (1986). Repertory actors' memory for their parts. In *Proceedings of the Eighth Annual Conference of the Cognitive Science Society, Amherst, MA* (pp. 399–406). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Sloboda, J. A. (1996). The acquisition of musical performance expertise: Deconstructing the “talent” account of individual differences in musical expressivity. In K. A. Ericsson (Ed.), *The road to excellence: the acquisition of expert performance in the arts and sciences, sports, and games* (pp. 107–126). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Solso, R. L., & Dallop, P. (1995). Prototype formation among professional dancers. *Empirical Studies of the Arts*, 13(1), 3–16.
- Staszewski, J. J. (1988). Skilled memory and expert mental calculation. In M. T. H. Chi, R. Glaser & M. F. Farr (Eds.), *The nature of expertise* (pp. 71–128). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Sternberg, R. J. (1996). Costs of expertise. In K. A. Ericsson (Ed.), *The road to excellence* (pp. 347–354). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Tsang, P. S., & Voss, D. T. (1996). Boundaries of cognitive performance as a function of age and insight experience. *International Journal of Aviation Psychology*, 6(4), 359–377.
- Van den Broek, P. (1990). Causal inferences and the comprehension of narrative texts. In A. C. Graesser & G. H. Bower (Eds.), *Inferences and text comprehension*. New York: Academic Press.

EXTENDED SUMMARY

This review summarizes recent research into the mental processes of professional actors. It has sought to respond to questions in this study: Ask any actor what question he or she is asked most frequently, and the answer will almost always be, “How do you learn all those lines?” Yet, to highly experienced Professional actors, memorization would never be considered the essence of acting. What then, is the essence of an actor’s expertise? Can it be determined empirically or must researchers depend on actors’ introspective self-reports?

From the late 1980s to the mid-1990s, the research was devoted primarily to the first half of this two-part process. These early experiments employed both verbal protocol analysis and traditional empirical methods, with the former determining the nature of the actors’ learning strategies and the latter providing evidence for their efficacy. Throughout the early studies, actors often referred to a categorization scheme they called “finding the beats”. The most interesting finding of the early experiments was that the actors (none of whom had had any specialized training in psychology) nevertheless were unwittingly using almost every learning principle that had been identified by cognitive researchers as facilitating recall. Another difference that emerged between novices and actors was that employment of the same learning principles resulted in retention of much of the exact wording of the text by actors.

In the study, it is examined whether a general undergraduate population might benefit from instruction in the actor’s natural learning strategy. Recent studies have taken a closer look at the active experiencing principle. Volunteers from an introductory psychology class were presented with a short scene from a contemporary play. The students were taught the analytical processes typically used by actors. A control group was instructed to deliberately memorize the same material. Contrary to expectations, the results showed that the control group far outperformed the experimental group. This ending suggested that the enhanced retention observed with actors might be a product of their years of experience rather than a stable psychological outcome of their analytical strategy.

Another research topic is the emotion in the actor. A number of researchers have used scientific devices to assess emotion of actors and acting students by measuring galvanic skin response, heart rate, respiration, blood chemistry, etc. during participants’ imagined situations of varied emotional valences. As interesting as this type of

inquiry is, it rarely addresses the actual expertise involved in actors' performances on stage. In general, the Noice and Noice program of research showed that actors had relatively little concern about emotion as a completely separate entity. These participants appeared to view their job as "doing" what the character was doing within the dramatic situation. Some late research deals primarily with determining the cognitive mechanisms underlying expertise rather than examining expertise itself. One finding that emerged was that, months after the final performance of a play, dialogue that had originally been accompanied by actors' movements about the stage was better recalled than dialogue that had been spoken when the actors had remained in one place. The effects of movement on other types of text have been extensively investigated, most notably in connection with subject-performed tasks. Researchers have frequently demonstrated that phrases such as "lift the cup" are better remembered when actually performed (with real or imaginary objects) than when acquired under standard verbal learning instructions.