

## **BİR OYUNCULUK TEKNİĞİ OLARAK TRANSFER<sup>1</sup>**

### **TRANSFER AS AN ACTING TECHNIQUE**

**Nazım Uğur Özüaydın<sup>2</sup>**

#### **Öz**

Transfer, oyuncunun, oynadığı karakterin duygusunu kendi içinde harekete geçirmek için, oyunun verili koşullarını kendi yaşamına tercüme etmesi, oyundaki koşulların kendi yaşamındaki karşılıklarını bularak bu koşulları kişiselleştirmesine veya oyundaki koşulları, kendisi için duygusal uyarım gücü daha çok olan imgesel koşullarla yer değiştirmesine dayalı bir oyunculuk tekniğidir. Bu makalede, transfer tekniğinin incelenmesi amaçlanmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Oyunculuk, Tiyatro, Transfer, Kişiselleştirme.

#### **ABSTRACT**

Transfer is an acting technique based upon the actor translating the given circumstances of the play to his own life, personalising the circumstances of the play by finding the equivalents of them in his own life or substituting some imaginal circumstances which provide more powerful emotional stimuli for him with the circumstances of the play for motivating the motions in himself of the character that he plays. This article aims to explore the transfer technique.

**Keywords:** Acting, Theatre, Transfer, Personalisation.

---

<sup>1</sup>Başvuru tarihi: 07.01.2016 - Kabul Tarihi: 09.05.2016

<sup>2</sup>Yrd.Doç. İstanbul Üniversitesi Devlet Konservatuarı, Tiyatro ASD. ozuaydin@gmail.com>

## 1.GİRİŞ

Oyunun verili koşulları, oyun yazarının tanımladığı nesnelere, imgeler ve insanlar, oyuncu için silik ve anlamsız ise, oyuncu onları kendisi için kişisel anlamı olanlarla değiştirebilir. Buna "Transfer" denir. Bu teknik, "Yer Değiştirme" ve "Kişiselleştirme" olarak da adlandırılmıştır. Kişiselleştirme, "oyuncunun kendi benliğinden bulunduğu şeyleri kullanması" olarak tanımlanabilir (Krasner, 2006:134). Oyuncu, kişiselleştirme yoluyla rolü kendisine ait kılabilir (Hull, 1985:155). Oyuncu, oyunun verili koşullarını kullanarak duygularını kışkırtmayı başaramadığı durumlarda, transfere başvurarak, bu koşulları kendisi için daha kişisel ve daha tahrik edici, kışkırtıcı olan koşullarla değiştirebilir ve böylece kendisini sahnenin gereklerine uygun duygusal duruma getirebilir (Meisner ve Longwell, 1987:138).



Transfer, bir şeyi, aynı amaca hizmet edecek şekilde, başka bir şeyin yerine koymaktır. Oyuncunun, imgelem yoluyla oyunun verili koşullarına kendini kolaylıkla inandırabildiği ve duygularını verili koşullardaki uyaranları kullanarak harekete geçirebildiği durumlarda, transfer yapmasına gerek yoktur. Fakat oyuncuya, oyunun verili koşulları yeterince gerçek gelmeyebilir, oyuncu duygularını harekete geçirecek uyaranları, oyunun verili koşullarında bulamayabilir, veya bu uyaranlar oyuncuyu yeteri kadar tahrik etmeyebilir. Bu durumda, oyuncu kendini tahrik edecek yeni bir uyarıcının arayışına girmeli, bulunduğu uyarıcıyı oyunun verili koşullarındaki uyarıcının yerine koymalıdır. Böylelikle, oyuncunun oyuna kendini inandırması ve duygularını harekete geçirmesi çok daha kolay olacaktır. Transfer sayesinde, oyuncu, zamana, mekâna, karakteri çevreleyen koşullara ve onu harekete geçiren güçlere, karakterin ihtiyaçlarına, geçmişine, oyundaki diğer karakterlere ve onlarla olan ilişkilerine, kendisinin daha kolay inanabileceği ve kendisi için daha gerçek olan yeni şekli vermiş olur (Hagen, 1976:35). Transfer, oyuncunun eylemlerini daha belirli, daha kesin ve daha dolu hale getirir. Oyuncu, oyundaki olguların yerine başka

olguları koyarak, kendi duygularını harekete geçirecek motivasyonu bulabilir (Dmytryk ve Dmytryk, 1976:76).

Oyuncu, bir duyguyu harekete geçirmek için istediği transferden yararlanabilir. Oyuncu duyguyu hangi transferi yaparak yakalarsa yakalasin, seyirci bunu anlayamaz. Seyirci, oyuncunun zihninden geçenleri, duygularını harekete geçiren kaynağı bilemez (Easty, 1989:67). Oyuncunun istenen duyguyu harekete geçirmek için, oyunun koşulları yerine kişisel koşulları kullanması, seyirci tarafından ayırt edilemez (Strasberg, 1998:87).

Oyuncu, oyunun verili koşullarını kendisi için gerçek ve kişisel kılmak için, transfer tekniğine başvurabilir. Oyuncu, sahne üzerinde ilişki kurduğu herhangi bir şeyin ya da insanın yerine, tanıdığı, bildiği, kendisi için bir şeyler ifade eden başka bir şeyi ya da insanı koyabilir ve oyunun verili koşullarını, tanımadığı nesne ve insanları imgeleminde yaratmak yerine, bunları kendisi için kişiselleştirmek suretiyle, duygularını çok daha rahat bir biçimde uyarabilir. Oyuncu, kendini oyunun verili koşulları içinde sınırlandırmamalı; aksine, oyunda ortaya konmuş olan gerçeklikten farklı ve kendini karakterin gereklerine uygun sahici davranışa götürecektir nitelikte yedek bir gerçekliği aramalı ve kullanılmalıdır. Bu yedek gerçeklik, ancak kişisel ve somut olduğu ölçüde değerlidir (Hirsch, 2002:146). Oyuncunun, kendini oyunun verili koşulları içinde imgelemesi ve bu koşullarda nasıl davranacağını düşünmesi gerekmez, böylece de kendisini kendi doğal tavrıyla sınırlandırmamış olur.

Oyuncu, duygularını uyarmak için, oyunun dünyasının dışına çıkıp, kişisel duygular ve deneyimlerinin dünyasına girebilir. Oyuncu karakterin hissettiği duyguları hissedebilmek için, oyundakilerle hiçbir ilgisi olmayan, bambaşka içsel uyarıcılara başvurabilir. Örneğin, Salome'yi oynayan oyuncu, Vaftizci Yahya'nın başını tepside gördüğü zaman vermesi gereken tepkiyi üretmek için, ölmüş köpeğini transfer edebilir (Hull, 1985:158). Birer transfer örneği olarak, 1814 yılında, Edmund Kean'ın, Hamlet'i oynarken, Yorick'in kafatasını eline aldığı anda, ölmüş amcasını düşünerek ağlaması; M.Ö. 4. Yüzyıl'da, Antik Yunan Tiyatrosu'nda, oyuncu Polus'in, Elektra'yı oynarken, ölmüş Orestes'in küllerini taşıdığı kaba, kendi ölmüş oğlunun küllerini koyması ve bu sayede acı ve yasa dair duygularını harekete geçirmesi gösterilebilir (Hirsch, 2002:142). Strasberg, transfer tekniği için şöyle bir örnek verir: *"1932'de yönettiğim, John Howard Lawson'un Başarı Hikâyesi adlı oyununda, Luther Adler sınıf farkının bilincinde ve gözü yüksekte olan öfkeli bir tezgâhtarını oynuyordu. Karakter, kendi sınıfsal durumuna duyduğu büyük bir öfke tarafından güdülenmişti. Luther karakteri için doğru duyguyu bulamıyordu. Ona öfkesini gösteren bir tepkiye ihtiyacımız*

*olduğunu söyledim, fakat Luther kendi hayatında böyle bir tepkiyi doğuracak kişisel bir haksızlık yaşamamıştı. Provada biraz çalıştıktan sonra ona; 'Seni ne öfkelenirir?' diye sordum. Luther, 'Biri başka birine çok kötü bir şey yapınca, çok sinirlenirim' diye cevap verdi. Böylece Luther kendi zihninde yedek bir koşul yaratmış oldu: bir yakınına yapılmış bir kötülük. Bu, onun karakterin yıkıcı enerjisini üretmesini sağladı. Tabii ki seyirci Luther'in özel motivasyonunun farkında değildi. Seyircinin bütün gördüğü, bir tezgâhtarın sahici öfkesiydi'' (Strasberg, 1998:87).*

Oyuncu, zihninde, oynadığı karakterin zihnindeki imgelere uygun imgeler yaratmalıdır. Buradaki uygunluk, fiziksel veya niteliksel bir benzerlik değil, duygusal bir denklidir. Üç Kızkardeş'te Olga'yı oynayan oyuncu "Babam öldüğünde..." dediğinde, Olga'nın babasının Olga için ifade ettiği anlamı, kendisi için ifade eden birini imgelemelidir. İmgelenen kişinin oyuncunun kendi babası olmasına gerek yoktur; fakat gerçek bir kişi olmalıdır. Üç Kızkardeş'te İrina'yı oynayan oyuncu, İrina'nın Moskova'ya gitmek arzusuyla ilgili repliklerini söylerken, Moskova'nın İrina için ifade ettiği anlamı, kendisi için ifade eden bir şehri imgelemelidir. Oyuncunun, Moskova'yı imgelemesine gerek yoktur. Oyuncunun düşünce ve imgelerinin kendisine ait olması gerekir; dikkat edilmesi gereken, bu düşünce ve imgelerin oyuncu için ifade ettiği anlamların, karakterin düşünce ve imgelerinin karakter için ifade ettiği anlamlarla denk olmasıdır (Moore, 1998:36). Karakterin içinde bulunduğu koşullarla oyuncunun kendisi için seçtiği koşulların aynı olmasına gerek yoktur. Oyuncu, duygularını harekete geçirmek için farklı seçimler yapabilir. Önemli olan, oyuncunun, karakterin duygularıyla aynı duyguları hissetmesidir (Moore, 1998:117).

Kim Stanley'e göre, sanat, ve dolayısıyla oyunculuk sanatı, psikolojik bir transferdir. (Gray, 1966:166) Transfer, Uta Hagen için de oyuncunun her durumda mutlaka başvurması gereken bir tekniktir ve oyuncunun çalışmasının özüdür. Zira oyunculuk, varsayımları gerçek kılmak ve onlara tepki vermektir, transfer de varsayımları oyuncunun gerçek kılması için en kullanışlı ve vazgeçilmez tekniktir. Oyuncunun, oyunun verili koşullarını incelemesi nesnel bir nitelik taşımamalıdır, böylesi bir nesnellik, oyuncuya yalnızca kullanması mümkün olmayan, işe yaramaz ve kuru bilgiler sağlar. Bu nedenle, oyuncu, oyunun verili koşullarını, duygularının harekete geçmesine yardımcı olacak şekilde, öznel olarak incelemeli, bunun için transferler yapmalı ve verili koşulların bütün unsurlarını kişiselleştirmelidir (Hagen, 1976:159) Oyuncunun oyunun verili koşullarıyla öznel bir ilişki kurması ve özdeşleşmesi, inanç ve gerçeklik hissini arttırarak duygularını kışkırtır. Oyuncu, transfer yapacağı kişisel

kaynaklardan hayali bir depo oluşturmalı ve transfer tekniğini evde ve provada yapacağı çalışmanın vazgeçilmez parçası haline getirmelidir (Hagen, 1991:70).

Uta Hagen'a göre oyuncu, gördüğü veya ilişki kurduğu her şeyi (imge, kişi, nesne, zaman, mekân, olay, ilişki, ihtiyaç, engel, kelime vb.) kendi hayatından yapacağı transferlerle kişiselleştirmelidir (Hagen, 1976:38). Oyuncunun işi, her şeyi kendisi için gerçek kılmaktır (Hagen, 1991:73). Hiçbir şey genel olmamalı, her şey detaylandırılarak belirgin, özel ve kişisel hale getirilmelidir. Oyunun verili koşullarına ait herhangi bir nesne oyuncu için gerçek değilse, bu oyuncu için işe yaramaz, kör bir nesnedir ve oyuncu bu tür nesnelere gerçek bir düşünce ve iç eylem üretemez. Oyuncu, sadece kişi, olay, nesne gibi, karakteri somut olarak çevreleyen koşulları değil, aynı zamanda, olmuş ve olması beklenen her şeyi, karakterin geçmiş yaşantısına dair tüm unsurları, kendi yaşamından yapacağı transferlerle kişiselleştirerek kendisi için gerçek kılmalıdır (Hagen, 1976:67). Her şeyi kendisi için gerçek kılan oyuncunun tavrı (eylemlerinin seçimi ve gerçekleştirilme biçimi) bütün bu kişiselleştirilmiş "şey"lerden etkilenecek, sözcükleri sahici ve yaşam dolu olacaktır. Oyundaki bir sahnede zaman ve mekân belirsiz olsa bile, oyuncu kendisi için, zaman ve mekâna dair belirli bir gerçeklik yaratmalıdır. Hagen, *"Eğer heyecan verici yeni bir yaşama giriş yapmak istiyorsanız, çevrenizde kişiselleştirmedığınız veya kendi benliğinizle ilişkilendirmediğiniz en ufak şey kalmamalı,"* der (Hagen, 1976:161). Oyuncunun yaptığı kişiselleştirmeler ne kadar çok olursa, söylemek zorunda olduğu sözcükler de o kadar vazgeçilmez bir ihtiyaç haline gelir (Hagen, 1991:117).

Edward Easty'e göre, oyunun verili koşulları, oyuncunun imgelemine yanlış yönlendiren bir rehberdir. Oyun yazarının yarattığı koşullar, çoğunlukla, oyuncuya kişisel olarak bir şey ifade etmeyen, oyuncunun duygularını harekete geçirmede etkisiz kalan önermelerdir. Oyuncu, oyunun verili koşullarını kabul etmek ve imgelemek yerine, transfer tekniğine başvurmalı, oyun yazarının yarattığı koşulları, kendi gerçek koşullarıyla yer değiştirerek kişiselleştirmelidir. Oyuncu, kendi yaşamından transfer edeceği koşulları seçerken, bu koşulların, duygularını kışkırtma niteliğinin yüksek olmasına dikkat etmelidir. Dikkat edilmesi gereken bir diğer nokta ise, transfer edilen paralel koşulların oyuncuda uyandırdığı duyguların, oyun metnindeki verili koşulların karakterde uyandırdığı duygularla aynı olmasıdır. Kişiselleştirme sayesinde oyuncu, rolüne çok daha büyük oranda gerçeklik katar. Easty, transfer tekniğinin, coşku belleği tekniğine göre daha kolay uygulanabilir olduğunu ve daha az konsantrasyon gerektirdiğini de ifade eder (Easty, 1989:124).

Oyunculuk yalan söylemeye benzetilebilir. Karmaşık bir yalan söyleyen kişi, daha sonra söylemiş olduğu bu karmaşık yalanın tüm ayrıntılarını hatırlayamaz ve böylece yalan söylediği ortaya çıkar. Aynı şey oyuncu için de geçerlidir: Oyunun verili koşulları oyuncu için saf imgeleme dayalı bilgilerdir ve aynı zamanda birer yalandır (Chubbuck, 2005:19). Eğer oyuncu, oyunun verili koşullarını kendi yaşamından yapacağı transferlerle kişiselleştirerek kendisi için gerçek kılmazsa, oyunun verili koşulları oyuncu için bir yalan olarak kalır ve her yalan gibi bir süre sonra tüm ayrıntıları ile hatırlanamaz hale gelerek oyuncu için kışkırtıcı olma özelliğini kaybeder. Bu nedenle oyuncu, duygularını harekete geçirmek için oyunun verili koşullarını imgelemek yerine, transfere başvurmalıdır; transfer sayesinde oyuncu, oyunun verili koşullarına ait yalanları söylemekten kurtularak kendi kişisel gerçeklerini dile getirmiş olacaktır.

Oyuncu, sahnedeki diğer karakterleri, onların yerine kendi yaşamındaki kişileri transfer etmek suretiyle kişiselleştirmelidir. Örneğin, oyuncu, bir karakter tarafından takdir edilmek istiyorsa, bu karakterin yerine, kendi yaşamından, kendisini takdir etmesini arzu ettiği bir kişiyi transfer etmelidir (Chubbuck, 2005:2). Burada önemli olan, seçilen kişinin, oyundaki karakterle benzerlik göstermesi değil; bu kişiye karşı hissedilen duygunun, oyundaki karaktere karşı hissedilenle benzerlik göstermesidir. Oyuncunun oynadığı karakter, babası tarafından takdir edilmek istiyor olabilir. Oyuncu, burada yapacağı transfer için, kendi babasını seçmek zorunda değildir. Kendi yaşamında, takdir edilmek istediği başka bir kişiyi – öğretmeni, patronu, eşi, arkadaşı vs. – transfer edebilir. Transfer, fiziksel-nesnel değil, duygusal-öznel gerçeklere dayanmalıdır.

Bir başka örnek olarak, oyuncunun oynadığı karakter, çaresiz durumda olduğundan, – gururunu ayaklar altına aldığı hissetmesine rağmen – eski sevgilisinden bir iyilik istemek zorunda kalmıştır. Bu noktada, oyuncunun yapması gereken transfer, eski bir sevgili olmak zorunda değildir. Oyuncunun, kendisinden bir iyilik istemenin gurur kırıcı olduğunu düşündüğü bir kişiyi transfer etmesi gerekir. Oyuncu, eski sevgilisinden bir iyilik istemenin gurur kırıcı olduğunu düşünmüyorsa, onun yerine, kendisine bu duyguyu hissettiren herhangi bir kişiyi –aileden, akrabalarından, arkadaş çevresinden, iş hayatından vs.– seçebilir.

Iago'yu oynayan oyuncu, Othello'ya karşı hissetmesi gereken kıskançlık duygusunun gerekçesini, oyun metninin tamamen dışında bir alanda, gerçek yaşamdaki kişisel ilişkilerinde bulabilir ve Othello rolünü oynayan oyuncuya karşı hissettiği kişisel kıskançlık duygusunu oyuna transfer edebilir (Gordon, 1987:238). Jacob Ben-Ami'nin, bir kurşunun

bedeninde yaratacağı acı ve fiziksel şoktan korkma durumunu oynamak için, kendi yaşamında bu korkuyu hissettiği bir durumu, soğuk bir duş almak için banyoya girdiğinde soğuk suyun bedenine ilk temas edeceği an öncesinde hissettiği korkuyu kullanması bir başka transfer örneği olarak gösterilebilir (Lewis, 1958:13). Benzer biçimde, giyotinle idam edilecek bir karakteri oynayan oyuncunun – giyotin, bıçak ya da ölüm gibi imgelerin kendisini duygusal olarak etkileme gücü zayıfsa – bu imgeleri düşünmesi gerekmez. Oyuncu, örneğin, soğuk bir duş almayı kişisel olarak korkutucu buluyorsa, imge olarak soğuk duşu kullanabilir ve böylece doğru ve inandırıcı fiziksel ifadeye yol açan bir seçim yapmış olur (Krasner, 2000:18).

Oyuncu, transfer sayesinde, diğer karakterlerle olan ilişkisine normalde uzun yıllar içerisinde oluşacak derinlik ve karmaşıklık kazandırabilir ve böylece oyundaki tüm karakterleri ve onlarla olan ilişkilerini gerçek kılabilir (Chubbuck, 2005:53). Ivana Chubbuck'a göre, transfer başvurulması zorunlu bir tekniktir; çünkü kişi, gerçek yaşamda, belli insanların karşısında nasıl davranacağını bilemez. Kişi, çoğu zaman, belli bir kişiyi imgeler, o kişiye nasıl davranacağına dair bir öngöründe bulunur, fakat davranışı imgelediğinden farklı olur. Örneğin, bir iş görüşmesine gidecek olan kişi, görüşmeye girmeden önce, işvereni, işverenle arasında geçecek olan görüşmeyi, kendi davranış biçimini imgeler; fakat görüşme sırasında tamamen farklı bir davranış biçimi sergiler. Chubbuck, oyuncunun da, oyun metnini okuduktan sonra, bir sahnenin nasıl olması gerektiğini tamı tamına zihninde imgelemesinin ve sahneyi imgeleminde yarattığı bu öngörüye göre oynamasının hatalı bir yaklaşım olduğunu; hayatta olayların çoğu zaman imgelenenden farklı biçimde gerçekleştiğini belirtir (Chubbuck, 2005:54). Oyuncu, öngörülemez, tahmin edilemez olan gerçekliği, kendiliğindenliği ve içten gelen davranışı, sahnede ilişki içinde olduğu karakterlerin yerine, gerçek yaşamdan seçtiği kişileri transfer etmek suretiyle yakalayabilir. Transfer, oyuncunun ilişkilerini kişiselleştirerek, davranış ve tepkilerini gerçek kılar. Oyuncu, transfer yaparak, imgesel değil, gerçek kişilerle etkileşime girmiş olur ve bu oyuncuda – oyuncuyu bile şaşkınlığa uğratabilecek şekilde – doğru, gerçek ve orijinal davranışı meydana getirir (Chubbuck, 2005:55).

Oyuncu, oyunun - sahnenin geçtiği yeri de, kendi yaşamındaki bir yerle ilişkilendirmeli ve bu yeri transfer etmek suretiyle kişiselleştirmelidir (Chubbuck, 2005:124). Böylece, oyuncu, kendisine yabancı, imgesel bir mekân yerine, kendisi için gerçek olan bir

mekânı kullanmış olacak ve kendini oyunun geçtiği yere ait hissedecektir (Chubbuck, 2005:338).

Oyuncu, transfer yaparken, sadece kendi kişisel yaşamına ve deneyimlerine değil, aynı zamanda imgelemine de başvurabilir. Oyuncunun yaptığı transferlerin, sadece kendi yaşamından seçeceği gerçek kişiler, nesnelere, şeyler olması zorunlu değildir. Oyuncu, bunun yerine, imgesel dünyasından seçtiği şeyleri de transfer edebilir. Transfer tekniğinin bu varyasyonu için şöyle bir örnek verilebilir: “Oyuna göre sevdiğin adam senin lezbiyen olduğundan şüphelendiği için seni terk ediyor, değil mi? ... Diyelim ki bu sana kişisel olarak bir şey ifade etmiyor. Lezbiyen olma hissini tanıımıyorsun veya böyle bir deneyim yaşamadın. Sana yabancı bir şey, ama rolü oynamak zorundasın, değil mi? Sevgilin için, bir lezbiyen korkunç bir sapık demek, fakat onun suçlamaları sana duygusal bir etkiye bulunmuyor. Söyledikleri sadece sayfada yazılı bazı cümleler gibi geliyor. Bu problemi nasıl çözersin? Bu durumda, senin için korkunç olan bir şeyle suçlandığını düşünelim. Şimdi, ben senin için korkunç olan nedir bilemem, ama eğer sen kendine karşı dürüstsen, deneyimlerinden veya imgeleminden bir şey bulabilirsin. Ne olabilir? Cinsel bir şey olması gerekmez. Başıma gelmiş veya hayali olan, yine de hiç kimseye anlatmak istemeyeceğim kadar kişisel bir şey olmalı. Farz edelim ki bu rolü oynayan aktris, beş yaşındayken dört veya beş yerel serseri tarafından تنها bir yere sürüklenmiş ve giysileri yırtılmış. Bu olaya dair korku ve utanç hala o kadar canlı ki, oyuncu bu olayı her hatırladığında ruhen yıkılıyor. İşte bu, bu sahnenin girişi için kullanışlı bir hazırlık olabilir” (Meisner ve Longwell, 1987:136).

Oyuncu, oyunun verili koşullarını, kendi kişisel imgelemi yoluyla daha kolay algılayabileceği bir koşula dönüştürmelidir. Buna göre, Üç Kızkardeş oyunundaki “Moskova’ya gitmek” özlemini, oyuncu, imgeleminde kendini Afrika’daki Barış Gönüllüleri’nin yerine koyarak, ülkesine dönmek özlemine dönüştürebilir. Bu yolla harekete geçirilen duygular, oyuna transfer edilir (Schechner, 1964:201).

Oyuncu, başka bir karakterle kurduğu bir ilişkiyi ve oynadığı karakterin diğer karakterler hakkındaki düşüncelerini inşa ederken, kendi yaşamındaki bir düzine ilişkiden bir düzine farklı unsuru bir araya getirip kullanabilir. Örneğin, oyuncunun oynadığı karakter, kendisi için önemli birinden bir mektup almıştır ve bu nedenle çok heyecanlıdır. Oyuncu, burada mektubu yazan kişinin yerine, kendi yaşamından, onu heyecanlandıracak, önemli birini koymalı, o kişiden mektup aldığını imgelemelidir. Oyuncunun oynadığı karaktere, başka bir karakterin küfür ettiği ve onu öfkeliendirdiği bir durumda, oyuncu bu küfürden



yeterince etkilenmiyorsa, o küfrün yerine kendini öfkeliendirebilecek başka bir küfrü transfer edebilir (Hagen, 1976:41).

Desdemona'yı oynayan oyuncu, Desdemona'nın Othello tarafından öldürülmekle tehdit edildiği sahnede, Othello'nun gelmesini beklerken duyduğu korkuyu yeterince hissedemediği bir durumda, kendini hastanede ameliyat olmayı veya dış hekimi muayenehanesinde dış çektirmeyi beklerken imgeleyebilir ve bu şekilde elde edeceği korku duygusunu transfer ederek oynayacağı sahneye aktarabilir. Burada oyuncunun transfer etmesi gereken şeyin, imgelenen görüntü değil, elde edilen duygu olduğu özellikle vurgulanmalıdır. Oyuncu, oyunun verili koşullarına benzerlik kaygısıyla değil, karakterin duygularına benzerlik kaygısıyla transfer yapmalıdır (Hagen, 1976:40). Transfer, oyundaki olayları birebir yansıtan bir ayna değil, karakterin deneyiminin psikolojik özünü paralellik taşıyan bir denklittir. Yapılan transfer dışsal olarak ne kadar mantıksız görünürse görünsün, içsel olarak benzerlik taşıdığı sürece kullanılabilir (Hagen, 1991:41).

Oyuncuya gerekli transferi nerden ve nasıl yapacağını kimse söyleyemez. Transfer, oyuncunun özel çalışmasının ürünüdür ve kullanışlı olması buna bağlıdır. Transfer, oyuncunun sırrıdır. Oyuncu, yaptığı transferleri kimseyle paylaşmamalı, açığa vurmamalıdır. Aksi halde transfer, oyuncu için gizemini ve buna bağlı olarak etkileme gücünü yitirecek, kullanılamaz, işe yaramaz hale gelecektir (Hagen, 1976:44).

Oyuncu, neyi transfer ettiğini bir sır olarak saklamalı, hiç kimseyle paylaşmamalıdır (Meisner ve Longwell, 1987:139); aksi halde oyuncunun transfer için kullandığı şeyin tahrik edici kişisel, özel ve gizli niteliği ortadan kaybolur ve transfer, duygusal uyarım etkisini kaybederek kullanılamaz hale gelir.

## **2. SONUÇ**

Transfer, oyuncunun, oyunun verili koşullarının kendisi üzerindeki duygusal uyarım gücünü arttırmasını sağlayan, işlevsel bir tekniktir. Oyuncu, doğru duyguyu harekete geçirmek için oyunun oyun yazarı tarafından belirtilen verili koşullarını kullanmak zorunda değildir; bunları kişisel veya imgesel olarak daha kışkırtıcı olan koşullarla değiştirebilir. Buradaki tehlike, oyuncunun transfer tekniğini kullanırken yapacağı hatalı tercihlerin, oyuncuda, oynadığı karakterin duygularından farklı duyguları harekete geçirme ve buna bağlı olarak oyuncuyu oyunla ve karakterle ilgisi olmayan yanlış psiko-fiziksel eyleme götürme riskidir. Dikkat edilmesi gereken nokta, oyuncunun, oyunun koşullarına benzerlik

kaygısıyla değil, karakterin bu koşullar altındaki duygularına benzerlik kaygısıyla transfer yapmasıdır.

Yapılan çalışmalarda, oyuncu istenen duyguyu hangi transferi yaparak uyarırsa uyarısın, seyircinin bunu ayırt edemediği gözlemlenmiştir. Bu nedenle, oyuncunun, bir duyguyu harekete geçirmek için istediği transferden yararlanabileceği; hatta oyunun dünyasının dışına çıkıp, kişisel duygular ve deneyimlerinin dünyasına girebileceği sonucuna varılmıştır.

### **KAYNAKÇA**

Chubbuck, I., (2005). **The Power Of The Actor**, Gotham Books, New York.

Dmytryk, E., Dmytryk, J. P., (1984). **Sinemada Oyunculuk**, Levent Cinemre (çev), Afa Yayıncılık, İstanbul.

Easty, E. D., (1989). **On Method Acting**, IvyBooks, New York.

Gordon, M., (1987). **The StanislavskyTechnique: Russia**, Applause Theatre Book Publishers, New York.

Gray, P., (1966), "A Critical Chronology", **Stanislavski And America**, (der.) Erika Munk, Hill And Wang, New York.

Hagen, U., (1976). **Respect For Acting**, Wiley Publishing, New York.

Hagen, U., (1991). **A Challenge For The Actor**, Scribner, New York.

Hirsch, F., (2002). **A Method To Their Madness: The History Of The Actors Studio**, Da Capo Press, Cambridge.

Hull, S. L., (1985). **Strasberg's Method As Taught By Lorrie Hull**, OxBow Publishing Inc., Connecticut.

Krasner, D., (2000). "I Hate Strasberg: Method Bashing in the Academy", **Method Acting Reconsidered**, (der.) David Krasner, St. Martin'sPress, New York.

Krasner, D., (2006). "Strasberg, Adler and Meisner: Method Acting", **Twentieth Century Actor Training**, (der.) AlisonHodge, Routledge, London.

Lewis, R., (1958). **Method Or Madness**, Samuel French Inc., New York.

Meisner, S. ve Longwell, D. (1987). **Sanford Meisner On Acting**, Vintage, New York.

Moore, S, (1998). **Stanislavski Revealed: The Actor's Guide To Spontaneity On Stage**, Applause Theatre Books, New York.

Schechner, R., (1964). "Stanislavski at School", **The Tulane Drama Review**, Vol. 9, No. 2

Strasberg, L., (1998). **A Dream Of Passion**, Penguin Books, Boston.