

CHARACTER FORMATION IN ACTING

The acting process is comprised of an interlocking trinity: the person, the actor, and the character. As a person, you have been cultivated over the years in response to your life experiences. As an actor you may have developed another set of behaviors that manifest themselves when you are actually performing. The actor is an extension of the person. While acting you may have heightened your physical and expressive behaviors. At the center of each character is the contribution of the actor and the fulfillment of the person.

Anahtar Kelimeler: Hareket, Tiyatro, oyunculukta karakter.

Key Words: Movement, Theatre, character in acting.

GİRİŞ

Oyuncunun rol çalışırken role ilişkin hareket karakterizasyonu geliştirmesindeki ilk adım hareket biçimini keşfetmektir. Oyuncu bu noktada, hareket örneğini şekillendirmeye ya da onu diyaloga, özel bir sınırlamaya bağlı tutmamalıdır. Yalnızca, karakterin kullanabileceği hareket örnekleri ve duruş üzerine, bir estetik duyu oluşturmaya çalışılmalıdır. Bu aşamada amaç, karakterin temel kişiliğini yansıtan bir hareket stili geliştirmek olmalıdır. Karakterin nasıl yürüdüğü, durduğu, oturduğu, jestleri, sahne donanımını nasıl kullandığı, kendisi ve diğerleriyle olan ilişkisi gibi konularda tutarlı olmalıdır.

Bununla ilgili temelde iki yaklaşım vardır: Birincisi başlangıçta karakterin, vücudunun yalnızca bir bölümünü nasıl hareket ettirdiğine konsantre olmak ve daha sonra da tüm vücudunu nasıl hareket ettirdiğine konsantre olmaktır. İkinci yaklaşım ise baştan itibaren tüm vücut üzerine çalışmak ve tek tek parçalarla ayrı ayrı ilgilenmektir. Karakter oluşturulurken yürüme, oturma, ayakta durma ve nesnelere kullanma yöntemlerinin tartışmasını yaparken bu iki yöntemle de ilgili örneklemelerde bulunmak mümkündür.

Yürüme;

Hareketi keşfetmeye başlamanın ilk yolu karakter gibi yürümektir. Oyuncu vücudunun her bir bölümünü birbirinden izole etmeli ve vücudunu o bölümünü karakter gibi nasıl hareket ettireceğine karar vermelidir;

1-Oyuncu karakterin bir ayağını üzerine nasıl basıp sonra da bu ayağını diğer adımı atmada nasıl kullandığına karar vermelidir.

* Yrd. Doç. Dr. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü. ERZURUM

2-Oyuncu karakterin uzun bir adımının genişliğine ve bacaklarının ne kadar ayırık olduğuna karar vermelidir.

3-Kalça, diz, omuz ve dirsek eklemlerinde ne kadar hareket olması gerektiği saptanmalıdır.

4-Oyuncu karakterin gövdesi ve başını nasıl tutması ve kullanması gerektiğine karar vermelidir.¹

Tüm bu temrinleri oyuncu sahne üstünde yürüme pratiği yaparak, vücudunun üzerinde konsantre olduğu kısmı hareket ettirerek ve bu hareket ona doğal gelinceye kadar devam ettirmelidir. Bunu vücudunun izole ettiği her bir parçasıyla denemeli, fakat bunu yaparken vücudun kalan kısmının nasıl hareket ettiğini unutmamalıdır. Bu aşamada bu tip bir yürümenin karakteri gerçekten ifade edip etmediğine karar verilmelidir. Eğer etmiyorsa oyuncu karakter hakkında hissettiklerini ifade eden bir hareket biçimi yakalayana dek bu çalışmaya devam etmelidir.

İkinci yaklaşım ise; vücudun herhangi bir bölümünü izole ederek yapılan hareket çalışmalarından başka bir seferde tüm vücutla yapılan çalışmada şu aşamalar izlenmelidir;

1-Oyuncu karakterin nasıl görünmesi gerektiğine karar vermelidir. Eğer uzun boylu olduğu izlenimi verilerek yürünecekse, vücut dikey bir biçimde yukarı doğru uzatılmalıdır. Kısa yürünüyorsa, aşağı doğru kısaltılmış izlenimi verilmelidir. Ağırlığı ayak parmaklarının kökü üzerinde merkezlemek uzamış boy illüzyonunu yaratabilir. Ağırlığı tüm ayak üzerinde ortalamak oyuncunun boyunu olduğundan daha kısa gösterebilir.

2-Karakter eğer kiloluysa, ağırlık her adımda aşağı doğru çekilebilir ve tüm ayak üzerinde ortalananabilir. Eğer hafif ise vücut su üzerinde süzülüyormuşçasına yukarı kaldırabilir ve ağırlık, ayağın ön kısmında merkezlenebilir.

3-Vücudun ne kadar yayılmış olduğuna (ileri, geri ya da yanlarda doğru),veya ne kadar büzüşmüş ve daralmış olduğuna karar verilmelidir. Kolları vücuttan biraz uzakta sallamak ve başı dik tutmak, yayılmış bir vücut gibi görüntü verebilir. Baş omuzlara doru çekmek ve kolları vücuda bastırmaksa "büzülmüş" bir vücut görüntüsü verebilir.

4-Oyuncu karakterin baskın ruh durumuna ve kişilik özelliklerine uygun olarak yürüme temrinleri yapılabilir. Bunu en iyi yapmanın yolu, yayılmak ve özgürce hareket etmek midir yoksa vücut büzüp hareketleri kısıtlamak mıdır? Bu sorulara yanıtlar verilebilir.

5-Oyuncu karaktere, neşe, hüzün, öfke veya korku gibi belli bir duyguyu yükledikten sonra yürüme temrinleri yaparak bu duyguları şiddet derecelerine göre yansıtmaya çalışmalıdır. Örneğin, karakter temelde öfkeli bir yapıya sahipse, öfkesini çoğunlukla saldırgan, gürültücü ve tehditkâr bir vücut ile mi açığa vurur yoksa sakın bir dış görünüşünün altında öfkesini kontrol altında mı tutar? Bu sorular göz önünde tutularak denemeler yapılmalıdır.

6-Oyuncu karaktere tek bir tanımlayıcı sözcük yakıştırdıktan sonra bu sözcüğün akla getirdiği ifade biçimiyle yürüme çalışmaları yapılabilir. Örneğin, namusluluk taslayan, snob, sofu, cimri, uyuşuk, kaygısız, isteksiz, hayat dolu, dinç, enerjik, uyanık, telaşlı, asabi, kötü huylu gibi. Bu çalışmadan sonra yürüyüş sınırlanıyor mu yoksa özgürce yayılıyor mu? Yine bu sorular göz önüne alınarak çalışmalar yapılmalıdır.

1- Bkz., Jean Sabatine, Movement Training for the Stage and Screen, Back Stage Book, New York, 1995, ss: (38 – 60)

7-Oyuncu karakterin zihinsel durumunu yansıtan bir yürüyüş biçimi üzerinde çalışmalıdır. Örneğin karakter temelde ileriye doğru rahatça mı, yoksa bir karşı güçle savaşıyormuş gibi mi ilerliyor? Bu soruların cevaplarının araştırılması oyuncunu imgeleri kullanması istediği hareket özelliklerini belirlemesinde yardımcı olabilir. Örneğin karakter, ağırlıksız durumda bir astronot gibi mi ilerliyor, sakın sularda, boynuna dek suya gömülmüş gibi mi yürüyor? Kalçasına kadar suya gömülü biçimde bir ırmakta yürür gibi mi yürüyor? Uzun ve rahat adımlarla ilerleyen bir at gibi mi yoksa tırıs giden ya da dötrnala koşan bir at gibi mi ilerliyor? Oyuncu bu imgelemleri karakterin özelliklerine göre geliştirip çoğaltabilir.

8-Oyuncu karakterin zamana karşı tavrını ve bunun onun yürüyüşünü nasıl etkilediğine karar vermelidir. Örneğin, karakter için zaman kısıtlı mı? Bu, onun hızını ve ritmini nasıl etkiliyor? Karakter oyalanıyor mu, yoksa hafifçe süzülüyor mu, ya da başıboş mu geziniyor? Ağır ağır ve zorla mı yürüyor, yorgunluktan ayaklarını mı sürüklüyor? Geziniyor ya da hayal mi kuruyor? Gururlu ya da öfkeli mi yürüyor? Yürüyüşü gevşek veya düzenli adımlardan mı oluşuyor? Yürüyüşün ritmi ve tutumu, karakterin kendisini nasıl gördüğüne dair bir ipucu veriyor mu? Örneğin karakter kendisini şöyle görüyor olabilir mi; fiyakacı, kabadayı, kaygısız, kibirli, insanlara karşı soğuk, mesafeli, neşeli, terk edilmiş, başı dönmüş, eli kolu bağlanmış ya da engellenmiş vb...gibi.

9-Oyuncu bir dizi spesifik akılsal sorun ve karakterin ulaşmak isteyeceği bir dizi hedef kurguladıktan sonra bunları, yürürken karakterin yansıtacağı biçimde detaylandırmalıdır. Yürüyüşün amacı değişse bile hiç değişmeden kalan bir temel yürüyüş stili geliştirebilmek için, zaten önceden keşfedilmiş olan yürüme biçimleriyle bunları kombine edebilir. Örneğin bir kitabı iade etmek amacıyla kütüphaneye doğru yürünebilir, kitabı teslim ettikten sonra kütüphaneden uzaklaşılabilir, bir masa bulmak için garip bir lokantaya girilebilir, hesabı ödemek için kasaya doğru yönelinebilir, yemekten sonra restorandan çıkıp gidebilir, ya da bir kitap seçmek üzere kitap rafına doğru yönelip sonra da kitabı aldıktan sonra raftan uzaklaşılabilir. Maaşına zam istemek için patronun bürosuna ya da karanlık bir sinema salonuna girilebilir. Karanlık bir odaya elektrik düğmesini aramak için girilebilir veya dostlarımızla dolu bir odaya girilebilir. Bu örnekleri karakterizasyonu inşa etme aşamasında çoğaltabiliriz. Bu örneklerden hareketle yürüyüşü değiştirecek kimi akılsal durumlar şunlardır; rahatsız-gergin (mekanı adımlama),şabırsızlık (geciken birini bekleme), konsantrasyon (bir odanın ne renk boyanacağına karar vermeye çalışmak), bekleme-umma (vurulan kapıyı açmaya gitmek), ve merak (caddede kimlerin yürüdüğünü görmek için bir pencereye doğru yönelmek).²

Oturma;

Oyuncu yürüme egzersizlerinden sonra aynı tür hareket tanımlamasını, önce bir sandalyeye sonra da bir kanepeye, tabureye, yere ve başka yerlere oturup kalkma ile yapmayı denemelidir. Örneğin bir sandalyeye oturma ve kalkmanın farklı yolları denemeli ve farklı duruşlar saptanmalıdır. Bunun gibi eğer karaktere oturması teklif edilse, karakter yorgun olsa, ayrılmak için acelesi olsa, bulunduğu durumdan rahatsız olsa ya da bulunduğu durumun kontrolünü elinde tutuyor olsaydı sandalyeye nasıl yaklaşırdı? Yine sandalye bir masada, bir sırada, duvara yaslanmış durumda ya da odanın tam ortasında olsa veya başka özel bir yerde olsa karakter san-

2- Bkz., A.g.e., ss: (53 – 55)

dalyeye nasıl yaklaşırdı ve otururdu? Kollarını kullanır mıydı? Oturmadan önce yüzü sandalyeye doğru mu sandalyeden uzağa doğru mu dönük olurdu? Oturduğu zaman kalçalarını sandalyeye iyice yerleştirir miydi, yoksa sandalyenin ucuna mı ilişirdi? Gövdesi gevşek mi kalır, arkaya mı yaslanır, dik mi durur, yoksa bükülür müydü? Dizler birleşik mi yoksa ayrı mı dururdu? Bacaklar, kollar ve baş nereye konurdu? Eller ve ayaklar nasıl yerleştirilirdi? Oyuncu sandalyeden kalkarken de aynı şekilde güdülerden yola çıkarak hareketlerle denemeler yapmalıdır. Örneğin karakter ayağa kalktığında, doğrudan doğruya sandalyeden öteye mi ilerler yoksa kısa bir süre bekledikten sonra ağır adımlarla mı sandalyeden uzaklaşırdı.³

Ayakta Durma;

Oyuncu, ayakta dururken aynen yürüme ve oturma temrinlerinde olduğu gibi karakterin belli bir ruh durumunda alabileceği varsayılan duruş konumlarını saptamalıdır. Karakter konuşma, bekleme, dinleme, düşünme, duygusal bir stres altında olma gibi etrafındaki olaylarla çeşitli derecelerde ilgilendiğini gösteren duruş biçimleri içinde olabilir. Örneğin; ağırlık noktası ileri doğru mu, geri de mi, yoksa dengede mi duruyor? Karakterin ayaklarını kollarını, gövdesini ve başını farklı farklı biçimlerde tuttuğu değişik duruşlar denenmelidir. Hayal edilen aksiyona yüzü dönük olsa, arkası dönük olsa ya da yan duruyor olsa vücudunun pozisyonu nasıl olurdu? Karakter masa ya da sandalye gibi bir şeyin yanında dururken odanın ortasında dururken, ya da bir duvara yaslanmışken, mekânla ve nesnelere farklı ilişkilerini ve duruşlarını nasıl biçimlendirirdi? Örneğin karakter eğer bir sandalyenin hemen yanında duruyor olsaydı tavrına değişiklik katmak için sandalyeyi kullanır mıydı ya da ruh durumu veya davranışı üzerine herhangi bir şey açığa vurur muydu? Bu şekilde oyuncu sadece sandalyenin yanında durabilir, bir ya da iki elini birden sandalyenin üzerine koyabilir, bir ayağını veya dizini sandalyenin üzerine koyabilir ya da sandalyeye dayanabilir. Oyuncu karakterin duruş stilini bu örneklerden hareketle geliştirip çoğaltabilir.⁴

Nesneleri Kullanmak;

Karakteristik hareket örneklerini geliştirmenin bir başka yöntemi de nesnelere kullanma ya da onlarla ilgilenme yollarını bulmaktır. Oyuncu canlandırdığı karakterin belli bir nesneyi nasıl tutması gerektiğine karar vermelidir. Bunu karakterin içinde bulunduğu ruhsal ve mental durum belirleyebilir. Örneğin hareket planını geliştirirken nesne ile kurulan ilişki şunlardan biri ile tanımlanabilir mi; yakalamak, hızla ve kabaca almak, sıkıca kavramak, sıkıca tutmak (kerpeten gibi) tutunmak, korumak-sakınmak, okşamak, sevmek, kucaklamak veya sarmak vb... Karakterin nesneye karşı tutumu, hareketteki enerji ve ritmi etkileyecektir. Örneğin; bir şeyi yakalamak daha büyük bir güç ve hız gerektirirken, sıkıca kavramak, tutmak daha büyük bir basınç ve sıklık gerektirir. Bu gibi hareketler, saldırgan ve otoriter bir doğanın göstergesi olabilecekleri gibi koşullara bağlı olarak tamamen farklı nitelikleri de gösterebilirler.

Oyuncu gerçek ya da hayali nesnelere oynarken ve bu nesnelere hacmini, şeklini, ağırlığını

3- Bkz., Viola Spolin, *Improvisation for the Theater*, Northwestern University Press, Illinois, 1999, ss: (110 – 120)

4- Bkz., A.g.e., ss: (125 – 130)

ve dokusunu ayaktayken ya da otururken masadan, yerden veya bir raftan alırken vücudunun fiziksel durumunu sınamalıdır. Karakterin alabileceği nesnelere şunlar olabilir; bir kâğıt, bir defter, bir dergi veya gazete, bir yüzük, saat, kolye, küpe, çay fincanı, kulplu büyük bardak, likör ya da şampanya kadehi, su bardağı, bir cam bilye, golf topu, tenis topu, basket topu, bir kutu kibrit, çakmak, masa çakmağı, bir kalıp sabun, bir kutu tereyağı, bir kutu deterjan, dolu, yarı dolu veya boş bir süt kutusu, bir koli kutu kola, bir kutu zeytin, bir kutu kahve, bir el havlusu, bir paket patates cipsi veya bir paket şekerleme, bir silindir şapka, bir melon şapka, bir kep, bağcıklı kadın ya da çocuk başlığı, tükenmez kalem, baston, kılıç veya bir şemsiye.

Bu hareketlerin her biri farklı genişlikte bir alan ve farklı miktarlarda enerji gerektirir. Bunları ya da benzeri hareketleri yaparken, her bir hareketin nasıl geliştirildiğine ve ne kadar enerji gerektirdiğine dikkat edilmelidir. Örneğin oyuncunun alanı tam anlamıyla keşfedebilmesi için, vücudunun uzayda (space) daha geniş biçimde kullanılmasını gerektirecek hareket modellerini denemesi gerekebilir. Bu durumda örneğin, beyzbol topu fırlatmak, basket topu fırlatmak, tam arkasındaki birine bir not uzatmak, havaya bir top atmak, bir tahtayı testereyle ortasından kesmek, golf sopasıyla vurmak tam tepedeki bir duya ampul takmak, tahta parçaları kesmek, bir duvara çivi çakmak, bir ip çekme oyununda urganı çekmek, bir pazar arabasını tepenin yukarisına doğru çekmek, halter kaldırmak, indirmek gibi aksiyona yönelik hareketler deneyerek karakterin enerjisinin ve ritminin nasıl olması gerektiğine oyuncu karar vermelidir. Çünkü oyuncu karakterin hareket tasarımında bu enerji türlerinden ya da uzamsal hareket biçimlerinden birini kullanarak bunu zaten deneyimlemiş olur.⁵

Hareket Figürlerini Birleştirmek;

Oyuncunun karakterisasyona giderken, içinde yürüyeceği, oturacağı ayakta duracağı, gerçek ya da hayali sahne donatılarını kullanacağı bir sahne oluşturması yöntem olarak düşünülebilir. Oyuncu sahneyi oynarken karakterin nasıl çizilmesi gerektiğini düşünerek hareketlerde bir stil bütünlüğü sağlanmaya çalışılabilir. Örneğin; böyle bir sahnede karakter bir arkadaşının, içinde insanlar bulunan odasına girebilir (karakter belirlenmiş doğası uyarınca, kapıda biraz durur muydu yoksa doğruca içeri mi dalardı?). İçeri girince, bir kadınla, bir adamla ve bir çocukla ayrıca kendisinden büyük bir adam ve kadınla tanıştırılır. Daha sonra izin ister ve kendisini açtığı bir kapıdan çıkar. Bir masaya doğru yönelir, bir sandalye çekip oturur ve kâğıt kalem çıkarıp kısa bir not yazar (karakter hareketlerinde hep saldırgan, cüretkâr ve güvenli olmuşsa, el yazısı da büyük ve göze batan bir yazı mı olur? Karakter ürkek, sakin ve ketum ise, yazısı da küçük ve düzgün mü olur?). Bu noktada karakter kazayla bir mektup açacağına çarpıp onu düşürür. Masanın arkasına geçip yerden mektup açacağını alır, masaya koyup yerine oturur. Arkadaşı tam arkasındaki bir kapıdan içeri girer, elinde küçük bir tepsi taşımaktadır. Karakter dönüp onu selamlar. Arkadaşı tepsiyi masaya koyar. Tepside bir çay fincanı, bir çay kaşığı, bir demlik çay, bir kap içinde krema ve kesme şekerler vardır. Karakter kendisine bir fincan çay hazırlar ve içer.⁶

Hareket figürü geliştirmeye yönelik bir başka yaklaşım da karakterin kullanabileceği bir kaç karakteristik duruş, jest ve yürüyüş seçmektir. Hareketler bir konu dâhilinde birbirine bağlı olmak zorunda değilse de bu, hareketin bir duruştan bir diğerine akışına yardımcı olabilir. Daha

5- Bkz., Penrod James, Movement for the Performing Artist, Mayfield Publishing Company, California, 1974, ss: (21 – 23)

6- Bkz., John Perry, Encyclopedia of Acting Techniques, Betterway Books, London, 1997, ss: (76 – 78)

öncede olduğu gibi, düşünülen hedef, gövdeye, karakter için tipik olan biçimlerde hareket etme duygusunu işlemektir. Duruşların gerisindeki güdüler şunlar olabilir: Düşünme, dinleme, seyretme, konuşmaya hazırlanma gibi. Oyuncu ilk seferinde bir duruştan bir diğerine, hareketlerini planlamadan geçer. Oyuncu her bir duruşu tek tek yineledikten sonra gövdenin, başın, bacakların, ayakların, kolların ve ellerin konumunu analiz eder. Hareketin gerçekten ifade etmesi istenilen şeyi taşıyıp taşımadığı belirlenmeye çalışılır. Her bir duruş, diğerinden önemli ölçüde farklı mı ve kendi içinde görsel bir ilginçlik taşıyor mu? Bu soruların cevapları araştırıldıktan sonra oyuncu ağır hareketlerle hiç durmadan bir kaç kez, bir hareketten bir diğerini geçer. Bu ardışık düzeni baştan sona eşit olarak tekrar eder ve her bir tekrarda hareketi hızlandırır. Bu aşamada bu tekrar, bir dans düzeni gibi olmalıdır ya da hareketin hiç bitmediği ağır çekimdeki sonsuzluk hissini vermelidir.

Hareket kontrol altına alındığında, biraz doğal gelmeye başladığında ve her seferinde aynı şekilde tekrar edilebilir hale geldiğinde, içinde bir kaç duruşun bulunduğu basit bir konu kurgulanabilir. Örneğin iki kişi odaya girdiğinde oyuncu düşünmektedir. Bir şeyi tartışmaktadırlar ve oyuncuyu görmezler. Oyuncu onlara bakmak istemediğinden yalnız söylenenleri dinler. Fakat tartışmanın şiddeti oyuncuyu onlara bakmak zorunda bırakır. Oyuncu onların orada bulunduğundan haberdar etmek gerektiğini düşünür ama onları mahcup etmek istemez ve geri çekilir. Sonrasında oyuncu içinde bir odanın karşı tarafına yürüme hareketinin bulunduğu hareket serileri için bazı konular geliştirir. Önce, karakter için uygun olduğunu düşündüğü temel duruş ve yürüyüşü belirler. Hareket serisi için aynı beş fikir kullanabilir; düşünme, dinleme, seyretme, konuşmaya hazırlanma ve ilgisiz kalma. Örneğin, oyuncu dört adımda düşünerek odaya girer, dört adımda birinin konuştuğunu duyar, dört adımda bakıp onları izler, dört adımda konuşmaya hazır biçimde onlara doğru yönelir ve dört adımda bu fikirden vazgeçip onların yanından geçip gider. Bu egzersiz için oyuncu bir sahne donatımı kullanabilir. Örneğin, bir park bankında otururken kitap okuyabilir, güvercinleri besleyebilir veya öğle yemeği yerken insanlar gelip yanına oturabilir.

Hayvan İmgeleri;

Karakterizasyon için bir başka yaklaşım da hayvan imgeleri kullanmaktır. Oyuncu oyun metnini okurken karakterin tavrına tarzına benzer bir tarzda hareket edebilecek bir hayvan düşünür. O hayvanı ve nasıl hareket ettiğini gösteren sözcük ve deyimlerin bir listesini yapar. Örneğin, bazı yaygın deyimler şunlardır; tilki gibi kurnaz, yılan balığı gibi kaygan, kuş gibi şakımak, keçi gibi inatçı vb... Oyuncu örneğin, jest ve hareket örnekleri için bir çıkış noktası olarak tavuğu kullanmak istiyorsa, onun ritmini vücuduna geçirebilmek için mümkün olduğunca tavuğun belirgin hareketlerini ve tavırlarını taklit etmeye çalışır. Daha sonra tavuğun hareketlerini bunları bir insanın yapacağı biçimde taklit etmeye çalışır. Örneğin oyuncu odaya göz gezdirmek için yalnızca gözlerini oynatmak yerine başım hızla ve sık sık ve hızla hareket ettirir, kollarını omuz ekleminden ve bacaklarına da kalça ekleminden itibaren oynatır. Boynunu başını ve göğsünü ileri doğru çıkartır ve ensesinden leğene kadar uzanan öne doğru bir kavis oluşturur. Konuşurken başım yiyecekleri gagalıyormuş gibi sık sık öne doğru düşürebilir. Burada amaç, insan karakterizasyonunu zenginleştirmek için hayvanların hareketini kullanmaktır.⁷

Sonuç olarak, hareket tasarımında oyuncu birçok farklı yöntemle çalışabilir. Oyuncu tiyatral anlatıma bağlı olarak bir rolün iç dayanaklarından yani ruhsal yaşantısından yola çıkarak fizik-

7- Bkz., Penrod James, Movement for the Performing Artist, Mayfield Publishing Company, California, 1974, ss: (26 – 30)

sel eyleme yönelmek durumundadır. Çünkü bir rol belli bir ereğe varmak bakımından gerçek yaşamdaki salt eylemi aşp iki yaşantıyı, yani iç ve dış eylemi bir araya getirmek zorundadır. Sahne üzerindeki her eylem gerçek olmalı, belli bir amaca dayanmalı, oyuncu ruhsal iç yaşantıdan fiziksel eyleme yönelmede vücut dilini doğru bir şekilde kullanmalıdır.

KAYNAKÇA

ALBERTS, David, *The Expressive Body*, Heinemann, Washigton, 1997.

CADDEN, John, *Drama Appreciation For A-Level*, Hodder&Stoughton, London,1988.

KING, Nancy, *Theatre Movement The Actor And His Speace*, Drama Book Specialist, New York, 1971.

MINTON, Cerny Sandra, *Body & Self*, Human Kinetics Books, İllinois, 1989.

PENROD, James, *Movement For The Performing Artist*, Mayfield Publishing Company, California, 1974.

PERRY John, *Encyclopedia of Acting Techniques*, Betterway Books, London, 1997

SABATINE Jean, *Movement Training for the Stage and Screen*, Back Stage Book, New York, 1995

SPOLIN Viola, *Improvisation for the Theater*, Nortwstern University Press, Illinois, 1999