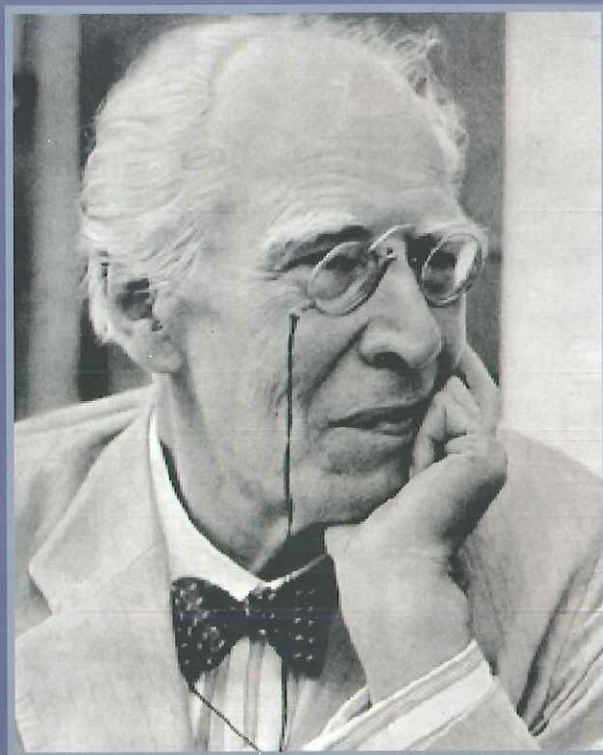


N. Uğur Özüaydın

Stanislavski Sistemi ve Metot Oyunculuğu



N. UĞUR ÖZÜAYDIN

TIYATRO/KÜLTÜR DİZİSİ 108

Baskı, cilt: Yeni Güven Matb., Topkapı-İstanbul. Tel. 212. 567 69 20

1. Baskı, 2011

Türkiye Yayın Hakları:

©Copyright: TEM Yapım Yay. Ltd, 2011

Mitos-Boyut

TEM Yapım Yayıncılık Ltd. Şti.

Osmanlı Sokağı, Osmanlı İşmerkezi, 18/12; Taksim/Beyoğlu, İstanbul

Tel. 212. 249 87 37-38; Faks. 212. 249 02 18

E-posta: mitosboyut@gmail.com

www.mitosboyut.net

Mitos-Boyut • TİYATRO/KÜLTÜR DİZİSİ 108

NAZIM UĞUR ÖZÜAYDIN

Stanislavski Sistemi
ve
Metot Oyuncululuđu



İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ / Prof. Mehmet Birkiye, ...	7
SUNUŞ, ...	9
GİRİŞ, ...	11
1. STANİSLAVSKİ SİSTEMİ ve METOT OYUNCULUĞU'NUN TARİHSEL GELİŞİM SÜRECİ, ...	15
2. STANİSLAVSKİ SİSTEMİ VE METOT OYUNCULUĞU'NDA TEMEL İLKE ve YÖNELİMLER, ...	21
3. PSİKOLOJİK EYLEMLER YÖNTEMİ, ...	38
3.1. İMGELEM, ...	44
3.1.1. VERİLİ KOŞULLAR, ...	51
3.1.2. VERİLİ OLMAYAN KOŞULLAR, ...	58
3.1.2.1. İÇ MONOLOG, ...	63
3.1.3. FANTASTİK İMGELEM, ...	67
3.1.4. TRANSFER, ...	70
3.2. COŞKU BELLEĞİ, ...	80
3.2.1 DUYU BELLEĞİ, ...	102
4. FİZİKSEL EYLEMLER YÖNTEMİ, ...	115
4.1. SİHİRLİ EĞER, ...	133
4.2. GEREKÇELENDİRME, ...	139
4.3. AMAÇ, ...	142
4.3.1. ÜSTÜN AMAÇ, ...	150
4.4. DOĞAÇLAMA, ...	153
5. KARAKTER YARATMA YAKLAŞIMLARI, ...	163
5.1. OYUNCUNUN ROLÜ KENDİ KİŞİLİĞİ İÇİNDE YARATMASI YAKLAŞIMI, ...	163
5.1.1. BİYOGRAFİK İMGELEM, ...	172
5.2. OYUNCUNUN ROLÜ KENDİ KİŞİLİĞİ DIŞINDA YARATMASI YAKLAŞIMI, ...	176
5.2.1. GÖZLEM, ...	183
SONUÇ, ...	191
EKLER, ...	201
KAYNAKÇA, ...	210

ÖNSÖZ

Prof. Mehmet Birkiye

Buharın gücü dünyayı geri dönülmez bir biçimde değiştirmiştir. Üretim ilişkilerindeki bu hızlı değişim, gerçeklikle kurduğumuz ilişkiyi hem bireysel hem de toplumsal anlamda parçalamış, bu parçalanma politik, sosyal alanda büyük asabiyeleri açığa çıkarmış ve bu güç tüm gelenekçi yapıyı darmadağın edip insanoğlunu kaçınılmaz bir metamorfozun nesnesi haline getirmiştir.

Belki de bu dönüşüm, bilinçaltımızdaki korku krallığının egemen olacağına dair kadim söylenceyi bir Frankeştayn imgesinde açığa çıkarmıştır. Ancak, yarattığı kâbusun nedensiz bir kötülüğün sonucu yerine – ki biz tiyatrocular nedensiz kötülüğü lago’dan biliriz¹ – bir hedefe yönelik, insanlığın varlık yolunda katlanmak zorunda olduğumuz zorunlu aşamalarından biri diye algılamak, ruh sağlığımızı korumada ve buharın imparatorluğunun devamını sağlamada kaçınılmaz tek seçenek olmuştur. Frankeştayn elbet yolun sonunda Pollyanna olacaktır. Tabii biz yürümeyi sürdürürsek. Bu yürümenin sloganı “ileri”, şiarı da “gelişmedir.” Bu yolu fedakârlıkları ile döşeyen bireyin baş tacı edilmesinden doğal ne olabilir? Amerikan Bağımsızlık Savaşı, Fransız İhtilali “bireye” siyasi arenada temel rolü vermek üzere tasarlanmış projeler değil midir? İnsan’ın “biricik”, “tek”, “özgür” olduğu, bu varlığın bilinçli iradesi ile seçtiği yolun da bu olduğu ve gelişerek yolun sonunda mutluluğu bulacağı açıktır. Artık sahne, uzaktan baktığımızda isimsiz gibi duran ama mercek altında gözlediğimizde biricik ve tek olan çağımızın kahramanlarının mekânıdır. Oidipus’tan Willy Loman’a müthiş bir sıçrama. Bu acıları çekmenin bir bedeli mi bireycilik diye sormuyorum. Ancak durup geri baktığımızda “gelişme” Frankeştayn’ı çok uzun bir tarihsel süreçte Pollyanna’ya² çevireceğe benzer, şu aralar “gelişme” adına yeni Frankeştaynlar üretmekteyiz. Bu nedenle de acı çeken birey, kendi sosyal çevresinde, kendine özgü yöntemlerle ve yine kendine özgü kişiliği ile - tiyatroda karakter - Frankeştayn’ı Pollyanna yapmak için umutsuz - tragedya - bazen umutlu - drama - çoğu zaman patetik - komedi - bir mücadeleyi sürdürmektedir.

Bu geri dönülemez değişim sanatla kurduğumuz, daha doğru bir ifadeyle sanatın gerçeğe kurduğu ilişkiyi de yeniden yapılandırmış-

tır. Newton fiziğinin şekillendirdiği, bilimsel determinizmin hüküm sürdüğü, rasyonel bir dönem; sosyal çevresinin ürünü insanda tüm insanlığın gerçeğinin var olduğuna inanan bir bireycilik; insan ilişkilerinin gerçeğine bilimsel yöntemlerle varılabileceğine ve varoluşun anlamının yine aynı yöntemlerle kavranacağına duyulan kesin inanç; tüm bu önermelerin ışığında 19. Yüzyılın baskın estetik üslubu – özellikle edebiyat ve türevlerinde ki drama bunun önemli bir parçasıdır – “Gerçekçilik” olmuştur.

“İnsanlığı mı araştırıcaksın insana bak.” Nasıl bir fenomeni laboratuvar koşullarında inceleyerek kurama ulaşıyorsak, tiyatrodaki da oyun denen laboratuvarı insani inceleyerek insanlığı kavrayabiliriz. Bu yapı Gerçekçiliğin temel önermesini oluşturur. Bu nedenle Gerçekçiliğin bilimsel bir yönetime gereksinimi vardır. Bu yöntem bilimsel determinizmdir. Her şey neden sonuç ilişkisi içerisinde gelişir, bir olay ötekinin kaçınılmaz sonucudur. Oyunlar doğrusal bir çizgi izler. Olaylar başlar gelişir biter. Gerçekçilik ilerlemecedir; çünkü insan ilerleyerek gelişir ve nihai hedefi olan mutluluğa varabilir, Antigone’ gibi kendini hiçe sayan (nonconformist) karakterler yerine, Willy Loman gibi mutluluğunu arayan (conformist) karakterler sahnelerde boy gösterir. Willy Loman, Nora, Vanya Dayı, Anna Karenina hep bireysel mutluluklarının peşindedirler. Gerçekçilik demokrat ve bireycidir; herkes sanatın konusu olabilir; her birey hangi sosyal sınıftan gelirse gelsin, kim olursa olsun bir oyunun ana karakteri olabilir. İnsanlığı kralların, prenseslerin temsil ettiği çağ kapanmıştır. Yığınların içinde birbirine benzeyen ayırt edilmesi olanaksız insanlar, bir oyunun içerisinde parıldayan biricik bireylere dönüşürler. Ve Yeni Aristotelesçilik, Gerçekçiliğin estetik çerçevesini çizer. Aksiyonun taklidinden alelade, günlük olanın taklidine bir dönüş içerir. “Mimesis” günlük olanın içerisinde artık.

19. Yüzyılın ortalarında romanda başlayan Gerçekçilik akımı tiyatro metinlerinde ilk ürünü 1870’lerde İbsen’in *Nora* adlı oyunu ile vermiştir. O tarihten günümüze Gerçekçilik bir üslup olarak özellikle Anglo-Sakson tiyatrosunda – ama Batı tiyatrosunun boy gösterdiği birçok ülkede – ana akım olarak varlığını sürdürmüştür. Özellikle sinema ve televizyon gerçekçiliğin kaleleridir. Gerçekçiliğin neden bu kadar yaygın bir üslup olduğunun siyasi toplumsal hatta somut teorik fizik bağlamında bile birçok nedeni vardır. Ama bunlar daha başka bir yazının konusudur.

19. Yüzyılda yeni devrimci bir sanat akımı olarak ortaya çıkan ye-

ni metinlerin nasıl oynanması gerektiğine, bu metinlere uygun bir oyunculuk anlayışının ne olması gerektiğine dair bir düşünce olmadı gibi bu metinlerin içerdiği gerçekle yüzleşmek de kolay olmamıştır. Telif yasalarının her ülkede yürürlükte olmadığı 19. Yüzyıl sonlarında *Nora* birçok Avrupa ülkesinde sonu değiştirilerek oynanmıştır. Gerekçe ise; "Bir anne şartlar ne olursa olsun çocuklarını asla terk etmez!" önyargısıdır.

Saxe-Meiningen Dükünün tiyatro topluluğu ya da La Théâtre Libre gibi öncü gruplar Gerçekçi üslupta oyunlar yapmaya çalıştırlarsa da, ancak dekor, kostüm, mizansen gibi teknik unsurlarla gerçekçi bir atmosfer yaratmayı başarabildiler, ama bu metinlerin nasıl oynanması gerektiğine dair bir yöntem oluşturmamışlardır.

Bu sorunu ilk defa sistematik bir biçimde ele alan, Gerçekçi oyunlardaki karakterlerin bu devrimci ve öncü akımını varmak istediği noktayla çelişmeyecek bir oyunculuk üslubu geliştiren, hem teoride hem de pratik de işlevsel bir yöntem oluşturan **Konstantin Stanislavski**'dir. Bu yöntemin ilk olarak **Çehov** ve **Gorki** oyunları ile Moskova Sanat Tiyatrosu'nda yakaladığı göz kamaştırıcı başarı, Stanislavski Sistemini 20. Yüzyılın ilk çeyreğinde oyunculuk eğitiminin odağına yerleştirmiştir. Her ne kadar **Konstantin Stanislavski**'nin amacı temel oyuncu eğitimi yerine, Gerçekçi metinleri oynama için deneyimli oyunculara uygun çalışmalar geliştirmek ise de, daha sonra bu pratik temel oyunculuk eğitiminin yapı taşlarını oluşturmıştır. Özellikle bu sistem 1922-24 yılları arasındaki Amerika turnesinden ülkelerine dönmeyi reddeden Moskova Sanat Tiyatrosu'nun bazı oyuncularını ile **Lee Strasberg**, **Stella Adler** gibi Amerikalı öncü tiyatrocularla **Metot Oyunculuğu** adı altında geliştirilmiş ya da Amerika Birleşik Devletlerine uyarlanmış ve bu ülkede temel oyunculuk eğitiminin esasını oluşturmıştır.

Stanislavski Sistemi ve Metot Oyunculuğu, hikâye anlatan, gerçekçi, dramatik, Aristotelesçi tiyatronun vazgeçilmez temel oyunculuk yöntemleri olarak son yüzyıldır konvansiyonel tiyatrosu gerçekçilik olan Batı Tiyatrosunun egemen olduğu bütün ülkelerde öyle ya da böyle kullanılmaktadır. Türkiye de bu ülkelerden biridir.

Herkesin kolayca fark edeceği gibi Türkiye'de oyunculuk eğitimi "gerçekçilik" ve "dramatik tiyatro" ana aksında verilmektedir. Ancak ülkemizde temel bir sorun vardır: Söz konusu aks bu kadar yoğun kullanılmasına rağmen değışik kaynaklardan ve değışik sanat eğitimcilerinden alınan eğitim ile bir sistemden çok bir karmışanın, fazla kişiselleş-

miş ve özünden kopmuş, içeriğini yitirmiş kavramların zaman zaman yerli yersiz kullanıldığı kaotik bir yapı sergilemektedir.

Bunun temel nedenlerinden biri, yabancı kaynak çevirilerinin kronolojik bir sistematığı takip etmeyip, kim neyi beğenendiyse ya da kime ne yakın geliyorsa onu çevirmesinden kaynaklanması; ikincisi, kaynakların tümünün çevrilmeyişi; üçüncü ve en önemli neden ise, aslında bu yöntemler bağlamında eğitim veren kurumların zaman içerisinde neyi neden yaptıklarını unutup – kayıtlarını da tutmadıkları için – kopuk parçalanmış bir pratikler ve önermeler yığını oluşturmalarıdır. Türkiye’deki oyunculuk eğitimi, aforizmaların ya da ustasından kendine kalmış ama içeriği boşalmış pratik uygulamaların yön verdiği teorik yapıdan kopmuş, yöntemini yitirmiş bir eğitime dönüşmüştür.

Sanat eğitimcisinin özgün olması, kendi metodolojisini gelişmesi istenmeyen bir şey değildir. Ancak özgün olmak ne aklına eseni yapmak ne de kökten kopmaktır, o kökün üstüne belirli bir yöntemle bir şey inşa etmektir. Yenilikçi ve her şeyi redd eden bir sanat manifestosunun savunucusu dahi olsanız neyi reddettiğinizi iyi bilmeniz gerekir.

Nazım Uğur Özüydin’in bu çalışması *Stanislavski Sistemi ve Metot Oyunculuğu* bağlamında temel oyunculuk eğitiminin yapı taşlarını açıklamakta, hangi nedenle ortaya atıldığını irdelemekte ve zaman içerisinde değişimini gözlemlemektedir. Bu yöntemlerin nasıl bir üslup, nasıl bir tiyatro için kullanıldığını daha sağlıklı anlamamızı sağlamaktadır. *Stanislavski Sistemi ve Metot Oyunculuğu*’nın yukarıda kısaca değindiğim bir estetik üslup olarak Gerçekciliğin kuramsal alt yapısının nasıl zorunlu bir pratiği olduğunu açıklamaktadır. Bu nedenle Nazım Uğur Özüydin’in bu çalışması öncelikle köklerini yitirmiş gibi duran kavramları yerli yerine oturttuğu ve özlerine kavuşturduğu için önemlidir. Ayrıca neyi, kimin, neden yaptığını daha iyi anlamakta ve yönümüzü bulmada bize nirengi noktaları oluşturmaktadır. Nazım Uğur Özüydin’in tüm bu kavramları analitik bir yaklaşımla da değerlendirdiğini, nesnel bir bakış açısı getirdiğini, böylelikle bu yöntemlerin savunuculuğunu yapmaktan öte onları bilimsel bir soğukkanlılıkla değerlendirdiğini söylemeliyim.

Sonuç olarak bu kitabın tiyatro öğrencileri ve eğitimcileri, ayrıca oyunculuğu merak eden her okuyucu için önemli bir başvuru kitabı olacağına inanıyorum.

1. Bu yorum Samuel Taylor Coleridge’e aittir

2. Pollyanna her şeyi iyi yanından gören bir roman kahramanı olmakla birlikte, sızlılık anlamı nikbin, güler yüzlüdür de aynı zamanda.

SUNUŞ

Laurence Olivier'in, bir oyunda, sahnede çok iyi bir performans sergiledikten sonra, perde kapanır kapanmaz, hızla ve büyük bir öfke içinde kulise gittiğinden söz edilir. Kendisini performansından dolayı kutlamaya giden arkadaşları, Olivier'in kuliste eline ne geçerse öfkeyle duvarlara fırlatmakta olduğu görür. Neden bu kadar öfkeli olduğunu anlayamayan arkadaşları Olivier'e, "Neyin var? Çok iyiydin, performansın muhteşemdi," der; Olivier de şu yanıtı verir: "Muhteşem olduğunu biliyorum, ama bunu nasıl yaptığımı bilmiyorum!" Sahnede çok iyi bir performans gösteren her oyuncunun içine bu kurt düşer. "Acaba bunu her seferinde başarabilecek miyim?" Öğrencilik yıllarımdan bugüne, başarılı olduğumu düşündüğüm her performanstan sonra benim de içime bu kurt düştü ve ben de kendime her seferinde şu soruyu sordum: "Bunu nasıl yaptım?" "

Oynadığım rolü yaşamak, istediğim duyguyu harekete geçirmek ve sahici olmak için neler yapabildim? Karşılaştığım oyunculuk sorunlarını çözmek için, aklıma gelen her yöntemi denedim, bunlarla ilgili kendime bir defter tuttum, notlar aldım. Bir oyuncu olarak, duygularımın benim istemime bağlı olarak ortaya çıkması, benim kontrolüm altında olması için, onları bir virtüözün enstrümanını kullandığı gibi tam bir hakimiyetle kullanabilmem için, psikolojik gerçekçi oyunculukta karşı karşıya kalınan sorunların üstesinden gelme amacıyla yapılmış ve halen yapılmakta olan çalışmalarını araştırmaya başladım. Bu bağlamda, *Stanislavski Sistemi ve Metot Oyunculluğu*, araştırmalarımın odak noktasında yer aldı.

Sistem ve Metot'a dair yıllarca yaptığım okuma ve araştırmalarım sonucunda, elde ettiğim bilgileri analiz etmek ve kapsamlı bir bakış açısı oluşturmaya olanak sağlayacak bir biçimde yeniden kategorize etmek ve düzenlemek ihtiyacını duydum. Bu noktadaki arzum, psikolojik gerçekçi oyunculukta karşı karşıya kalınan sorunlara cevap verebilecek yöntem ve tekniklerin bütünlüklü bir şekilde ele alındığı; bir oyuncu olarak her zaman eksikliğini hissettiğim ve arayışında olduğum bir başvuru kitabı oluşturabilmektir.

Bence oyuncu, psikolojik ve fiziksel aygıtlarını istediği şekilde kullanabilmek için, duygularını ve bedenini harekete geçiren yöntemleri incelemeli; bu doğrultuda ortaya konmuş olan yöntemleri geliştirmenin ve yeni yöntemler keşfetmenin de arayışında olmasıdır. Böylece oyuncu, hem kendi oyunculuğunu geliştirmiş, hem de oyunculuk sanatına katkıda bulunmuş olacaktır. Ben de bu çalışmamda bu amacın peşinden koştum; hem kendi oyunculuğuma, hem de oyunculuk sanatına yararlı olmayı hedefledim.

Bu çalışmanın hazırlanmasında görüşlerinden yararlandığım, fikirleriyle bana yol gösteren, yorumlarıyla ufkumu açan hocam Sayın Prof. Mehmet Birkiye'ye,

teşekkür ederim.

Nazım Uğur Özüaydın.

GİRİŞ

Bu çalışma, oyunculukta psikolojik gerçekçilik kapsamında ortaya konmuş olan *Stanislavski Sistemi ve Metot Oyunculuğu*'nu incelemektedir. İncelemenin odağını, Sistem ve Metot'ta ortaya konmuş olan yöntem ve bu yöntemlere bağlı teknikler oluşturur. İnceleme sürecinde, söz konusu yöntem ve tekniklerin biçimlenmesinde etkili olan estetik düşünce ve bilimsel kuramlar araştırılmış, tekniklere yaklaşımda ortak ve karşıt görüşler değerlendirilerek tekniklerin süreç içindeki değişim ve gelişimi açığa çıkarılmaya çalışılmış; oyunculukta psikolojik gerçekçi anlayış kapsamında, bilinçaltına bilinçli teknikler yoluyla ulaşma, yaratıcı ruh durumunu uyarma, esini kontrol altına alma, duygu ve eylemde sahicilik, karakter yaratma ve rolü yaşama kavramlarının üzerinde geniş çaplı bir inceleme yapılmıştır. Çalışmada, Sistem ve Metot'ta ortaya konan oyunculuk yöntem ve tekniklerinin oluşum ve gelişimlerinin analiz edilmesi, oyuncu için işlevselliklerinin değerlendirilmesi ve yapılan analiz ve değerlendirmeler doğrultusunda yeniden sınıflandırılarak, yeni ve kapsamlı bir düzenleme oluşturulması amaçlanmıştır. Çalışmanın kapsamına, *Stanislavski Sistemi ve Metot Oyunculuğu*'nun oluşumunda ve gelişiminde doğrudan veya dolaylı olarak rol oynamış tiyatro adamlarının ve bu süreçte kuramlarından yararlanan psikolog ve fizyologların çalışmaları girmektedir. Oyunculukta psikolojik gerçekçilik anlayışının temel önermesi olan, "seyircinin hissetmesi istenen duyguları oyuncunun da hissetmesi gerekliliği"ni reddeden oyunculuk ekol ve yaklaşımları, çalışmanın kapsamı dışındadır.

Problem:

Stanislavski Sistemi'nde ve Metot Oyunculuğu'nda, psikolojik gerçekçi oyunculuk kapsamında çok çeşitli yaklaşımlar ortaya konmuştur. Sistem ve Metot'un kuramcılarının eserlerinde, ortaya konulan yaklaşımlardan dağınık ve düzensiz bir biçimde söz edildiği görülmektedir. Aynı şekilde, Sistem ve Metot üzerine yapılmış olan araştırmalarda da söz konusu yaklaşımların belli bir dizge içinde düzenlenmiş olmadığı gözlemlenmektedir. Sistem ve

Metot'un kuramcılarının kendi görüşlerini aktardıkları eserler ve bu kuramcıların her birini ayrı bir başlık altında incelemek suretiyle yapılmış olan araştırmalar, oyuncuya, Sistem ve Metot'a ait bütünlüklü bir bakış açısı oluşturma imkânı vermemektedir. Sistem ve Metot'ta ortaya konulmuş olan yaklaşımları analiz ederek, psikolojik gerçekçi oyunculuk kapsamında kullanılabilecek teknikleri saptamak, ayırtırmak, tanımlamak ve sınırlandırmak; bu teknikleri oluşum, değişim ve gelişim süreci içinde incelemek; ve yapılan analizlerin doğrultusunda yeniden sınıflandırmak, derlemek ve değerlendirmek çalışmada çözülmesi amaçlanan temel problemidir.

Amaç:

Çalışmada şu soruların cevaplandırılması amaçlanmıştır:

- Sistem ve Metot'un şekillenmesinde belirleyici olan sanat felsefeleri nelerdir?
- Sistem ve Metot'ta ortaya konulan yöntem ve bu yöntemlere bağlı olan tekniklerin oluşturulmasında temel alınan psikolojik ve fizyolojik kuramlar nelerdir?
- Sistem ve Metot'un kapsamı nedir?
- Psikolojik gerçekçi oyunculuk tekniklerinin hangilerini Sistem, hangilerini Metot oluşturmıştır?
- Metot, Sistem'de ortaya konmuş olan tekniklerin hangilerini, ne ölçüde ve nasıl değiştirmiş ve geliştirmiştir?
- Sistem ve Metot hangi noktalarda birbirinden ayrılmaktadır?
- Oyuncu, duygularını nasıl harekete geçirebilir ve kontrol edebilir?
- Oyuncu, sahiciliğe nasıl ulaşabilir?
- Oyuncu, bilinçaltı yaratıcılığını nasıl uyarabilir, yaratıcı ruh durumuna nasıl ulaşabilir ve esini nasıl kontrol altına alabilir?
- Oyuncu, oynadığı karakteri nasıl yaratabilir ve yaşayabilir?

Sınırlılıklar:

Stanislavski Sistemi'nin ve Metot Oyunculuğu'nun temel önermesi, seyirci tarafından hissedilmesi istenen duyguların, oyuncu tarafından da hissedilmesi gerektiğidir. Bu önerme, Sistem ve Metot'ta bir zorunluluk halini almış ve ana ilke olarak benimsenmiştir. Buna göre, oyuncu, oynadığı karakterin hissettiği varsayılan bütün duyguları hissetmelidir. Seyirci tarafından hissedilmesi is-

tenen duyguların, oyuncu tarafından da hissedilmesine gerek olmadığını ileri süren; oyuncunun, hissetmediği duyguları seyircide uyandırabileceği önermesini yapan oyunculuk anlayışları, Sistem ve Metot'un ana ilkesiyle karşıtlık arz ettiğinden, çalışmanın kapsamı dışında bırakılmıştır.

Vsevolod Meyerhold, önemli olanın seyirciyi duygulandırmak olduğunu ve bunun için oyuncunun duyguları hissetmesine ve oynadığı karakteri yaşamasına gerek olmadığını ileri sürer. Denis Diderot'a göre de, oyuncu, gerçekte hiçbir şey hissetmez, yalnızca hissediyormuş gibi yapar; oynadığı karakteri yaşamaz, onu yalnızca taklit eder. Diderot, "Oyuncunun işi duyguyu hissetmek değil, duygunun dışsal işaretlerini mümkün olduğunca güçlü bir biçimde kopyalamaktır, ki seyirci duygulansın; ve oyuncunun karşı karşıya olduğu mücadele, bu dışsal işaretleri mümkün olduğunca tutarlı bir biçimde kopyalamaktır,"¹ der. Bu ve benzeri görüşler, Sistem ve Metot'un sınırları dışında kaldığından, çalışmanın kapsamına girmemektedir. **Stanislavski** bu konudaki görüşlerini aktararak sınırları belirler:

"Yaşamasız gerçek sanat olamaz. Gerçek sanat, duygunun gereğince yerini aldığı noktada başlar. ... Makinemsi aktörler duyguyu yaşamadıklarından, duygunun dış sonuçlarını da yeniden meydana getiremezler. Makinemsi aktör, yüzünün, yüz kıvrımlarının (mimiklerinin), sesinin, el kol hareketlerinin yardımı ile duygunun ölü maskesinden başka bir şey sunamaz."²

Çalışmanın kapsamına, *Stanislavski Sistemi ve Metot Oyuncululuğu* ekseninde kullanılmış olan teknikler ve bu tekniklerin oluşumunda ve gelişiminde etkisi olan tiyatro adamları girmektedir. Bu oyunculuk yöntemlerinde kullanılan tekniklerin ortaya çıkışında ve gelişiminde etkisi olduğu halde, **Stanislavski Sistemi'nin** ve/veya **Metot Oyuncululuğu'nun** dışında kalan tiyatro anlayışları (**Evgeni Vakhtangov-Fantastik Tiyatro**, **Antonin Artaud-Vahşet Tiyatrosu**, **Vsevolod Meyerhold-Konstrüktivist Tiyatro** veya **Grotesk Tiyatro**, **Jerzy Grotowski-Yoksul Tiyatro**) ve oyunculuk yöntemleri (**Michael Chekhov-Chekhov Tekniği**, **Vsevolod Meyerhold-Biyomekanik Oyunculuk**, **Jerzy Grotowski-Kutsal Oyunculuk**) tümünden değil, yalnızca Sistem-Metot oyuncululuğuna yaptığı katkı bağlamında incelenecektir. Bu oyunculuk yöntemlerinin di-

şında kalan yaklaşım ve tekniklerle, bunları oluşturan tiyatro ve fikir adamları (Eugenio Barba-Antropolojik Tiyatro, Bertolt Brecht-Epik Tiyatro, Eric Morris-Fütursuz Oyunculuk, Denis Diderot vb.) çalışmanın kapsamında değerlendirilmeyecektir.

Çalışma, genel anlamda, bir oyuncunun bir rolü oynaması için bir yöntem araştırmasıdır; bir oyuncu adayı için hazırlanmış bir oyunculuk eğitim yöntemi değildir. Bu nedenle, bir oyuncu adayının eğitimi aşamasında faydalanılabilecek çalışma ve egzersizler, çalışmanın kapsamı dışında bırakılmıştır.

Yöntem:

Çalışmada, Sistem ve Metot kuramcılarının ve araştırmacılarının eserlerine dair uluslar arası düzeyde geniş kapsamlı bir literatür taraması yapılmış, konu ile ilgili yurtiçindeki üniversitelerde lisansüstü düzeyde yazılmış tezler incelenmiş ve bu verilerin oluşturduğu evren analiz edilerek, teknikler saptanmış, ayrıştırılmış, tanımlanmış, sınırlandırılmış ve kullandıkları yaklaşımlara göre yeniden sınıflandırılarak düzenlenmiştir. Tekniklerin incelenmesinde, psikolog ve fizyologların kuramlarından da yararlanılmıştır. Ayrıca, kişisel oyunculuk deneyimlerim ve üniversitede öğretim görevlisi olarak, Sistem ve Metot'ta ortaya konmuş olan teknikler üzerinde yaptığım çalışmalar ve araştırmaların ışığında elde edilen sonuçlar, tekniklerin değerlendirilmesinde yol gösterici bir rehber olmuştur.

Dipnotlar

1. Rhonda Blair, *The Actor, Image, And Action: Acting And Cognitive Neuroscience*, Oxon, Routledge, 2008, s. 46
2. Konstantin S. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, Çev. Suat Taşer, 3. bs., İstanbul, Papi-rüs Yayınları, 1996, s. 41

1.

STANİSLAVSKİ SİSTEMİ ve METOT OYUNCULUĞU'NUN TARİHSEL GELİŞİM SÜRECİ

“Stanislavski Sistemi” veya “Sistem”: Konstantin Stanislavski tarafından geliştirilen ve sistematize edilen oyunculuk ekolü.

“Metot Oyunculuğu” veya “Metot”: Stanislavski Sistemi’nin, Amerika Birleşik Devletleri’nde yapılan çalışmalar bağlamında değiştirilmiş versiyonu.

Konstantin Stanislavski (1863-1938), “Oyunculuğun Grameri” olarak adlandırdığı çalışmalarına 1906 yılında başladı.¹ Stanislavski, oyuncunun yaratıcılığına dair içkin yasaları keşfederek oyunculuk sanatının ilk yöntemini oluşturmuş; yaşadığı dönemde, doğa kurallarını açıklamaya yönelik bilimsel yaklaşımların da etkisiyle ve onlardan yararlanarak, oyunculuğu analiz etmeye çalışmıştır.

Stanislavski, 1922-1924 yılları arasında, Moskova Sanat Tiyatrosu ile birlikte, iki yıl süren bir Avrupa ve Amerika turnesine çıktı. Bu turnenin sonunda, Moskova Sanat Tiyatrosu’nun bazı oyuncular, Rusya’ya geri dönmek yerine, Amerika’da kalmayı tercih ettiler ve Amerika’daki oyunculuk okullarında ders vermeye başladılar. İçlerinde Richard Boleslavski, Maria Ouspenskaya, Maria Germanova, Vera Soloviova, Andrius Jilinsky, Leo Bulgakov, Barbara Bulgakov ve Tamara Daykarhanova’nın bulunduğu bu oyuncular, Stanislavski Sistemi’nin Rusya sınırları dışına taşınmasına katkıda bulundukları gibi, Amerikalıların oyunculuk anlayışını Stanislavski Sistemi ışığında yeniden temellendirdiler.

Metot Oyunculuğu’nun temelleri, Amerika’da, Stanislavski’nin öğrencileri Richard Boleslavski ve Maria Ouspenskaya’nın 1923-1926 yılları arasında oyunculuk dersleri verdiği American Laboratory Theatre’da atıldı.² Richard Boleslavski ve Maria Ouspenskaya, American Laboratory Theatre’da, yüzlerce Amerikalı oyuncu ve yönetmeni, Stanislavski Sistemi’nin ilk dönemindeki modellerle eğitmiştir (Stella Adler, Ruth Nelson, Eunice Stoddard, Harold Clurman ve Lee Strasberg, Group Theatre’ı kurmadan önce American Laboratory Theatre’da eğitim almışlardır).

Boleslavsky ve Ouspenskaya'nın öğrencileri Harold Clurman ve Lee Strasberg, Cheryl Crawford'la birlikte, 1925 yılında Theatre Guild'de bir araya geldi ve daha sonra da Group Theatre'ı (1931-1940) kurdu. Metot Oyunculuğu'nun gelişimine katkıda bulunmuş birçok oyuncu, yönetmen ve eğitimcinin içinden, 1930'lu yıllarda Group Theatre'da birlikte çalışmış olan Lee Strasberg (1901-1982), Stella Adler (1901-1992) ve Sanford Meisner (1905-1997), Metot'un temel standartlarını belirleyen isimler olarak tanınmaktadır.⁴ 1950'li ve 1960'lı yıllarda ise, Strasberg, Actors Studio'da (1948-1982), Adler, Stella Adler Conservatory'de (1949-1992), Meisner ise Neighborhood Playhouse'da (1935-1997), Metot Oyunculuğu'na kendi katkılarını yapmış, Stanislavski'nin geliştirdiği tekniklerin yorumlanması hakkında bazı yönlerden birbirlerinden ayrılırlar da, Metot'un bugünkü haline gelmesinde en etkili isimler olmuşlardır.

Metot Oyunculuğu'nun oluşumunda, öncelikle Sistem'i oluşturan Konstantin Stanislavski'nin, daha sonra da, Stanislavski'nin öğrencileri olan Evgeni Vakhtangov, Michael Chekhov, Richard Boleslavski, Maria Ouspenskaya, Vera Soloviova ve Sonia Moore'un görüşlerinden faydalanılmıştır. Metot'un oluşum ve gelişiminde rol oynayan başlıca isimler, Lee Strasberg, Stella Adler, Sanford Meisner, Uta Hagen, Robert Lewis, Elia Kazan ve Ivana Chubbuck'tur. Metot Oyunculuğu'nun tüm dünyada popülerlik kazanmasında etkili olan başlıca isimler ise, Marlon Brando, James Dean, Anthony Quinn, Al Pacino, Robert De Niro, Robert Duvall, Paul Newman, Dustin Hoffman gibi oyunculardır.

Stanislavski'nin Group Theatre oyuncularını üzerindeki etkisi mucizevi olmuştur. Bunun nedeni, oyuncuların, Stanislavski'nin kendilerine sahnenin ele geçirilmesi zor etmeni olan sahici duygunun anahtarını verdiğini düşünmeleridir.⁵ Group Theatre oyuncularının oyunculuk kalitesinin kaynağı, Moskova Sanat Tiyatrosu ve onun yönetmeni Konstantin Stanislavski'nin oyunculuk teorisi olan Sistem'dir. Stanislavski Group Theatre oyuncularını için çifte öneme sahiptir. Bunlardan birincisi, Stanislavski'nin, Rusya'dan Amerika'ya göç eden ve 1924 yılında American Laboratory Theatre'ı kuran Richard Boleslavski ve Maria Ouspenskaya'nın hocası olması, diğeri ise 1934 yılında Group Theatre üyelerinden Stella Adler'le Paris'te yaptığı beş haftalık birebir çalışmadır.

Strasberg'e göre, Stanislavski Sistemi'nin tamamlanmaya ihtiyacı vardır⁶ ve Metot Oyunculuğu'nun temeli, Stanislavski'nin ve öğrencisi Vakhtangov'un çalışmalarına yapılan takviyelerle oluşturulmuştur.⁷ Strasberg, Metot Oyunculuğu'nda yapılan deneylerin, Stanislavski'nin bilgi ve çalışmalarından edinilenlerin ötesine geçtiğini söylemiştir.⁸ Evangeline Morphos, Metot Oyunculuğu'nun, Stanislavski'nin Sistem'de çözemediği problemleri çözdüğünü iddia eder.⁹ Strasberg, Metot'un, Stanislavski'nin ilke ve yöntemleriyle birlikte, aynı zamanda Vakhtangov'un daha sonra yaptığı düzeltme ve etkileri de kendine temel aldığını belirtir. Bu temelin üzerine Strasberg, Group Theatre'da ve Actors Studio'da yaptığı keşiflerin ışığında geliştirdiği kendi yorum ve yöntemlerini eklediğini, anlayış, analiz, uygulama ve eklemelerle, Stanislavski'nin çalışmasının tamamlanmasına oldukça büyük bir katkıda bulunduğunu ifade eder. Strasberg, Metot Oyunculuğu'nu, oyuncunun problemi üzerinde yapılmış seksen yıllık çalışmanın toplamı olarak değerlendirir.¹⁰

Stella Adler, eşi Harold Clurman'la birlikte, 1934 yılında, Paris'te Stanislavski ile buluştu ve Stanislavski'nin öğretilerini daha yakından inceleme fırsatı buldu. Dennis Longwell'e göre, Stanislavski'nin Paris'te Stella Adler'la yaptığı çalışmalar, Group Theatre üzerinde doğrudan bir etki yapmıştır. Lee Strasberg, Group Theatre oyuncularına Stanislavski Sistemi'ni öğretirken, doğru duygunun anahtarının coşku belleği olduğu vurgusunu yapmış; bu vurgu, Stella Adler'le birlikte birçok Group Theatre üyesinin zorluk çekmesine neden olmuştur.

Bunun nedeni, Stanislavski'nin öğrencileri Richard Boleslavski ve Maria Ouspenskaya'nın, Stanislavski'nin yalnızca ilk dönem çalışmalarını bilmesi ve American Laboratory Theatre'da verdikleri derslerin Sistem'in ilk dönem çalışmalarından ibaret olması, Stanislavski'nin ilerleyen dönemlerde, özellikle 1930'lu yıllarda yaptığı yeni değerlendirmeleri içermemesiydi.

Stella Adler, Paris'ten döndükten sonra, Group Theatre oyuncularına, Stanislavski'nin, Sistem'in ana vurgusunu coşku belleğinden verili koşullara ve fiziksel eylemlere kaydırıldığı açıklamasını yapmış, Stanislavski'nin, doğru duygunun anahtarının oyunun verili koşullarını bütünüyle anlamakla elde edilebileceğini söylediğini aktarmış ve Strasberg'le Metot'un temel ilkeleri üze-

rinde ayrılığa düşmüştür. Adler, kişisel koşullara aşırı vurgu yaparak coşku belleğini yanlış kullandıklarını; Stanislavski'nin, coşku belleğine, ancak hiçbir teknik işe yaramadığında başvurulması gerektiğini söylediğini ifade etmiştir.

Sanford Meisner, Stella Adler'in açıklamalarını şöyle yorumlamıştır:

"Coşku belleğini bariz bir biçimde yanlış kullanıyor olmamızdan daha önemlisi, kendi yaşamlarımızdan koşullar kullanıyor olmamızdı. Stella bize Stanislavski'nin, dikkatini oyunun koşulları – veya oyundaki durumun arka planı üzerinde topladığını söyledi. O zamana dek, Group hep duyu belleğiyle çalışmıştı, hiçbir zaman verili koşullarla değil."¹¹

Stella Adler'in, Stanislavski'nin coşku belleği hakkında söylediklerini aktarmasının ardından, Lee Strasberg, oyuncularla yaptığı bir toplantıda, Stanislavski'yi körü körüne taklit etmenin hiçbir nedeni olmadığını, kendisinin Stanislavski Sistemi'nin bir adaptasyonunu yaptığını ve böylece ortaya çıkmış olan Metot'un, Sistem'in Strasberg versiyonu olduğunu söylemiş¹²; Sistem'in Strasberg versiyonunun, Stanislavski versiyonuna göre daha üstün¹³ ve daha tercih edilir nitelikte olduğunu söylemiştir.¹⁴ Strasberg çalışmalarında başarıyı coşku belleği sayesinde elde ettiğini ve coşku belleği konusunda her zaman Stanislavski'ye karşı çıkacağını ifade eder.¹⁵ Strasberg, coşku belleğine ilişkin olarak, "Stanislavski bilmiyor, ben biliyorum," demiştir.¹⁶

Stanislavski, tüm yaşamı boyunca, Sistem'in sabit bir kurallar dizgesi haline getirilmemesi için mücadele etmiş; değişen ihtiyaç ve koşullara adapte edilerek, Sistem'in yaratıcı gücünü korumasının garantiye alınmasını istemiştir. Bu noktadan hareketle, Stanislavski'nin öğretilerine körü körüne yapışmanın Stanislavski'ye haksızlık olacağı, zira Stanislavski'nin – eğer yaşasaydı – yerinde saymayacağı, aksine 20. Yüzyıl'ın başlarında ulaştığı sonuçları sürekli yenileyip geliştireceği söylenebilir. Metot Oyunculuğu, Stanislavski Sistemi'nin, Stanislavski'nin ölümünden günümüze kadar geçen sürede meydana gelen bilimsel gelişmeler, davranışsal psikoloji alanındaki yeni bulgular ve psikolojik gerçekçi oyunculuk anlayışı doğrultusunda yapılan yeni deney, araştırma ve çalışmalar ışığında geliştirilerek güncellenmiş bir versiyonudur. Metot

Oyunculuğu da, Stanislavski Sistemi gibi, sabit, statik bir sistem değildir. Aksine, Stanislavski'nin temel ilkelerine, deney yoluyla yeni unsurlar katmayı, sürekli bir yenilenmeyi ve ilerlemeyi amaçlamaktadır. İnsan psikolojisi hakkındaki bilgi dağarcığı genişledikçe, Metot Oyunculuğu da gelişmesini sürdürecektir. Metot Oyunculuğu, Stanislavski'den bu güne gelişmeye devam etmektedir ve varlığını sürdürmek için sürekli gelişmeye ve güncellenmeye mecburdur. Bu nedenle Metot Oyunculuğu, değişmez, katı bir sistem olarak algılanmamalıdır.

Aşağıdaki tabloda, bu çalışmada, Stanislavski Sistemi ve Metot Oyunculuğu bağlamında görüşlerinden faydalanan başlıca oyuncu ve kuramcılar, temsilcisi oldukları ekole göre sınıflandırılmış ve alfabetik olarak sıralanmıştır.

Tablo 1

Bağlı Oldukları Ekole Göre Sistem ve Metot'un Temsilcileri

BAĞLI OLDUKLARI EKOLE GÖRE SİSTEM VE METOT'UN TEMSİLCİLERİ	
Stanislavski Sistemi	Metot Oyunculuğu
Bella Merlin	Al Pacino
Boris Zakhava	Allan Miller
Evgeni Bezpiatov	C. C. Courtney
Georgii A. Tovstonogov	Edward Dwight Easty
Igor Ilinsky	Elia Kazan
Ilya Sudakov	Harold Clurman
Iosif Rapoport	Ivana Chubbuck
Konstantin Stanislavski	Kim Stanley
Maria Ouspenskaya	Larry Silverberg
Piyotr Mikhaylovich Yershov	Lee Strasberg
Richard Boleslavski	Paul Mann
Sonia Moore	Robert De Niro
Theodore Kazanoff	Robert Lewis
Theodore Komisarjevsky	S. Lorraine Hull
Vera Soloviova	Şanford Meisner
Victor Manyukov	Stella Adler
Vladimir Prokofyev	Uta Hagen

Evgeni Vakhtangov ve Michael Chekhov, Stanislavski'nin öğrencisi olmalarına rağmen, Stanislavski Sistemi'nin temsilcileri olarak değerlendirilmemiştir. Bunun nedeni, Vakhtangov ve

Chekhov'un, ilerde açıklanacak olan çeşitli görüşleriyle, Stanislavski'ye karşı çıkmış olmalarıdır. Vakhtangov kendi görüşlerini, Fantastik Tiyatro; Chekhov da Chekhov Tekniği adıyla sistematize etmişlerdir. Vakhtangov ve Chekhov'un görüşleri, Sistem ve Metot'a yaptığı katkı bağlamında incelenmiştir; bu bağlama girmeyen görüşleri ise çalışmanın kapsamının dışında bırakılmıştır.

Dipnotlar

1. Sharon Marie Carnicke, "Stanislavsky's System: Pathways For The Actor", *Twentieth Century Actor Training*, Ed. by, Alison Hodge, London, Routledge, 2006, s. 13
2. Jean Benedetti, *Stanislavski: An Introduction*, New York, Routledge, 1992, s. 73
3. Sanford Meisner, Dennis Longwell, *Sanford Meisner On Acting*, New York, Vintage, 1987, s. 9
4. David Krasner, "Strasberg, Adler and Meisner: Method Acting", *Twentieth Century Actor Training*, Ed. by, Alison Hodge, London, Routledge, 2006, s. 129
5. Meisner, Longwell, a.g.e., s. 9
6. Jonathan Pitches, *Science And The Stanislavsky Tradition Of Acting*, Oxon, Routledge, 2006, s. 112
7. Lee Strasberg, *A Dream Of Passion*, Boston, Penguin Books, 1998, s. 175
8. Richard Schechner, "Working With Live Material – An Interview With Lee Strasberg", *Stanislavski And America*, Ed. by, Erika Munk, New York, Hill And Wang, 1966, s. 189
9. Strasberg, a.g.e., s. xii
10. A.e., s. 84
11. Paul Gray, "A Critical Chronology", *Stanislavski And America*, Ed. by, Erika Munk, New York, Hill And Wang, 1966, s. 151
12. A.e., s. 159
13. Mel Gordon, *Stanislavsky In America: A Workbook For Actors*, Oxon, Routledge, 2010, s. 61
14. Gray, a.g.e., s. 151
15. Harold Clurman, Morris Carnovsky, Robert Lewis, Cheryl Crawford, Clifford Odets, Sanford Meisner, Stella Adler, Phoebe Brand, Margaret Barker, Ruth Nelson, Elia Kazan, Ralph Steiner, Mordecai Gorelik, Lee Strasberg, "Looking Back: 1974-1976", *Educational Theatre Journal*, Vol. 28, No. 4, Aralık 1976, s. 550
16. Foster Hirsch, *A Method To Their Madness: The History Of The Actors Studio*, Cambridge, Da Capo Press, 2002, s. 79

2.

STANİSLAVSKİ SİSTEMİ ve METOT OYUNCULUĞU'NDA TEMEL İLKE ve YÖNELİMLER

Stanislavski Sistemi ve Metot Oyunculuğu, çağdaş batı tiyatrosunun yaygın tiyatro anlayışı olarak son yüz yıla damgasını vuran ve günümüzde de dram sanatının uygulandığı tüm alanlarda (tiyatro, sinema, televizyon) gücünü koruyan gerçekçilik akımının çevresinde şekillenmiş ve gerçekçi oyunculuğun ilke ve standartlarını belirlemiştir. Bu nedenle, Sistem ve Metot, yüz yıla yakın bir süredir oyunculuk okullarında öğretilen en yaygın oyunculuk yöntemleridir.¹

Gerçekçilik, 19. Yüzyıl'ın ikinci yarısında Fransa'da ortaya çıkmış bir akımdır. 19. Yüzyıl'ın en önemli özelliklerinden biri, bilim alanındaki gelişmelerdir. Bilimsel gelişmeler, felsefi düşünceyi de etkilemiş; Auguste Comte'un kurucusu olduğu, "bilimselcilik" olarak da adlandırılan "Pozitivizm" ortaya çıkmıştır. Pozitivizm (Olguculuk), idealist felsefenin, gerçeğin sübjektif yoldan kavranabileceği düşüncesine karşı çıkarak, gerçeğin ancak objektif yolla kavranabileceği düşüncesini ileri sürer. Comte, yalnızca gözlemlenebilen gerçeğin bilinebileceğini; düşünür Hippolyte Taine de doğanın her bölümünün ötekiyle nedensellik bağı ile bağlı olduğunu, doğanın birlikli, bölünmez bir zorunluluklar yasası olduğunu kabul eder.²

Bilimsel alanda yalnızca gözlenenlere, yani gerçeğe önem verilmesi ve Auguste Comte'un pozitivizm felsefesi, sanata da yansımış; pozitivizmin de etkisiyle gerçekçilik (realizm) akımı doğmuştur. Gerçekçilik, sanatçıyı, laboratuvarında deney yapan bir bilim adamı, sanat eserini ise, içinde insan davranışının anlaşılabilirliği bir laboratuvar olarak görür. Gerçekçilik, tiyatro sanatında da, günlük yaşamın önyargısız ve bilimsel bir bakış açısıyla ele alınmasını amaçlar. Duyularla algılanan somut yaşam gerçeğinin tüm yanlışlığıyla, herhangi bir değişime uğramadan aktarılması, gerçekçi tiyatronun temel ilkesidir.

Sahnede somut yaşam gerçeğini canlandırmayı hedefleyen

gerçekçi tiyatro anlayışına göre, seyirciye, sahnede bir oyun değil, gerçek bir yaşam kesiti sunulmaktadır. Bu ilke doğrultusunda, seyircide, tiyatrodaki olduğu unutturularak gerçek bir olay seyrediyormuş izleniminin yaratılması gerekmektedir.

Gerçekçi tiyatronun, bilimsel gerçekliği sunma ve bunun üzerinde düşündürme amacına ulaşabilmesi için, seyircinin, bir oyun değil, gerçek bir yaşam kesiti izliymiş gibi hissetmesi, bunun için de sahnede gördüklerine inanması gerekmektedir. Bu nedenle, gerçekçi tiyatro, seyircide uyandırmayı amaçladığı estetik yaşantıyı yanılsama (illüzyon) olarak belirlemiştir. Yansıtılan gerçeğin inandırıcı olması, sahnede yaratılan yaşam gerçeğine benzerlik yanılsamasına bağlıdır. Sahnenin sanki gerçekmiş gibi bir izlenim bırakması, sahnede olanların gerçekten oluyormuş gibi algılanması gerekir. Bunun için, oyunun yalnızca konusunun, kişilerin, dilinin değil, görüntüsünün de gerçeğe benzerliğine; bu doğrultuda dekorun, kostümün, makyajın, aksesuarın ve ışıklandırmanın gerçeğe benzer olmasına, gerçekliği tıpa tıp yansıtmasına önem verilmiştir.³

Anton Çehov, oyun yazımında gerçekçiliği şöyle tarif eder:

“Bir oyun öyle yazılmalı ki, insanlar gelsinler gitsinler, yemek yesinler, havadan sudan konuşsunlar, kâğıt oynasınlar. Yaşam nasılsa öyle olmalıdır; karmaşık ve aynı zamanda basit... Fakat bütün bu olaylar sırasında da mutlulukları yaratılmakta ya da hayatları paramparça olmaktadır...”⁴

Gerçekçi akım düşüncesi, sahne gösterisinde olduğu gibi oyunculukta da günlük yaşama benzerliğin korunmasını savunmuştur. Dönemin alışılmış oyunculuk biçimine, sahnede kalıplaşmış konuşma ve davranış biçimlerine karşı çıkmıştır. Rolün abartılması, alkış toplamak için alışılmış oyunculuk hilelerinin yinelenmesi, sahnede göstermeci olarak adlandırılan oyunculuk tarzı eleştirilmiştir.* Sahnede olup biten her şeyin seyirciler için inandırıcı olması için, oyuncudan istenen, rolünü, seyircinin kendini oyun kişisinin yerine koyabileceği ve duygularını paylaşabileceği sahici-likte oynamasıdır.

* Burada ve ilerleyen bölümlerde söz edilen “göstermecilik” ile, oyuncunun sahici olmayan, sahte duygular ve eylemlerle, –miş gibi yapmasına işaret edilmektedir. Sahnede yaşamın bir yansımasını yaratmak yerine; belirli yabancılaştırma etmenleriyle, seyirci ile oyuncu arasında belli bir uzaklık yaratarak, yaşam ile oyun arasındaki özdeşliği kaldıran – Epik Tiyatro, Japon Noh Tiyatrosu, Çin Tiyatrosu gibi örnekleri olan – “Göstermeci Tiyatro” üslubu kastedilmemektedir.

Oyuncudan sahicilik beklentisi içine giren gerçekçi tiyatronun bu beklentisini karşılayacak bir gerçekçi oyunculuk yöntemi bulunmamaktaydı. Konstantin Stanislavski, 20. Yüzyıl'ın başında yaşanan, psikoloji ve fizyoloji alanındaki gelişmelerden yararlanarak, söz konusu beklentiyi karşılayacak, bilimsel temellere dayalı bir oyunculuk yöntemi oluşturma arayışına girmiştir. Bu arayış, gerçekçilik akımında bilimsel araştırmalara verilen değerin, oyunculuk sanatında da karşılık bulduğunun göstergesidir. Konstantin Stanislavski, yapay oyunculuğa, göstermecî tiyatromsuluğa, dış kâlıplaın ezberlenerek yinelenmesine karşı çıkmış; oyuncunun, yaşamın yüzeysel görüntülerini taklit etmek yerine, gerçekçi psikolojik boyutuyla inceleme ve yansıtmaya doğrultusunda çalışmalar yaparak, gerçekçi tiyatronun oyunculuk kuramını oluşturmuştur.

Gerçekçilik insana egemen olan iç ve dış koşulların değişmez yasalarını saptamaya çalışmış, insanı incelerken bilimin yöntemi-ni benimsemiştir. 19. Yüzyıl'ın sonlarında, psikoloji bilimine dayanan, bireyin eylemlerinin ardında içsel bir neden olduğuna ve insanın, eylemlerinin ardında yatan nedenlerin anlaşılması yoluyla açıklanabileceğine ilişkin bir birey algısı oluşmuştur.⁵ Gerçekçi tiyatro da, bilimsel gelişmelere koşut bir tiyatro devrimi yapmayı amaçlamış; bilimin insan yapısı hakkında ileri sürdüğü çarpıcı görüşlerden, insanın psikolojik ve fizyolojik özellikleri, içgüdüleri ve bilinçaltı ile ilgili yeni bulgulardan, insanın doğal ve toplumsal bir nesne olarak çözümlenmesinden ve bilimin insanı açıklama konusundaki güveninden etkilenmiştir.⁶ Gerçekçi tiyatrodaki oyunculuk, insanın bilimsel yöntemlerle anlaşılabilmesine ve kişinin her eyleminin nedensellik ilkesine dayandığını savunan⁷ psikolojik gerçekçilik ekseninde gelişmiştir.

19. Yüzyıl'ın sonlarında oluşan, bireyin tüm eylemlerinin ardında, görünen nedenden farklı bir neden olduğuna ilişkin, bir alt-metin düşüncesi gelişmiştir. İnsan davranışını belirleyen ve görünenin altında yatan neden, Karl Marx'a göre, sınıf çatışması; Sigmund Freud'a göre ise bilinçaltıdır. 19. Yüzyıl'ın alt-metin fikrine dayalı davranış çözümlemesi yaklaşımı, Stanislavski'yi de etkilemiş ve Sistem'in temel ilkelerinden biri haline gelmiştir.

Gerçekçilik, bireyin özgünlüğü ve diğer bireylerle eşitliği üzerine vurgu yapmıştır. Gerçekçi tiyatrodaki birey, bütünü içindeki bir parça olarak görülmez; genel kabul gören fikirler ve dayatılan

değerler yoktur. Birey üzerine yapılan bu vurgu ile, kişinin doğumu veya mensup olduğu sınıf nedeniyle karşılaştığı kısıtlamalara ve ayrımlara karşı bir duyarlılık oluşmuştur. Bu duyarlılık, kapitalist düzenin, insanın içinde yaşadığı çevreyi değiştirme gücü veya bilimin insan ruhunu anlama, kontrol etme ve geliştirme gücü yoluyla; insanın koşulları değiştirebilme ihtimaline duyulan inancı beraberinde getirmiştir. Antik Yunan tiyatrosundaki, bireyin kaderi değiştiremeyeceği düşüncesi, gerçekçi tiyatrodaki yerini bireyin kendi kaderini ve mutluluğunu yaratabileceğine ilişkin bir duruşa bırakmıştır.

İnsanın, bilimsel yöntemlerle çözümlenebileceği ve anlaşılabilirliği düşüncesi, gerçekçi tiyatro eserlerinde, insanın mutluluğu için yol gösterme arzusunu da beraberinde getirmiştir. Gerçekçi düşüncede mutluluğa giden yol, gelişme ve ilerlemedir. Gelişme ve ilerleme yoluyla, bireyin maddi ve fiziki koşullarında mantıklı, doğrusal ve dikey bir iyileşmenin ve böylece bireyin mutluluğunun sağlanabileceği düşünülür. Bu düşünce biçiminin bir sonucu olarak, gerçekçi tiyatrodaki kahraman, düzene tek başına karşı koyan, nonkonformist (düzen karşıtı) bireyden; konformist (düzene uyan), düzen için kendini satan ve düzendeki henüz giderilememiş bozukluklar nedeniyle mağdur olan, düzen kurbanı haline gelen bireye dönüşmüştür.

Gerçekçi düşüncede, toplum, bireyin kendini geliştirmesine imkân sağladığı ölçüde olumlu, bireyin kendini ifade etmesini engellediği ölçüde olumsuz bir yapı olarak algılanmıştır. Toplum, bireye uyum sağlamalı, bireyin özgünlüğüne zarar vermemelidir. İnsanların birbirlerine olan benzerliği değil, birbirlerinden farklılığı vurgulanmıştır. Eski toplumlarda görülen, kişinin kendisini inanç, sınıf veya meslek gibi grupsal aidiyet ile tanımlamasının yerini, bireysellik almıştır ve grupsal kimlik ancak bireye faydalı olduğu ölçüde kabul görmüştür. Birey üzerine yapılan bu vurgu, karşılığını en coşkun biçimde, etnik toplumsal gruplardan değil, heterojen bireylerden yapay bir biçimde oluşturulmuş ilk ülke olan Amerika'da bulmuştur. Aynı şekilde, gerçekçi tiyatro da, Amerika'da en güçlü ifadesine kavuşmuştur.⁸

Stanislavski'den önceki oyunculuk anlayışlarında, oyuncunun rolünü seyirciye en kolay ve en etkili biçimde nasıl aktarabileceği sorusu üzerinde durulmuş, fakat oyunculuğun sadece ses, konuş-

ma, diksiyon, beden kullanımı gibi dış mekanizmalarına önem verilmiş, bir yöntem oluşturma çalışması yapılmamıştır. Tiyatro tarihinde, oyunculuğu bir yöntem sorunu olarak ele alan, oyunculuğun iç mekanizmasına önem veren ve oyunculukta duygu konusuyla doğrudan ilgilenen ilk tiyatro adamı Konstantin Stanislavski'dir.⁹

Stanislavski, sanatlarında ustalaşmış kişilerin, sanatlarını sistematize etmeye çalışmaları gerektiğine inanmış;¹⁰ Sistem'in, biyolojinin ve davranış bilimlerinin doğal kanunlarının sahneye uygulanması olduğunu¹¹ ve tüm insanlar ortak bir doğaya sahip olduğundan, doğa kanunlarına dayanan Sistem'in herkes için geçerli, evrensel bir dizge olduğunu ileri sürmüştür.¹² Stanislavski, doğanın gösterdiği yolu takip etmeyi öğretmiş;¹³ Sistem'i, doğanın kanunlarına dayanarak oluşturmuştur.¹⁴

Stanislavski'nin "Sistem" adını verdiği oyunculuk yöntemini oluşturmaya kaynaklık eden temel problem, her türlü esere uygulanabilecek sistematik bir oyunculuk yaklaşımının bulunmamasıydı. Stanislavski, sahnede yaratıcılığın, özel bir duruma bağlı olduğunun farkına varmış ve bu duruma "Yaratıcı Ruh Durumu" adını vermiştir. Stanislavski, yaratıcı ruh durumunda olmayan oyuncunun, hissetmediği duyguların sonuçlarını göstermeci bir biçimde yansılamak, taklit etmek, yani "-mış gibi yapmak" zorunda kaldığını; sahteliğe ve yapmacıklığa düştüğünü ve bu nedenle "rol yaptığını" gözlemlemiştir.¹⁵ Oyuncu ancak yaratıcı ruh durumunda olduğunda, tıpkı hayattaki gibi doğal ve kendiliğinden bir durum içindedir ve oynadığı karakterin deneyimlerini ve duygularını yaşayabilir.¹⁶ Stanislavski, yaratıcı sürecin gerçekleştiği alana bilinçaltı adını vermiştir ve yaratıcı ruh durumunu yakalamanın ancak bilinçaltına ulaşmak sayesinde mümkün olabileceğini savunmuştur. Bir oyuncunun sahne üzerindeki yaratıcı çalışması, kendi yaratıcı bilinçaltının bir anlatımıdır.¹⁷ Yaratıcı bilinçaltına dair en değerli şey, birden parlayıp sönen esin anlarıdır; fakat esin yeterli değildir, oyuncu bu parlamaları kontrol altına almak zorundadır. Aksi halde, oyuncu bazen esinle oynasa da, diğer zamanlarda bunu başaramayacak; performansı tesadüfi olacaktır.^{14x8} Stanislavski, oyuncuda yaratıcı ruh durumunu oluşturarak esine giden yolu kolaylaştırmanın ve bunu tekrar edilebilir kılmanın tekniğini araştırmıştır. Bu bilinçli teknikler, oyuncunun bilinçaltı

yaratıcılığını ortaya çıkaran ve onu kontrol eden mühendis niteliğindedir.¹⁹

Fakat yaratıcılık denen süreç, doğrudan kontrol edilemez, çünkü bilinçaltına doğrudan ulaşmanın bir yolu yoktur. Oyuncu, her zaman bilinçaltı yolu ile, esinle yaratamaz. Bu nedenle, oyuncu, bilinçli ve doğru olarak yaratmayı öğrenmelidir. Esin, oyuncunun bilinçli çalışmasının sonucudur.²⁰ Oyuncunun temel problemi, kendiliğinden gelen duyguların ve esinin güvenilmezliğidir.²¹ Stanislavski, esinin kendiliğinden gelmesi düşüncesini reddetmiş, araştırmalarını esine giden tekniği bulmak üzerine yoğunlaştırmıştır.²² Stanislavski'nin tüm araştırmaları esin anlarının kontrolünü ve oyuncunun duygusal tepkilerinden sorumlu içsel mekanizmayı kontrol etmenin bilinçli araçlarını bulmaya yöneliktir. Stanislavski Sistemi, bedende belli sonuçlar elde etmek için bilinç düzeylerini manipüle etmenin – yönlendirmenin bir yoludur. Sistem, oyuncuya, yaşayan bir organizma olan kendi bedeni üzerinde kontrol sağlama olanağı sunar.²³ Zihninin bilinç ve istek ile kontrol edilebilen bazı bölümleri, isteme bağlı olmayan ruhsal süreçleri etkileyebilir, böylece bilinç yoluyla bilinçaltına dolaylı yoldan ulaşılabilir.²⁴

Sistem, doğrudan kontrol edilemeyen bilinçaltı alanına bilinçli ve dolaylı teknikler yoluyla ulaşmayı amaçlar. "Bilinçaltı – coşkuların kontrol edilemez bileşimi – bütünüyle erişilmez değildir ve bu içsel mekanizmayı isteğe bağlı olarak "çalıştırabilecek" bir tür anahtar olmalıdır."²⁵ Bilinçaltının çiçek açması demek olan esine giden yolu, en iyi bilinçli ve doğru bir biçimde yaratma sağlar. Böylece, "Bilinçli teknik yoluyla bilinçaltına ulaşmak", Sistem'in temel ilkesi haline gelmiştir. Oyuncunun bilinçli yaratma anları ne kadar çoksa, esini de o kadar çok olacaktır.²⁶ Bu anlamda Sistem'in hedefi, oyuncunun bilinçaltında uykuda olan esin için top-rağı hazırlamaya yöneliktir. Zira esin şımarık bir yaratıktır ve yalnızca hazırlanmış koşullarda ortaya çıkar.²⁷ İnsanın doğuştan gelen özellikleri sayesinde, oyuncu, bilinçaltına bilinç yoluyla ulaşmak için bir semboller dizisi oluşturabilmekte ve bedeninde birtakım değişikliklerin olmasını tetikleyebilmektedir.²⁸

Bilinçaltına ulaşarak yaratıcılığı kışkırtmak adına başvuru-lan bu bilinçli teknikler, yabani hayvanları yakalamak için kurulan tu-zaklara benzer. Zira peşlerinden koşarak bu ürkek, oyuncunun ru-

hunun derinliklerine sinip saklanmış durumda bulunan duyguları yakalamak imkânsızdır; bilim adamlarının da doğruladığı gibi, duygular doğrudan uyarılamaz.²⁹ Oyuncunun başvurabileceği yegane yöntem, duyguları dolaylı yoldan uyarmak, bunun için de dikkatini bu tuzaklar üzerine toplamaktır. Bu tuzaklar, oyuncunun duygularını ortaya çıkarmak için başvuru birer hiledir, hile ile duygular arasındaki bu bağ da, normaldir, doğaldır ve geniş ölçüde kullanılmalıdır.³⁰ Oyuncu, kendisi için tetikleyici olan koşulları, yani, kendi duygularını ateşleyecek sahte uyarı ve tahrik edici olan yemi yaratmalıdır. Zira Stanislavski, Puşkin'in, "Oyuncunun işi duygu yaratmak değil, yalnızca, gerçek duyguların kendiliğinden doğmasını sağlayacak belirli koşulları yaratmaktır," sözünden hareketle, duyguların doğrudan uyarılması mümkün olmadığından, oyuncunun, dikkatini bu tuzaklar üzerine toplaması gerektiği görüşüne varmıştır.³¹ Bu yönleme göre, oyuncu, duyguları düşünmemeli, zihnini, o duyguyu geliştiren koşullar üzerinde toplamalı, sonuçlara değil, sonuçları yaratan nedenlere odaklanmalıdır. Sonuçlar, nedenlerin mantıklı ürünü olarak kendiliğinden ortaya çıkacaktır.³² Stanislavski şöyle der:

"Bir insan sandalyeye oturur, hiçbir neden yokken, yani durup dururken kıskanç olabilir mi? Heyecanlanabilir mi? Kederlenebilir mi? Olamaz böyle şey. Zamanlar boyu aklınızda kalsın şu. Hangi koşullar altında olursa olsun, sahne üzerinde, duygu için duygunun doğması ile hemen yön alan eylem olamaz. Bu kuralı bilmezlikten gelmek ancak en iğrenç yapmacıklıkla sonuçlanır. Bir eylem bölümünü seçerken duyguyu, tinsel (manevi) içeriği bir kenara bırakın. Hiçbir zaman kıskanç olmak için kıskanç olmaya, âşık olmak için âşık olmaya, acı çekmek için acı çekmeye kalkmayın. Bütün bu duygular daha önce olup bitmiş bazı şeylerin sonucudur. Daha önce olup biten bu şey üzerinde var gücünüzle düşünmelisiniz. Sonuca gelince, sonuç kendiliğinden doğacaktır."³³

Stanislavski'nin, Sistem'i geliştirirken ortaya koyduğu temel anlayış olan duyguların belli koşullandırıcılarla, dolaylı yoldan uyarılması prensibi, Ivan Pavlov'un "Koşullanmış Refleks" kuramına dayanır. Pavlov, sinir sistemi üzerinde yaptığı çalışmaların sonucunda, sinir merkezi olan beyinle insanın çeşitli tepkileri arasındaki bağlantıyı ortaya çıkarmıştır. Buna göre, insan belli uyarı-

lara belli tepkiler göstermektedir ve bu tepkiler aklın denetimi altında değildir. Pavlov'a göre, davranış, uyarıya verilen bir dizi refleks tepkidir ve bu refleks tepkiler, psiko-fiziksel bir zincir gibi birbirini ortaya çıkarır.³⁴ Pavlov, yaptığı deneylerde, bu uyarıların belli dış koşullarla birlikte gelmesi durumunda, içsel tepkinin, uyarı ile birlikte gelen koşula da koşullandığını bulgulamıştır. Pavlov, deneyinde, köpeklerden faydalanmıştır. Köpeğin beslenme saati geldiğinde, bir zil çalar ve akabinde köpeğin önüne yiyeceği konulur. Böylece köpek, zil sesiyle yiyeceği ilişkilendirir ve zil sesini duyduğunda koşullanmış refleks olarak aklına yiyecek geldiğinden – önüne yiyecek konmasa dahi – hemen salya salgılamaya başlar. Pavlov, bu deneyle, "Davranış"ı, Dış Uyarıcı – Koşullanmış Refleks – Fiziksel Tepki zinciriyle tanımlamıştır.³⁵ Buna göre, dış dünya – iradenin aracılığı olmaksızın – sinir sistemi yoluyla eylemleri doğrudan tetikler. Stanislavski, Pavlov'un çıkarsamalarından hareketle, şu iki varsayımda bulunmuştur:

1) Duygular sahte uyarıcılar kullanılarak uyarılabilir. Oyuncu, kendisi için birtakım hayali koşullar yarattığında, bu hayali koşullar, oyuncunun duygularını uyarır.

2) Duygular, kendiliğinden dışsallaşarak fiziksel ifadelerini bulur ve bu bilinçli bir süreç değildir, bu süreçte bilinç tamamen devre dışı kalır.

Stanislavski'nin arşivinde, Stanislavski ile Pavlov'un birbirlerine yazdığı mektuplar bulunmaktadır; Stanislavski ile Pavlov, birbirlerinin çalışmalarını çok yakından takip etmişlerdir. Stanislavski Pavlov'un özellikle beyinsel reflekslerle ilgili araştırmalarını takip etmiş ve Pavlov'un, rastlantısal ve organik tepkileri uyarmaya çalıştığı deneylerle – salya akıtan köpek deneyi en ünlü örnektir – oluşturduğu Koşullanmış Refleks Kuramı'nı, bilinçli teknikler yoluyla bilinçaltının tepki vermesini sağlamayı amaçlayan yönteminin temeli olarak benimsemiştir. Bilinçaltı duygulara sıkıca bağlıdır, fakat duygular isteme bağlı değildir; bunun için de Stanislavski duyguları her zaman aynı şekilde uyandıracak bilinçli yöntemler bulmaya çalışmıştır.³⁶

Psikolog Michael Schulman, oyuncularla psikologların, davranışları kontrol etmek gibi ortak bir niyeti paylaştıklarını; psikologun, diğer insanların davranışlarını incelediğini, oyuncunun öznesinin ise kendisi olduğunu ifade eder. Schulman'a göre, oyun-

cu, kendisine hangi uyaranla etkide bulunacağını bilmelidir, bu bilgi sayesinde, oyuncu, istediği anda doğru duyguyu hissedebilir ve doğru tepkiyi verebilir.³⁷

Duygular kendiliğinden, doğrudan uyarılamayacağından, oyuncu kendini belli bir biçimde "hissetmeye" (üzüntülü, neşeli hissetmeye, sevmeye, nefret etmeye) zorlayamaz, duyguları doğrudan ortaya çıkaramaz. Bu nedenle, oyuncuya kendiliğinden ortaya çıkmayı reddeden duyguları uyaran dolaylı tekniklerden oluşan bir yöntem gerekmektedir.³⁸ Yöntem, oyuncunun yeteneğini, yaratıcılığını, bilinçaltını ve duygularını devreye sokmasına engel olan psikolojik ve fiziksel tüm etmenleri "Açıl Susam açıl," diyerek ortadan kaldırmasını; yaratıcılığı üzerinde tam bir hâkimiyet kurmasını sağlayan güvenilir bir dayanaktır ve oyuncu için "ikinci doğa" haline gelmelidir. Kullandığı yöntem ve bu yönteme ait tekniklerde ustalaşan bir oyuncu, esinden yoksun olduğu zaman bile doğru bir biçimde oynayacaktır ve oyuncunun rolünü doğru oynaması, esini yakalamak için en uygun ayartıcı tuzaktır.³⁹

Duygular doğrudan kontrol edilemese de, duyguların koşullandırıcı faktörleri vardır. Oyuncu, belirli koşullandırıcı faktörleri yeniden yaratarak belirli sonuçları oluşturabilir.⁴⁰ Duygular doğrudan uyarılamayacağından, oyuncunun yapması gereken şey, doğrudan duygunun kendisini düşünmek yerine, duyguların oluşmasına neden olan koşulları yaratmaktır.⁴¹

Stanislavski için Sistem, asla bir esin fabrikası değil, ancak esin için elverişli bir zemin hazırlayan bilinçli bir etkinliktir.⁴² Sistem, oyuncunun bilinçaltı yaratıcılığını açığa çıkarması için atılan adımların bir düzenlemesidir.

Bir ressam, besteci veya yazar, yaratıcı ruh durumuna ulaştığında eserini yaratabilir. Bu sanatçılar için esinin ne zaman geldiği çok büyük önem taşımaz. Eserlerini üretmek için, yaratıcı ruh durumunu yalnızca bir kez yakalamaları bile yeterli olabileceğinden, ruhsal çalkantılarının yoğunluğundan meydana gelen ve zaman zaman ortaya çıkan esinden yararlanabilirler. Bu sanatçılar için yaratıcı ruh durumuna ulaşmak ve esini yakalamak bilinçli bir etkinlik değildir. Yaratıcı ruh durumu bilinçaltından kaynaklanır ve tesadüfî bir biçimde, belirsiz zamanlarda tezahür eder. Oysa oyuncunun, kesin olarak belirlenmiş bir zamanda performansını ortaya koyması ve bu performansı her istendiğinde tekrar etmesi

gerekir; bu nedenle oyuncu, o belirlenmiş zamanda yaratıcı ruh durumuna ulaşmak, esini yakalamak zorundadır. Oyuncu, eserlerini bilinçli olmayan bir biçimde veya zaman zaman yaratan diğer sanatçıların aksine, yeteneklerini kontrol etmenin bilinçli yolunu bulmalı; işini şansa, tesadüflere bırakmamalıdır. Yeteneklerin bilinçli kontrolü, oyuncunun yaratıcılığının temelidir.⁴³ Oyuncunun performansının şansa, yaratıcılığının tesadüflere bırakıldığı bir durumda, oyunculuğun bir sanat olması da sorgulanır duruma gelir. Stanislavski'nin, duygusal tepkileri yaratan içsel mekanizmayı kontrol etme, yaratıcı ruh durumuna ulaşma ve bilinçaltına bilinç yoluyla ulaşma tekniklerini araştırmasındaki temel amaç, oyunculuğu rastlantı ögesi olmaktan uzaklaştırmak ve rastlantıyı bilinçli bir yolla yönetime dönüştürmektir.

“... şu soruyu kendime sormadan edemiyorum: Oyuncunun yaratıcı ruh halini yakalamasını, böylece esinin her zamankinden daha sık belirmesini sağlayan herhangi bir teknik var mıdır? Bu, yapay yollarla esin yaratabileceğim anlamına gelmiyor. Bu olanaksızdır. Benim öğrenmek istediğim, esinin ortaya çıkmasını sağlayacak koşulları istediğim zaman nasıl yaratabileceğim, esinin, oyuncunun ruhuna akabilmesi için gereken koşul... Ve artık bunun rastlantı ile olmasını engelleyecek bir koşul...”⁴⁴

Stanislavski Sistemi'nin “Bilinç yoluyla bilinçaltına ulaşma” anlayışını benimseyen Metot Oyunculuğu'na göre de, oyuncu, yaratıcı ruh durumunu kendiliğinden değil, ancak belli tekniklerle yakalayabilir.⁴⁵ Oyuncunun yapacaklarını tamamen kontrolü altında tutmasının yolu tekniktir. Oyuncunun bilinçli hazırlığı, onu bilinçaltı sonuca ulaştırır. Richard Boleslavski'ye (Sistem) göre, bütün sanatlarda hazırlık bilinçli olmalıdır. Sanatçı, ne yapacağını ve nasıl yapacağını bilmeli, esine güvenmemelidir. Bilinçaltı sonuca ulaşmanın yolu, bilinçli yöntemdir.⁴⁶ Oyuncunun, yaratıcı ruh durumuna ulaşmak için, bilinçaltını etkinleştirmesi, bunun için de bilinçaltını uyuracak bir şeyler bulması gerekir.⁴⁷

Stanislavski, biçimciliğe karşı, psikolojik gerçekçilik temelli bir tiyatroyu savunmuş, göstermeciyi tiyatro anlayışının karşısına yarılsamacı tiyatro anlayışını koymuştur. Stanislavski'ye göre göstermeciyi tiyatro anlayışı, sanatın temel amacı olan insan ruhunun gerçek yaşamını yaratma kavramına ters düşmektedir. Stanislavs-

ki, bu nedenle "Sistem"i "Ruhsal Gerçekçilik" olarak da tanımlamıştır⁴⁸ ve dışsal kalıplara dayalı oyunculuk biçimlerini reddetmiştir. Sistem, Stanislavski'yi, modern ve gerçekçi oyunculuğun kurucusu durumuna getirmiştir.

Stanislavski, tiyatroda, yaşamın sanatla yeniden yaratımını hedeflemiştir. Böyle bir tiyatroda, oyuncunun görevini ise, insan ruhunun yaşamını yeniden yaratmak,⁴⁹ insan varlığının ruhsal ve fiziksel tüm yanlarını aynı anda yansıtmak⁵⁰ olarak belirlemiştir. Stanislavski için oyunculuk, rolü yaşama sanatıdır. "Bir rolü yaşayamazsanız, o rolde sanat olamaz."⁵¹ Bir role insan yaşamını yerleştirebilen doğal ve organik olarak yaratıcı bir oyunculuk sanatıdır. Stanislavski için yaratıcılıkta baş etmen, insan ruhunun yaşamı, oyuncu ile rolünün ortaklaşa duyguları ve bilinçaltı yaratmadır.⁵²

Stanislavski, "rolü yaşamak" anlayışını, Tolstoy'un, sanatın bilgiyi değil, hissedilen deneyimleri aktardığı savına dayandırarak geliştirmiştir.⁵³ Tolstoy, duygunun, sanatın öznesi ve ana fikri olduğunu ifade eder.⁵⁴ Tolstoy'a göre, başka birinin duygusal bir dışavurumuna tanık olan kişi, o kişinin hissettiği duyguların aynısını hissedebilir ve sanatın temeli budur.⁵⁵ Sanat, hissederek paylaşmadır.⁵⁶ Stanislavski, Tolstoy'un bu düşüncelerinden hareketle, seyircinin ancak, oyuncunun hissettiği duyguları hissedebileceğini ileri sürmüştür. Oyuncunun hissetmediği bir duygu, seyirci tarafından da hissedilemez. Tolstoy şöyle der:

"Bir sanatsever okuduğu, izlediği ya da dinlediği ürünün sanatçının gerçek duygu ve düşüncelerini tüm samimiyetiyle yansıttığını kavradığı ölçüde o esere saygı duymaya başlayacaktır. Onunla özdeşleşecektir. Ancak sanatçının tribünlere oynadığının farkına varan çalınan, dinlenen ya da izlenen ürünün sanatçının gerçek hislerini anlatmadığını sadece izleyicisini tatmin etmeye yönelik olduğunu kavrayan kitlenin hisleri anında değişecektir."⁵⁷

Böylece, seyirci tarafından hissedilmesi istenen duyguların, oyuncu tarafından da hissedilmesi gerekliliği, bir zorunluluk haline almış ve Sistem'in ana ilkelerinden biri haline gelmiştir. Oyuncu, oynadığı karakterin hissettiği bütün duyguları hissetmelidir. Tiyatro tarihinde, bu oyunculuk yaklaşımının izlerini bulmak mümkündür. Antik Roma döneminde, seyircinin duygularını harekete geçirmek için başlıca ve olmazsa olmaz şart, bu duyguların

öncelikle oyuncu tarafından hissedilmesi gerekliliği idi.⁵⁸ Horatius'a göre, eğer bir oyuncu seyirciyi ağlatacaksa, öncelikle kendi de kederi hissetmelidir.⁵⁹ Rönesans döneminde de, Gonzales de Sallas, oyuncunun, oyundaki duyguları içsel bir duygu şeklinde gerçekten deneyimlemesi gerektiğini söylemiştir.⁶⁰ 18. Yüzyıl'da da, Luigi Riccoboni, oyuncunun, ancak oynadığı karakterin duygularını hissederek seyircide yanılısma yaratma amacına ulaşabileceğini söylemiştir.⁶¹ 19. Yüzyıl'da da, Mikhail Schepkin, gerçek duyguları "alev alev yanan bir ruhla, harika bir kıvılcımla" hisseden oyuncunun etkisinin, "hile sanatında büyük ustalık kazanmış" kurnaz oyuncuya göre çok daha büyük olduğunu savunmuştur.⁶² Stanislavski de, yaşamasız gerçek sanat olamayacağını; gerçek sanatın, duygunun gereğince yerini aldığı noktada başladığını belirtir.⁶³

Stanislavski'ye göre, oyuncu, yaratıcı ruh durumunu yakaladığında, rolünü yaşamak için gerekli olan "Ben ...yım" durumuna ulaşır. "Ben ...yım", oyuncu için, sahnede bulunma halinin dışında, rolü yaşamak, oynadığı karakterle aynı şekilde hissetmek ve davranmak, onunla özdeşleşmek, "Ben oyum," demektir. "Ben ...yım" durumunda, oyuncunun kişiliği ile karakter arasındaki sınır bulanıklaşır, simbiyotik (ortakyaşar) bir oyuncu/karakter ilişkisi oluşur ve bilinçaltı devreye girerek oyuncunun karakter gibi davranmasına olanak sağlar.⁶⁴ Yaratıcı ruh durumu, doğru duygusal tepkiyi, doğru ifade biçimini, doğru tavrı, jesti, mimiği ve tonlamayı beraberinde getirir.⁶⁵ Stanislavski için rolü yaşamak, doğru, mantıklı ve tutarlı olmak, rolle uyumlu bir biçimde düşünmek, çabalamak, hissetmek ve davranmaktır.⁶⁶ Lee Strasberg (Metot) için de rolü yaşamak, karakterin içsel yaşamını (düşüncelerini, algılama biçimini ve duygularını) yaratmaktır.⁶⁷

Stanislavski, oyuncunun "-mış gibi yapma"sına karşı bir tutum benimsemiştir. Oyuncu, duygularının sonuçlarını göstermeci bir anlayışla yansılamamalı, taklit etmemeli, duyguları hissetmelidir. Gerçekçi ve inandırıcı olma gayesi taşıyan, psikolojik gerçekçi oyunculuk anlayışında, bir duygunun dışsal taklidi hiçbir zaman işe yarayan bir yöntem olamaz.⁶⁸ Oyuncunun bir duyguyu dışsal ifadeye kavuşturabilmesi için, o duyguyu yaşaması gerekir. Oyuncu, ancak bir duyguyu yaşadığında, sahiciliğe ulaşır.⁶⁹ Stanislavski, bu anlayışını da, Tolstoy'un ve Puşkin'in sanat anlayışlarına

dayanarak geliřtirmiřtir. Tolstoy'a gre, sanatın etkileyicilięi, sanatçının içtenlięine baęlıdır; sanatçı eserini yaratırken gerekten içinde hissettięi duyguları içtenlikle yansıtmalıdır, zira sanatçının samimi duygularını yansıtamadıęı alıřmalar sanat eseri sayılmazlar.⁷⁰ Tolstoy, içtenlięin, sanatın başlıca ve en deęerli nitelięi olduęunu ileri sürer⁷¹ ve "İçtenlik, sanatçının duygularını ifade edebilmesindeki en temel etmendir,"⁷² der. Puřkin de, "Cořkular-da içtenlik, belirli kořullar içinde gerek grnen duygular, dramatistten bekledięimiz iřte budur,"⁷³ der. Stanislavski de, Puřkin'in bu szne gndermede bulunarak, "Ben de bu sze řunu katıyorum: bizim de bir aktrden istedięimiz tıpatıp iřte budur,"⁷⁴ der.

Sanford Meisner'e (Metot) gre de, oyunculuk, duygusal bir yaratımdır⁷⁵; tiyatroda yalanı inandırıcı yapan, duygunun sahiçilięidir.⁷⁶ Meisner, oyun metnini sandala, duyguyu da nehre benzetir. Sandal, nehrin zerinde yol alır. Buna gre, szcklerin nasıl syleneyeęi, eylemlerin nasıl gerekleřtirileyeęi nehrin akıřına, yani oyuncunun duygularına baęlıdır.⁷⁷

Metot Oyunculuęu, Stanislavski Sistemi'ni kendine temel almıř, Sistem'in ana felsefesini benimsemiř ve Sistem'i geliřtirerek ve deęiřtirerek kendi yntemini retmiř bir oyunculuk ekoldr. Metot Oyunculuęu, Stanislavski Sistemi gibi, oyunculukta yaratıcılık ve esin problemi zerinde durmuřtur.⁷⁸ Metot, Sistem'e ait oyunculuk tekniklerinin bazılarını zerinde herhangi bir deęiřiklięe gitmeden kullanırken, bazı tekniklerin zerinde eřitli deęiřiklikler yapmıř; bilin yoluyla bilinaltına ulařma amacı ve rol yařama anlayıřı doęrultusunda yeni teknikler retmiřtir. Bu baęlamda, Metot Oyunculuęu, Stanislavski Sistemi'nin – psikolojik gereki oyunculuk anlayıřı baęlamında – devamı sayılabilir.

Stanislavski Sistemi gibi, Metot Oyunculuęu da, dıřsal kalıpla-ra dayalı, gstermecii oyunculuk biimlerini reddeder ve oyuncunun sahne stndeki tm davranıřlarının sahici olması gerektięini vurgular. Oyuncunun, duyguları "gstermesi" deęil, "hissetmesi" gerekmektedir. Oyuncu sahnede, oynadıęı karakterin yařadıklarını, dıřsal bir taklide dayalı deęil, sahici deneyimler olarak yařamalıdır; oyuncunun duyguları, –mıř gibi, sahte deęil, yapmacık deęil, gerek olmalıdır; duygular gsterilmemeli, hissedilmelidir.⁷⁹ Oyuncu sahnede "oynamaz", "yařar". Oynamak, yařamak-

tır. Strasberg, "Stanislavski'nin ve Moskova Sanat Tiyatrosu'nun çalışmaları beni, oyunculuğun sahnede yaşamak olduğuna ikna etti,"⁸⁰ der. Oyunculuk, oyuncunun rolü yaşamasına dayalı fiziksel bir sanat formudur.⁸¹ Seyirci ancak oyuncunun hissettiği duyguları hissedebileceğinden, seyirci tarafından hissedilmesi istenen duyguların oyuncu tarafından da hissedilmesi gerekir; bu bağlamda oyunculuk, gerçekliğe ulaşma sanatıdır. Oyuncu, sahnede tam ve eksiksiz bir gerçeklik – gerçek gözyaşı, gerçek kahkaha, gerçek ifade vb. – yaratmalıdır.

Strasberg, oyunculuğu, "Hayali uyaranlara sahici tepkiler vermek – hayali koşullar altında sahici düşünceler ve duygular yaratmak" olarak tanımlar.⁸² Bu sahici tepkileri yaratmanın yolu, oyuncunun, hayali uyaranları kendisi için gerçek kılarak kendini tahrik etmesinden geçer.⁸³ Strasberg, oyunculuğa bakış açısını *Hamlet*'ten şu sözleri alıntılararak aktarır:

"Akıl almaz şey değil mi şu oyuncunun yaptığı:
Sadece bir oyunda, bir duygunun hayalinde yalnız,
Düşüncesinin avucuna alıyor ruhunu,
Allak bullak oluyor yüzü gözü bu etkiden,
Gözyaşları içinde geçiyor kendinden,
Hıçkıran sesi, soluğu ve her haliyle
Emrine giriyor kafasındakinin."⁸⁴

Strasberg'e göre oyunculuktaki gerçek problem ve gizem, Hamlet'in söylediği gibi, oyuncunun bir oyunda, bir kurguda, duygularını düşüncesinin avucuna alabilmesidir.⁸⁵

Stella Adler (Metot), oyunculuğu, "Gerçek olmayan, hayali bir dekor içinde sahici bir şekilde davranmak"⁸⁶ olarak tanımlar. Adler'e göre, bu, oyunculuğun en büyük paradoksudur. Adler'e göre, "Yalan, oyuncunun elinde gerçeğe dönüşmelidir."⁸⁷ Bir oyuncunun en büyük görevi ve sorumluluğu, dramatik hikâyedeki yalanı silip atmaktır.

Sanford Meisner, oyunculuğu, "Hayali koşullar altında sahici bir biçimde yaşamak" olarak tanımlar. Meisner'e göre, sanatın temeli yaşam ve gerçeklik, oyunculuğun temeli de oyuncunun kendi gerçekliğidir.⁸⁸ Meisner, oyunculuğa bakış açısını, Anton Çehov'un Moskova Sanat Tiyatrosu oyuncularına söylediği "Her şey gerçek hayatta olduğu gibi olmalıdır," sözünüyle tarif eder⁸⁹ ve "ey-

lemde sahicilik" esasına dayandırır. Oyuncu, bir eylemi "–mış gibi" yapmamalı, "sahiden" yapmalıdır.⁹⁰

Uta Hagen (Metot) oyunculuğu, "Varsayımları veya hayali uyarıları gerçek kılmak ve bunlara – neden sonuç ilişkisi içinde – tepki vermek" olarak tanımlar.⁹¹ Hagen'a göre, oyunculuk, psikolojik bir sanattır ve "Bilinçaltı esinin bilinçli kullanımı" olarak da tanımlanabilir.⁹²

Stanislavski, Sistem üzerine çalışmaya başladığı ilk dönem olan 1906-1917 yılları arasında, oyuncunun içsel hazırlığının ön plana çıktığı içsel-psikolojik bir teknik geliştirmiştir. Daha sonraki çalışmaları, Stanislavski'nin içsel-psikolojik olandan hareket etme doğrultusundaki görüşlerini, dışsal-fiziksel olandan hareket etme doğrultusuna yöneltmiştir.

Stanislavski, oyuncuların çeşitli tekniklere başvurması gerektiğini söyler ve bu teknikleri iki ana yönetime ayırır: Bunlardan biri, duygudan eyleme ulaşma yöntemi olan psikolojik eylemler yöntemi, diğeri de eylemden duyguya ulaşma yöntemi olan fiziksel eylemler yöntemidir.⁹³

Yaratılan duyguların kendiliğinden dışsallaşarak fiziksel eylemlere dönüşeceğini savunan psikolojik eylemler yönteminde, öncelik rolün içsel yaşamını yaratmaktadır. Oyuncunun duygularından yola çıkarak rolün fiziksel yaşantısını yaratmak doğrultusundaki içten dışa anlayış, yerini fiziksel eylemler yönteminde dıştan içe bir anlayışa bırakmıştır. Stanislavski'nin 1917 yılından sonra yaptığı çalışmalarla geliştirmiş olduğu bu yöntemde, rolün gerektirdiği bir dizi fiziksel etkinlik sonucunda gerekli duyguların refleks olarak elde edilmesi öngörülmektedir.

Dipnotlar

1. J. L. Stylan, *Modern Drama In Theory And Practice*, Cambridge, Cambridge University Press, 1981, s. 79
2. Sevdâ Şener, *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 2000, s. 168
3. A.e., s. 174
4. Anton Çehov, *Bütün Oyunları I*, Çeviren: Ataoğulları Behramoğlu, 4. Bs, İstanbul, Adam Yayınları, 2000, s. 13
5. John Harrop, Sabin R. Epstein, *Acting With Style*, Columbus, Allyn & Bacon, 1999, s. 168
6. Sevdâ Şener, a.g.e., s. 182
7. Arnold Hauser, *Sanatın Toplumsal Tarihi*, Çeviren: Yıldız Gölönü, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1984, s. 263
8. Harrop, Epstein, a.g.e., s. 170
9. Lee Strasberg, *A Dream Of Passion*, Boston, Penguin Books, 1998, s. 36

- 10 Sharon Marie Carnicke, "Stanislavsky's System: Pathways For The Actor", Twentieth Century Actor Training, Ed. by, Alison Hodge, London, Routledge, 2006, s. 16
11. Bella Merlin, *Beyond Stanislavsky: The Psycho-Physical Approach To Actor Training*, London, Nick Hern Books Limited, 2001, s. 12
12. Konstantin S. Stanislavski, *Oyuncunun El Kitabı*, Çeviren: Gürkal Aylan, İstanbul, Alaz Yayıncılık, 1984, s. 16
- 13.E. Vakhtangov, "Preparing For The Role", *Acting: A Handbook Of The Stanislavski Method*, Ed. by, Toby Cole, New York, Three Rivers Press, 1995, s. 144
14. Robert Lewis, *Method Or Madness*, New York, Samuel French Inc., 1958, s. 54
15. David Magarshack, "Stanislavsky", *The Theory Of The Modern Stage*, Ed. by, Eric Bentley, Middlesex, Penguin Books, 1992, s. 223
16. Sonia Moore, *Stanislavski Sistemi*, Çev. Özgür Çiçek, Bülent Sezgin, Cüneyt Yalaz, İstanbul, BGST Yayınları, 2006, s. 29
17. Konstantin S. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, Çev. Suat Taşer, 3. bs., İstanbul, Papirüs Yayınları, 1996, s. 400
18. Jean Benedetti, *Stanislavski: His Life And Art*, London, Methuen Drama, 1999, s. 198
19. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 30
20. Sonia Moore, "The Method Of Physical Actions", *Stanislavski And America*, Ed. by, Erika Munk, New York, Hill And Wang, 1966, s. 74
21. Strasberg, a.g.e., s. 177
22. Vasily Toporkov, Victor Manyukov, Vladimir Prokofyev, "Stanislavski Preserved: An Mat Discussion", *Stanislavski And America*, Ed. by, Erika Munk, New York, Hill And Wang, 1966, s. 66
23. Joseph R. Roach, *The Player's Passion: Studies In The Science Of Acting*, Michigan, The University Of Michigan Press, 1993, s. 206
24. Magarshack, a.g.e., s. 231
25. Moore, *Stanislavski Sistemi*, s. 35
26. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 29
27. Konstantin S. Stanislavski, *Bir Rol Yaratmak*, Çev. Çiğdem Genç, Fırat Güllü, Bora Tan-
yel, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 1999, s. 86
28. Rhonda Blair, *The Actor, Image, And Action: Acting And Cognitive Neuroscience*, Oxon, Routledge, 2008, s. 42
29. Moore, "The Method Of Physical Actions", s. 73
30. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 256
31. Konstantin S. Stanislavski, *Bir Karakter Yaratmak*, Çev. Suat Taşer, 3. bs., İstanbul, Pa-
pirüs Yayınları, 1996, s. 314
32. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 249
33. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 62
34. Blair, a.g.e., s. 36
35. Colin Counsell, *Signs Of Performance: An Introduction To Twentieth-Century Theat-
re*, London, Routledge, 1996, s. 30
36. Toporkov, Manyukov, Prokofyev, a.g.e., s. 68
37. S. Lorraine Hull, *Strasberg's Method As Taught By Lorrie Hull*, Connecticut, Ox Bow
Publishing Inc., 1985, s.234
38. Michael Chekhov, *To The Actor*, London, Routledge, 2002, s. 58
39. A.e., s. 156
40. Hull, a.g.e., s.82
41. Edward Dwight Easty, *On Method Acting*, New York, Ivy Books, 1989, s. 48
42. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 373
43. Strasberg, a.g.e., s. 105
44. Konstantin S. Stanislavski, "Stanislavski'nin Mirası," Çev. Metin Göksel, *Minnesis Ti-
yatrolu/Çeviri-Araştırma Dergisi* Sayı: 3, s. 146
45. David Krasner, "Strasberg, Adler and Meisner: Method Acting", *Twentieth Century
Actor Training*, Ed. by, Alison Hodge, London, Routledge, 2006, s. 130
46. Strasberg, a.g.e., s. 79

47. Krasner, "Strasberg, Adler and Meisner: Method Acting", s. 134
48. Counsell, a.g.e., s. 25
49. Stanislavski, *Bir Karakter Yaratmak*, s. 196
50. A.e., s. 337
51. A.e., s. 315
52. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 330
53. Carnicke, a.g.e., s. 17
54. Rose Whyman, *The Stanislavsky System Of Acting: Legacy And Influence In Modern Performance*, New York, Cambridge University Press, 2008, s. 16
55. Jean Benedetti, *Stanislavski And The Actor*, New York, Routledge/Theatre Arts Books, 1998, s. 2
56. Lev Nikolayeviç Tolstoy, *Sanat Nedir*, Çev. A. Baran Dural, İstanbul, Bilge Karınca Yayınları, 2004, s. 107
57. A.e., s. 194
58. Richard Brestoff, *The Great Acting Teachers And Their Methods*, New Hampshire, Smith And Kraus Publishers, 1995, s. 3
59. Marvin Carlson, *Tiyatro Teorileri*, Çeviren: Eren Buğlalılar, Barış Yıldırım, Ankara, De Ki Basım Yayım Limited Şirketi, 2008, s. 25
60. A.e., s. 68
61. A.e., s. 166
62. A.e., s. 256
63. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 41
64. Benedetti, Stanislavski: His Life And Art, s. 224
65. Irina Levin, Igor Levin, *The Stanislavsky Secret: Not A System, Not A Method But A Way Of Thinking*, Colorado, Meriwether Publishing Ltd., 2002, s. 7
66. Blair, a.g.e., s. 33
67. Hull, a.g.e., s.10
68. A.e., s.84
69. Whyman, a.g.e., s. 50
70. Tolstoy, a.g.e., s. 195
71. A.e., s. 193
72. A.e., s. 195
73. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 75
74. A.e.
75. Sanford Meisner, Dennis Longwell, *Sanford Meisner On Acting*, New York, Vintage, 1987, s. 136
76. A.e., s. 110
77. A.e., s. 115
78. Strasberg, a.g.e., s. xiv
79. Krasner, "Strasberg, Adler and Meisner: Method Acting", s. 131
80. Strasberg, a.g.e., s. 63
81. Ivana Chubbuck, *The Power Of The Actor*, New York, Gotham Books, 2005, s. 100
82. Hull, a.g.e., s.xiii
83. A.e., s.40
84. Strasberg, a.g.e., s. vii
85. A.e., s. xii
86. Stella Adler, *Aktörlük Sanatı*, Çeviren: Nazım Uğur Öztüaydın, İstanbul, Mitos-Boyut Yayınları, 2006, s. 132
87. A.e.
88. Meisner, Longwell, a.g.e., s. 45
89. A.e., s. 3
90. A.e., s. 16
91. Uta Hagen, *Respect For Acting*, New York, Wiley Publishing, 1976, s. 188
92. A.e., s. 44
93. Whyman, a.g.e., s. 203

3.

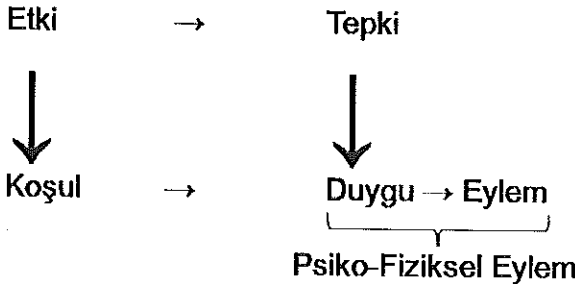
PSİKOLOJİK EYLEMLER YÖNTEMİ

Psikolojik eylemler yöntemi, "İçten Dışa Oyunculuk Yöntemi" olarak da tanımlanabilir. Psikolojik eylemler yöntemine bağlı tüm teknikler, Tolstoy'un işaret ettiği aynı ana amaca hizmet etmektedir: Oyuncunun içinde, karakterin duygularına uygun duygular uyandırmak.

Bu yöntemde oyuncu, fiziksel eyleme yönelmeden önce içsel eylemi yaratmalı, oynayacağı karakterin hissettiği gibi hissetmelidir. Stanislavski, bu yöntemi, "İlkin iç eylem doğar, sonra da dış eylem,"¹ anlayışından hareketle geliştirmiştir. Oyuncu yaratıcı deneyimi sahne üstünde yeniden oluşturmak için, içsel mekanizmasını harekete geçirmelidir; içsel mekanizmanın harekete geçmesi içsel (psikolojik) eylemi, içsel eylem de dışsal (fiziksel) eylemi doğurur. Psikolojik eylemler yöntemi, doğrudan uyarılamayan duyguları dolaylı yoldan harekete geçirmek için geliştirilmiş psikolojik, içten dışa tekniklerden oluşturulmuş bir yöntemdir.

Etki, tepkiyi yaratır. Psikolojik eylemler yönteminde, etki, koşuldur. Tepki ise, duygu; ve duygunun harekete geçmesiyle doğan eylemdir. Duygu ve eylemin birlikteliği, psiko-fiziksel eylemi meydana getirir.

Şekil 1
Psikolojik Eylemler Yöntemi



19. Yüzyıl'ın sonlarına dek geçerliliğini koruyan geleneksel görüşe göre, bir dış uyaran, beyinde, serebral kortekste bir duygusal deneyim meydana getirir; meydana gelen duygu da kişide fizyolojik değişikliklere neden olur. Örneğin, kişi evinde yangın çıktığını fark ettiğinde, bu olay serebral kortekste bir duygusal deneyim olan korkuyu yaratacak, bu da kalp, kan damarları, adrenal bezler ve ter bezleri gibi periferik organlarda değişikliklere neden olacaktır. Kısacası, geleneksel görüşe göre, bir duygusal olay bedende refleks otonomik yanıtlara neden olmaktadır. Yani, yaşamda, kişinin düşünce ve duyguları, kendiliğinden eylemlere ve sözcüklere (sözel eylem) döndürür.

Çevre (dış uyaranlar), kişinin duyularına (görme, işitme vb.) etki eder, bu etkiler kişinin psikolojisine (duygu ve düşünceler) yansır, bu duygu ve düşünceler de tepki olarak eylemleri doğurur. Dışsal eylem, içsel eylemin bir sonucudur ve ayrılmaz bir şekilde içsel eyleme bağlıdır.²

Oynamak, yapmaktır; yalnızca fiziksel eylem değil, aynı zamanda psikolojik eylemdir.³ Psikolojik eylemler yönteminde, fiziksel eylem, duygusal durum tarafından belirlenir.⁴ Bu nedenle, oyuncunun, fiziksel tepkiler için gayret göstermesine gerek yoktur; oyuncunun yapması gereken, kendisini oynadığı karakterin yerine koymak⁵ ve duygusal durumun gerçekliğini mümkün olduğu kadar eksiksiz bir biçimde, anbean yaratmaktır.⁶ Eylemler (sözel ve fiziksel), duyguların sonucu olarak kendiliğinden ortaya çıkacaktır.⁷

İngelenen, hissedilen veya düşünülen her şey, oyuncunun bedeninde içten dışa bir etki yaparak oyuncuyu fiziksel eylemlere yöneltir; tüm psikolojik eylemler, fiziksel eylemlerle ifade bulur.⁸

Psikolojik eylemler yöntemine göre, yaşamda, eylemleri belirleyen faktör duygulardır. Oyuncu da, eylemlerinin gerçek ve inandırıcı olması için, öncelikle duygularını harekete geçirmeli;⁹ bunun için de – duygular doğrudan uyarılamadığından – duyguyu meydana getiren koşulları yaratmalıdır.¹⁰ Oyuncu, koşulları yarattığında, duygu kendiliğinden ortaya çıkacak; ortaya çıkan duygu da kendiliğinden eylemi belirleyecektir.

Stanislavski, psikolojik eylemler yöntemini oluştururken, eylemi, fiziksel değil, ruhsal bir etkinlik olarak tanımlamıştır. Buna göre, sahne üzerinde kımıldamaksızın oturan bir oyuncu, eylemsiz

demek değildir. Hareketsizliğine rağmen iç eylemle dolu olabilir ve psikolojik eylemler yöntemini oluşturduğu dönemde, Stanislavski için sahne üstündeki eylem içsel eylemdir. Zira Stanislavski'ye göre, sanatın özü, sanatın dış biçimlerinde yani kabuğunda değil, psikolojik özünde, yani içindedir.¹¹

“Sahnesel aksiyon sahne üstünde yürümek, hareket etmek, jestler yapmak demek değildir. Püf noktası, kolların, bacakların ya da gövdenin hareketlerinde değil, içsel hareketlerde ve itkilerdedir. Öyleyse ilk ve son kez “aksiyon” kelimesinin “mim yapmak”la aynı olmadığını, oyuncunun sunarmış gibi yaptığı bir şey değil, dışsal bir şey değil, daha çok fiziksel olmayan, içsel bir şey olduğunu, ruhsal bir etkinlik olduğunu öğrenelim. ... Sahnesel aksiyon ruhtan bedene, merkezden çevreye, içselden dışsala, oyuncunun hissettiği şeyden onun fiziksel biçimine doğru bir harekettir. Sahne üstünde dışsal aksiyon esinle gelmediği, haklılaştırılmadığı, içsel etkinlikle ortaya çıkarılmadığı zaman yalnızca gözler ve kulaklar için eğlendiricidir; kalbe nüfuz etmez, roldeki insan ruhunun yaşamı için hiçbir önem arz etmez.... Tiyatroda, “sahnesel” terimiyle kelimenin ruhsal anlamında aksiyon demek isteriz.”¹²

Psikolojik eylemler yöntemi, oyuncunun duygularını içsel yoldan uyarması ve psikolojik olarak uyarılan duyguların kendiliğinden dışsallaşarak fiziksel eylemlere dönüşmesi anlayışına dayanır. Bu yöntemde, duyguyu yaratan psikolojik teknikler, oyunun ve rolün koşullarını tam anlamıyla kavrama, duruma ait olma, duyguları hissetme, rolle özdeşleşme ve rolün iç yaşayışını yaratarak rolü yaşama üzerine kuruludur. Stanislavski, “İlkin, bir rolün iç yönü üzerinde durup düşünmemizin, sonra da rolü yaşama yönteminin yardımı ile o rolün ruhsal yapısını yaratma yollarını arayışımızın nedeni işte budur,”¹³ der. Stanislavski'yi etkileyen görüşleriyle, 19. Yüzyıl'ın en ünlü oyuncularından Mikhail Schepkin de, oyuncunun, oynayacağı karakterin duygu ve düşünceleriyle özdeşleşmesi gerektiğini belirtmiştir.¹⁴

Oyuncunun içsel çalışması, fizyolojik değişimleri beraberinde getirir ve oyuncunun kişisel deneyimini etkileyebilir. Buna kanıt olarak Robert Stern ve Nancy Lewis'in yaptıkları deney gösterilebilir. Bu deneyde, Stern ve Lewis, Metot Oyunculuğu eğitimi almış oyuncularla, almamış oyuncuların Galvanik Deri Tepkisi'ni (Cil-

din, özellikle de avuç içlerinin ve diğer kılsız bölgelerin, uyarıcıya bir tepki olarak elektrik direncinin değişmesi. Özerk sinir sisteminin otomatik bir tepkisi olarak gözlenen bu durum, ter bezlerinin etkinliğine bağlıdır ve hem haz verici, hem de stres yaratıcı uyarıcılarla, hatta yeni veya şartlı uyarıcılarla ortaya çıkabilmektedir.) ölçmüşlerdir. Galvanik Deri Tepkisi, kişinin duygusal durumundaki değişimleri ölçen güvenilir bir göstergedir. Oyunculardan, ilk on dakikalık süre içinde, mümkün olduğu kadar çok Galvanik Deri Tepkisi üretmeleri; sonraki on dakikalık sürede de, gevşeyerek galvanometrenin yönünü tersine çevirmeleri istenmiştir. Deneyin sonucunda, Metot Oyunculuğu eğitimi almış oyuncuların, Galvanik Deri Tepkisi üzerindeki kontrollerinin, diğer oyuncularından çok daha iyi olduğu gözlenmiştir. Psikolog Michael Schulman'a göre bunun nedeni, Metot Oyunculuğu eğitimi almış oyuncuların, bedensel hareket veya ses tonu gibi dışsal unsurları belirlemek yerine, bunları meydana getiren doğru içsel uyaranı seçme konusundaki duyarlılığıdır.¹⁵

Psikolojik eylemler yöntemi, "rolü yaşamak" anlayışı temelinde şekillendirilmiştir. Stanislavski için rolü yaşamak, oyuncunun psikolojik yaşamını ve kişisel niteliklerini, oynadığı karakterin yaşayışına uygulaması, ruhunu karakterin içine boşaltmasıdır.¹⁶ Oyuncu, kendini oynadığı karakterin yerine koymalı, rolüyle arasında ortak olan deneyim ve duyguları çözümlemeli, rolüyle yakınlaşmasını sağlayacak her türlü unsuru kendi ruhunda araştırıp açığa çıkarmalıdır. Bu sayede oyuncunun içinde rolün gerektirdiği duygulara benzer duygular uyanır. Bu da oyuncuya, kendi duygularını karakterin gereksinimleri doğrultusunda kullanarak, oynadığı karaktermiş gibi hareket etme olanağını yaratır.

"Acıyı, saldırıya uğrayan hisseder; tanık yalnızca acır, daha doğrusu duygudaş olabilir. Ama duygudaşlık da doğrudan doğruya tepkiye çevrilebilir. İşte, bir rol üzerinde çalışırken bizim başımıza gelen de tastamam budur. Aktör, içinde bu değişikliğin oluştuğunu hissettiği andan başlayarak, piyesteki yaşayışın etkin bir paydaşı olur – insanoğluna özgü gerçek duygular doğar içinde – çoğu zaman, duygudaşlıktan roldeki kişinin duygularına bu geçiş kendiliğinden oluşur. Aktör, roldeki kişinin durumunu öyle derinden hissedebilir, o duruma öyle candan uyabilir ki, sonunda kendini tastamam o kişinin yerine koyar. Koydu mu da, olanı biteni

artık şamar yiyen kişinin gözleriyle görmeye başlar. Sanki kendi kişisel onuru söz konusu imiş gibi, duruma katılır, saldırıya içerler, karşı koymak ister. O zaman, tanışın coşkuları öyle bir üstünlükte olaya katılan kişinin coşkuları durumuna gelir ki, duyguların gücünden ve niteliğinden de hiçbir azalma olmaz.”¹⁷

Bu empati (duygudaşlık), oyuncunun rolüyle özdeşleşmesi ile sonuçlanır, oyuncu kendi yaşantısını rolünün yaşantısı içinde, rolünün yaşantısını da kendi kişisel yaşantısı içinde, yani özdeş hissederek.¹⁸ Bu özdeşlik, oyuncunun başkalaşmasını ve “Ben ...yım” durumuna gelmesini sağlar, böylece oyuncu rolünü “yaşar”.

Lee Strasberg’e göre, oyunculukta en önemli şey, oyuncunun materyal olarak kendi ruhunu kullanarak duygular üzerinde çalışmasıdır.¹⁹ Stanislavski, psikolojik eylemler yöntemini oluşturduğu dönemde, oyuncunun sahiciliğinin kaynağının duygularında olduğunu keşfetmiş ve bu keşfin sonucu olarak, tüm dikkatini bilinçli bir şekilde karakterin içsel yaşantısına yöneltmiştir. Strasberg de, psikolojik eylemler yöntemine verdiği önemi, Stanislavski’nin Sistem’in ilk döneminde ileri sürdüğü, iç eylem doğmadan dış eylemin doğmayacağı; içsel eylem ve rolü yaşamamanın, dışsal eylem ve davranışı oluşturduğu önermelerine dayandırmıştır. Bu önermeden hareketle Strasberg, oyuncunun önce içsel olanı yaratması gerektiğini, içsel olanın kendiliğinden dışsallaşarak sözlere ve eylemlere dönüşeceğini savunur ve Stanislavski’nin de aynı görüşte olduğunu belirtir.²⁰

Stanislavski’ye göre, oyuncu, kendisini, canlandıracağı karakterin durumuna benzer bir durumda hissetmeli, bunun için de, geçmişte benzer bir duruma düştüyse coşku belleğini kullanarak o durumdaki duygularını hatırlamaya çalışmalı; böyle bir duruma düşmediyse de bu durumu imgeleminde yaratmalıdır.²¹ Vera Soloviova (Sistem) ise, oyuncunun coşku belleğine, duygularını uyarmakta imgelemi yetersiz kaldığında başvurması gerektiğini söyler.²²

Yönetmen Richard Schechner, psikolojik eylemler yöntemini ve bu yöntemin tekniklerinden coşku belleği, transfer ve verili koşulların kullanımını şöyle özetler:

“Oyuncudan, bir duygunun hissedilmiş olduğu ya da hissedilebileceği, gerçek veya imgesel koşulları yeniden yaratması istenir. Mekânı, insanları, günün saatini, konuşmaları vs. – “verili koşulları” – doğru bir şekilde hatırlamak suretiyle, oyuncu bu koşullara bağ-

lı olan duyguyu yeniden yaşar. Eğer yeniden yaratma “imgesel” ise, oyundan alınmışsa, oyuncu ya kendi yaşamından paralel bir durum seçer ya da koşullara “sanki gerçekmiş gibi” inanarak doğrudan oyuna yönelir. (Buradaki itiraz, zihnin kandırılmasının kolay olmadığıdır: “Sanki” yazması kolay, inanması zor bir şeydir.)”²³

Psikolojik eylemler yönteminde, oyuncunun başvurabileceği ve sırasıyla açıklanacak olan teknikler şöyle özetlenebilir:

İmgelem: Oyuncunun, oyunun tüm gerçekliklerini imgeleminde yaratmasına dayalı teknik.

Verili Koşullar: Oyuncunun, oyunun verili koşullarını imgeleyerek, oyundaki koşullara ait olması, bu koşulları içselleştirmesi ve benimsemesine dayalı teknik.

Verili Olmayan Koşullar: Oyuncunun, oyunun verili koşullarının dışında kalan koşulları imgelemesi ve böylece verili koşulları, verili olmayan koşullarla tamamlamasına dayalı teknik

İç Monolog: Oyuncunun, oynadığı karakterin seslendirmedeği düşüncelerini tanımlaması ve bu düşünceleri zihninde sürdürmesine dayalı teknik

Fantastik İmgelem: Oyuncunun duygularını, oyunun verili koşullarından tamamen bağımsız uyarılarla uyarmasına dayalı teknik.

Transfer: Oyuncunun, oyunun verili koşullarını kendi yaşamına tercüme etmesi, oyundaki koşulların kendi yaşamındaki karşılıklarını bularak bu koşulları kişiselleştirmesine dayalı teknik

Coşku Belleği: Oyuncunun duygularını, geçmişte yaşadığı deneyimleri imgeleyerek uyarmasına dayalı teknik

Duyu Belleği: Oyuncunun duygularını, geçmişte yaşadığı deneyimleri çevreleyen koşulları duyuusal olarak hatırlayarak uyarmasına dayalı teknik

Psikolojik eylemler yönteminin, Sistem ve Metot’taki uygulamalarında görülen en önemli ayırım, tekniklerin kullanımında oyunun koşullarına bağlı kalıp kalmama konusundaki görüş ayrılığından ortaya çıkmıştır. Sistem, oyuncunun, duygularını harekete geçirme için gerekli uyarıyı, her zaman oyunun oyun yazarı tarafından belirlenen verili koşullarının sınırları içinde araması ge-

rektiği görüşünü savunurken; Metot, oyuncu açısından bu sınırlamanın gerekliliğini reddeden Vakhtangov'un düşüncesini benimsemiş ve oyuncunun, duygularını harekete geçirecek uyararı, oyunun verili koşulları dışına çıkarak aramakta – yaratmakta özgür olduğunu ileri sürmüştür.

Oyunun verili koşullarına bağlı kalma zorunluluğunu reddeden Metot, psikolojik eylemler yönteminde, verili koşullar tekniğine alternatif olarak fantastik imgelem ve transfer tekniklerini oluşturmuştur. Verili koşullara bağlı kalıp kalmama konusundaki bu görüş ayrılığı, Metot Oyunculuğu ile Stanislavski Sistemi'ni birbirinden ayıran en temel farktır. İlerde açıklanacağı gibi, Metot Oyunculuğu, transfer tekniğini birçok teknikle sentezleyerek, oyuncuyu, duygularını oyunun verili koşullarından bağımsız bir şekilde harekete geçirme konusunda özgürleştirmiştir.

3.1. İMGELEM

Stanislavski'ye göre, oyuncunun, oyun yazarının yazdığı sözcüklerin altında gizleneni yaşama kavuşturmak, yazarın eksik bıraktıklarını tamamlamak ve metni tiyatro gerçeğine dönüştürmek için kullanacağı tekniklerin başında imgelem (hayal gücü) gelmektedir. İmgelem, oyuncuya, oyunun yazar tarafından verilen dışsal çizgisinin altında kalan içsel çizgiyi oluşturma;²⁵ oyunun ve rolünün koşullarına ait her detayı kişiselleştirme ve içselleştirme olanağı verir.

Stanislavski'ye göre, duygularını kışkırtacak gereçlerle ilgilenmek zorunda olan oyuncu için, imgelem, gerçek olgulardan daha iyi bir kışkırtıcıdır. "Eğer imgesel ama gerçek hayata benzer bir koşul alır ve onu gerçek hayata enjekte ederseniz, genellikle gerçeklikten daha çekici ve sanatsal olan bir çeşit canlılık kazanır."²⁶ İmgesel dürtü itici bir güçtür. Öyle ki, imgelemden canlandırılan durumlar nesnenin kendisini değiştirebilir ve oyuncunun nesneye karşı olan duygusal tepkisini arttırabilir.²⁷ İmgelem, "gerçek" olanı değiştirir, oyuncu imgelemi vasıtasıyla duyguları için daha tahrik edici, daha kışkırtıcı bir "gerçeklik" yaratır. Bu gerçeklik, oyuncunun içsel yaşamında, gerçekten daha gerçektir.

Oyuncu, imgelem yoluyla, gerçeği değiştirir, gerçek olanın ye-

rine yaratımı koyar. Sahne üzerindeki tek gerçek, yaratımın gerçekliğidir.²⁸

Pavlov'un salya salgılayan köpeklerle yaptığı Koşullanmış Refleks çalışmalarında olduğu gibi, birçok kişinin de, yalnızca yiyeceği düşünmekle bile ağzı sulanabilmekte, tükürtük salgılayabilmektedir. İmgesel uyaranlar (görsel, işitsel vs.), gerçek uyaranlar kadar sahici tepkiler yaratabilir.²⁹ Bu tespit, oyuncunun içsel çalışmasının temelini oluşturur. Oyuncu, hayali uyaranlar yaratmalı ve kullanmalı; çok çeşitli duygusal tepkileri uyarmakta faydalanacağı imgelerden oluşan bir repertuar oluşturmalıdır.

Michael Chekhov, oyunculuk yaklaşımını Rudolf Steiner'in, "Yaratıma ilham veren gerçekler değil, olasılıklardır"³⁰ önermesiyle, Robert Edmund Jones'un, tiyatronun gündelik düzeye indirgenmek yerine, gerçek dramatik yaratımın imgesel düzeyine çıkarılması; gündelik gerçeklerin bir tür başkalaşma geçirerek tiyatro gerçeği haline gelmesi gerektiği³¹ önermelerine dayandırmıştır. Chekhov'a göre, oyuncu, doğal görünmek amacıyla, sahne üzerinde kendi gündelik varoluş düzeyinde davrandığında, cansız bir kukla gibi görünür. Sahnede "doğal" görünmek için, oyuncunun, etkinlik derecesini yüksek tutması gerekir. Chekhov, bu düşüncesini de, Fransız oyuncu Constant Coquelin'in, "Siz bir oyuncu olarak tiyatroda bulunmaktasınız, sokakta ya da evde değil. Eğer sahneye, sokağa ya da eve ait bir davranış yerleştirirseniz, bu bir sütunun tepesine doğal boyutlarında bir heykel koymaya benzer: O heykel orada asla doğal boyutlarında görünmez,"³² önermesine dayandırmıştır. Chekhov'a göre, gerçek anlamda yaratmak, keşfetmek ve yeni şeyler göstermektir. Oyuncu, kendi hayatına ait olgulara bağlı kalmak yerine, imgelemine başvurduğu taktirde yaratıcı olabilir. Aksi taktirde, yaratıcılığını kısıtlamış olur.³³

Chekhov'a göre, zihnin üç etkin halinden (rüya görme, düşünme/hatırlama, imgeleme) yalnızca imgeleme (hayal etme) sanatsal yaratıcılıkta etkindir. Oyuncu, duygularını tetikleyici, tahrik edici, uyarıcı unsurları kendi kişisel, içsel dünyasının dışında, imgeleminde aramalıdır.³⁴

Asli gerçeklik oyuncunun elinde değildir; fakat imgesel gerçeklik oyuncu tarafından yaratılabilir ve kontrol edilebilir.³⁵ Kişinin hayali bir nesneye verdiği tepkiyle gerçek bir nesneye verdiği tepki aynıdır. Kişi, gündelik yaşantısında, tanıdığı birini uzaktan gör-

düğünde, onunla olan ilişkisine bağlı bir tepki verir. Fakat bir süre sonra, hata yaptığını, gördüğü kişinin tanıdığı insan olmadığını anlar. Ama yine de, kişinin ilk anda, yani gördüğü kişinin tanıdığı biri olduğunu "sandığı" anda verdiği tepki, onun gerçekten tanıdığı biri olması durumunda vereceği tepkinin aynısıdır.

Strasberg'e göre, kişi gerçek yaşamda bir şeye nasıl inanıyorsa, oyuncunun görevi de, sahnede bu inanç düzeyini yaratmaktır. Oyuncu, imgelem yoluyla bir deneyimi sadece hayal etmekle kalmaz; o deneyimi yeniden yaratır.³⁶ İmgelem, oyuncunun, oyundaki hayali koşullara ve olaylara inanmasını ve böylece, gerçek bir deneyime kendiliğinden eşlik eden tüm fizyolojik tepkileri yaşamasını sağlar.³⁷ Strasberg, oyuncudan, kendini çıplak banyo yapıyormuş gibi imgelemesini istediğinde meydana gelenleri buna örnek gösterir:

"Egzersiziniz sonunda ... 'Pekâlâ, tamam, şimdi yavaşça kalk, egzersizi sürdür, egzersize devam et; dön ve bana bak,' derim. İstisnasız bir biçimde, herkes döner ve bana bakamaz, egzersiz tamamen giyinik olarak yapılmış olsa bile. Gülerler, kızarırlar, utangaç bir tepki verirler ve neden böyle olduğunu söyleyemezler. Soru sorma kısmına gelindiğinde, çıplak hissettikleri için böyle olduğunu kabul ederler. İşte bu imgelemin nerelere kadar uzanabileceğini kanıtlayan bir uygulamadır. Unutulmamalıdır ki, hepsi giyinik olduğunu biliyordu; ama yine de yarattıkları imgesel gerçekliğin gücü, gerçeğin gücüyle aynı yoğunluktaydı."³⁸

İmgelerin duyguları tahrik etme gücü vardır. Tutku, endişe, cinsel uyarılma ve kıskançlık gibi duygular, o anda orada var olmayan imgeler tarafından tetiklenebilir. Buna kanıt olarak şu deney gösterilebilir: Deneyde, elektrotlara bağlı olan gönüllülerden, sevgililerinin kendilerini aldattığını imgelemeleri istenmiş; bunun sonucunda, gönüllülerin deri iletkenliğinde, kas kasılmalarında ve kalp atış hızlarında önemli miktarda değişimler gözlenmiştir.³⁹

Oyuncu, gördüğü ve hayal ettiği görüntüleri biriktiren bir görüntü deposuna; imgelem de, oyuncuyu hayata geçiren, bedeni ile aklını birleştiren bir kontak anahtarına benzer. İmgelem, oyuncunun sanatının ana kaynağıdır. "İmgelem daha geniş, daha güzel, daha heyecan verici bir dünyada yaşamamızı sağlar."⁴⁰ Bu nedenle oyuncu, imgelemine uymayı öğrenmelidir.⁴¹

“Sahnede gördüklerinizin ve kullandıklarınızın yüzde doksan dokuzu hayal gücünden gelir. Sahnede asla kendi adınıza ve kişiliğinize sahip olmaz, asla kendi evinizde bulunmazsınız. Konuştuğunuz herkes oyun yazarı tarafından hayal gücüne dayanarak yazılmış olacaktır. Kendinizi içinde bulduğunuz her durum hayal ürünü olacaktır. Her sözcük, her hareket hayal gücünün süzgecinden geçirilmelidir. Bunu bir yere not alın: ‘Bir gerçek hayal gücünüzden geçene kadar yalandır.’”⁴²

Kişinin zihnindeki imgelerle kurduğu bağlantılar düşünceyi meydana getirir, düşünceler de iç eylemi doğurur. Oyuncunun, oynadığı karakterin düşüncelerini ve iç eylemlerini biçimlendirmesi için, zihnindeki imgeler kümesini büyütmesi ve güçlendirmesi gereklidir. İmgeler, oyuncuyu karakterinin yaşamının özel çemberinin içinde tutarak, oyuncunun konsantrasyonunun bozulmasını, oyundan kopmasını ve ilgisinin seyirciye kaymasını da engeller.⁴³

Oyuncu, duygularını zorlamamalı, bunun yerine imgelemine başvurmalıdır. İmgelem yerli yerinde kullanıldığında, tepki de kendiliğinden “doğar.”⁴⁴ İmgelem, oyuncunun yaratıcılığını kıskırtan en güçlü unsurdur, oyuncu imgelemine kullanarak kendisini harekete geçirecek şeyler bulmalı, kendini tahrik edecek koşulları inşa etmelidir.⁴⁵ Oyuncunun yaratıcı imgelemine kullanırken dikkat etmesi gereken en önemli şey, duygularını uyaran imgeler seçmektir. Dikkatsiz bir biçimde yapılan seçimler, analitik olarak doğru gibi görünse de, oyuncuyu duygudan yoksun bırakabilir. İmgelerin düşünsel olarak uygun veya mantıklı olması değil, duygusal olarak tahrik edici olması gerekir.⁴⁶

Oyuncu, imgelemine kullanarak, bütün durumları zihninde yaratabilir ve her türlü duyguyu hissedebilir; oyuncu imgelemi vasıtasıyla yas tutuyor olmanın, toplumdan soyutlanmış olmanın, terk edilip bir köşeye itilmiş olmanın, nişanlı ya da evli olmanın nasıl bir duygu olduğunu bilebilir.⁴⁷ İmgelemin gücünün boyutları çok geniştir; oyuncu, imgelem vasıtasıyla, daha önceden gerçekleştirmediği ya da doğrudan gözlemlemediği eylemleri nasıl gerçekleştirebileceğini de öğrenebilir.⁴⁸

Oyuncu, imgesel koşullar içinde oynar ve işi imgesel olanı gerçek kılmaktır. İmgelenebilen her şeyin içinde bir gerçeklik payı vardır; eğer oyuncunun bir limon ağacına ihtiyacı varsa ve oyun-

cu hayatında hiç limon ağacı görmemişse, imgelemleriyle bir tane yaratabilir ve onu ne kadar çok ayrıntıyla donatırsa kendini onu gördüğüne o kadar çok inandırabilir. Stella Adler, "Bir şeyi hayal ediyorsunuz, öyleyse o vardır,"⁴⁹ der ve oyuncu ne kadar çok ayrıntıyı imgelerse, tepkileri de o kadar dürüst, inanılır ve enerjik olur.⁵⁰ Çocukların oynadıkları oyuna kendilerini inandırma kapasitesi oyuncuda da vardır ve oyunculuğun temel unsuru budur. Bir çocuk, hoplayıp zıplarken, bacakları arasında duran tahta çubuğun bir at olduğuna inanır; oyuncu da bu duygudan sorumludur ve bunu imgelem yoluyla başarır.⁵¹ Oyuncunun imgelemi ne kadar kuvvetli olursa, gerçekleştirdiği eylemler de o kadar kuvvetli ve sahici olacaktır.⁵²

Psikolojik gerçekçi oyunculuk anlayışı, oyunculukta göstermeciliğe, eylemleri "–mış gibi" yapmaya karşı çıkmış olsa da, oyuncunun bazı eylemleri "–mış gibi" yapmak zorunda olduğunu kabul eder. Bu eylemler, ölmek, en üst derecede fiziksel bir acı çekmek gibi, oyuncunun sahici bir biçimde gerçekleştirmesinin mümkün olmadığı eylemlerdir. Oyunda, oyuncunun, daha önceden tecrübe etmediği ve büyük ihtimalle etmeyeceği eylemler bulunabilir. Bu tip eylemler için, oyuncu, "–mış gibi" değişkenini kullanmalı, imgelemleriyle gerekli durumu yaratmalıdır. Şiddetli bir baş ağrısı durumunda, oyuncu, birinin başına yumruk salladığını ya da kafasını elektrikli bir matkapla deldiğini imgeleyebilir. Ölme eylemi için kullanılabilecek "–mış gibi" imgelemlerinden biri, oyuncunun, bağırsaklarının karnından dışarı aktığını ve onları içeri çektiğini imgelemesidir; oyuncu en sonunda artık bu işi yapamayacak kadar bitkin düşüp yere yığılacaktır. "İmgelem ne kadar dehşet verici olursa sonuç da o kadar iyi olur."⁵³

Sözel iletişime geçen insan, söyleyeceği şeyi, önce zihninde imgeler, sonra da gördüğüne göre konuşur. Aynı olay, dinlerken de geçerlidir. Söylenen önce işitilir, daha sonra da zihinde işitilen şeyin imgesi oluşur.⁵⁴ Oyuncu da, doğanın bu kanununu gözetmeli, konuşurken ve dinlerken, zihninde sözcüklerin metindeki yazılı hallerini değil, anlamsal ve imgesel karşılıklarını görmelidir. Duyguları harekete geçiren sözcükler değil, imgelerdir. Bu imgeler, bir film gibi, oyuncunun iç görüş perdesine yansır ve oyuncunun zihninde baştan sona, kesintisiz bir çizgi oluşturur. Sözcükler, gerisinde imgesel koşullar bulunmadan söylenmemeli; oyuncu,

konuşurken, kendi zihnindeki görüntüleri partnerinin de görmesini sağlamaya çalışmalıdır. Bu istek, oyuncunun konuşmasını amaçlı bir eylem haline getirir.⁵⁵ İmgeleri görmeden konuşmak, oyunculukta sahteliğin ilk göstergesidir.⁵⁶ Oyuncunun metindeki sözcüklerin altını zihnindeki imgelerle doldurması, sözcükleri kendi gereksinimlerinin dışavurumu haline getirir ve yazarın yazdığı sözcükler oyuncunun kendisine ait olur.

Michael Chekhov da, oyuncunun, repliklerinin arkasına imgeleri yerleştirmesi gerektiğini vurgulamıştır. Chekhov'a göre oyunculuk, yazarın sözcüklerinin arkasındaki yaşama içsel bir katılımdır.⁵⁷ Oyuncu, söylediği sözlere yaşam katmak ve gündelik konuşma düzeyinin üstüne çıkarmak için imgelemine başvurmalıdır. Arkasında imge olan bir sözcük, güç ve ifade kazanır; ve ne kadar tekrar edilirse edilsin tazeliğini ve içtenliğini korur. İmgeler, oyuncuya ilham veren uyaranlardır.⁵⁸ Bu nedenle oyuncu, tüm sözcükleri imgelere dönüştürmelidir.⁵⁹

Stella Adler'in, Paris'te Stanislavski ile yaptığı çalışmalar sırasında, Stanislavski, sahnede imgelemin yaşamsal derecede öneme sahip olduğunu özellikle vurgulamıştır. İmgelem, oyuncululuğun onda dokuzudur.⁶⁰ İmgelem, sözcüklere enerji katacak görüntüler yaratmaktır ve üstün bir imgeleme dayanarak yaratmak oyunculuğun temel taşıdır.⁶¹ Oyuncu, bir şey söylediğinde, sözünü ettiği şeyi görmeli, görmeden konuşmamalıdır.⁶² Çünkü sözcükler tek başına bir şey ifade etmez. Sözcükler, ancak gördüklerimizin sonucudur. Bu nedenle oyuncu sözcükleri nasıl söyleyeceğini düşünmemeli, sözcükleri çalışmamalı, onları söyleten imgeleri görmelidir. İmgeleri görmek, gözünde canlandırmak, oyuncunun konuştuğu şeyi anlamasını sağlar.⁶³ Oyuncunun söylediği her şey, sahnedeki diğer oyuncular ve seyirciler tarafından da imgelenebilmelidir; oyuncu imgeleri görerek konuştuğunda, hem diğer oyuncular, hem de seyirciler kendi imgelemlerinde oyuncunun gördüklerini göreceklerdir.⁶⁴

Kişi konuşurken, zihninde sözünü ettiği şeylerin imgelerini görür. Yaşamda, bu imgeler kendiliğinden oluşur fakat sahnede, oyuncu bu imgeleri bilinçli olarak oluşturmalıdır. Arkasında imge olmayan bir sözcük ölüdür.⁶⁵ Oyuncunun, konuşurken, zihninde sözcüklerin imgesel karşılıklarını görmesi gerekir. Bu imgelerin belirgin olması, oyuncunun duygularını harekete geçirir.⁶⁶ Oyun-

cu, hiçbir sözcüğü soyut olarak düşünmemeli, tüm sözcükleri zihninde somut, fiziksel imgelere dönüştürmelidir. "Adalet" sözcüğünün imgesel karşılığı olarak elinde terazi tutan gözleri bağlı bir kadın veya polis köpekleri tarafından okula girmesi engellenen bir siyah çocuk bu yaklaşıma örnek gösterilebilir.⁶⁷

Kişi genellikle imgelerle düşünür. Düşünmek, genellikle "imgelemek" ve "zihinsel bir resim oluşturmak"tır. Kişi aynı zamanda duyduğu çoğu şeyi de zihninde imgelere dönüştürerek görselleştirir. Bu nedenle, oyuncu, partnerinin söylediklerini dinlerken, söylenenleri görmeye çalışmalıdır.

Konuşurken ve dinlerken, kişinin zihninde imgelerden oluşan doğal ve kesintisiz bir film meydana gelir. Fakat bu imgeler, genellikle, kişinin kendi kişisel yaşamından kaynaklanır. Oyuncu da, oynadığı karakterin zihnindeki imgesel filmi oluşturmak için, oyun yazarının sözcüklerini, kendi yaşamındaki imgelerle ilişkilendirmelidir. Oyuncu, yazarın zihninden çıkmış olan sözcükleri bu yolla kişiselleştirerek, kendine ait kılar ve böylece sözcükler, yazarın değil, oyuncunun zihninin bir ürünü haline gelir

Dinleme eylemi, kişinin, karşısındakinin sözlerini kendi imgeleriyle ilişkilendirmesidir. Kişi bir başkasını dinlerken, duyduğu sözleri kendi kişisel yaşamına ait imgelere dönüştürür. Kişi hiçbir zaman, konuşan kişinin zihinsel imgelerini görmez; aksine, duyduğu her sözü kendi yaşamına ait imgelerle ilişkilendirir. Kişi, konuşan kişinin sözünü ettiği şeyleri (insan, yer, nesne, vb.) biliyor olsa dahi, yine de bunları kendi kişisel imgeleriyle yer değiştirir. Kişi, böylece karşısındakinin sözlerini kişiselleştirerek, karşısındakinin imgeleri yerine kendi imgelerini transfer ederek, onun duygusal gerçekliklerini anlamaya çalışır. Örneğin, bir arkadaşımız bize annesinin ölümünden bahsederken, zihninde annesinin imgesi vardır. Fakat biz, arkadaşımızın annesini tanıyor olsak bile, onu imgelemeyiz. Bunun yerine, ya kendi yaşamımızda kaybetmiş olduğumuz başka birini hatırlarız, ya da kendi annemiz ölseydi bunun bize ne hissettirebileceğini anlamak için kendi annemizi imgeleriz.⁶⁸ Bu nedenle oyuncu da, dinlerken, partnerinin zihnindeki imgeleri görmeye çalışmamalı, onun sözlerini kendi yaşamındaki gerçekliklere dair imgelerle ilişkilendirmeli ve bu imgeleri görmelidir.

Chekhov, imgelemin coşku belleğine göre çok daha etkili ve

tercih edilmesi gereken bir teknik olduğunu; oyuncunun yaratıcılık için başından geçmiş gerçek deneyim ve anılara değil, imgelemine başvurması gerektiğini vurgulamıştır. Bununla ilgili olarak, Chekhov ile Stanislavski arasında geçtiği söylenen bir olay açıklayıcı niteliktedir: Derste Stanislavski, coşku belleği egzersizi olarak, öğrencilerden gerçek hayattan alınmış bir olayı oynamalarını ister. Chekhov da, babasının cenazesindeki üzgün halini canlandırır. Stanislavski, bu egzersizdeki gerçeklik hissinden etkilenir ve babasının ölümüyle bu denli sarsıldığını düşündüğü öğrencisi Chekhov'u kucaklar, onu teselli etmeye çalışır. Stanislavski, bu egzersizin başarısının coşku belleği tekniğinin gücünden kaynaklandığını düşünür, ama gerçek bu değildir. Chekhov'un babası hastadır, fakat hâlâ hayattadır. Chekhov'un bu egzersizdeki başarısı, babasının ölümünü hatırlamasından değil, bu ölüm olayının gerçekleşme olasılığına dair içindeki kuvvetli beklentiden kaynaklanmıştır.⁶⁹ Bu hikâye, Chekhov'un coşku belleğine değil, imgelemin gücüne dayandığını göstermektedir. Chekhov, oyuncunun kendi yaşamından aldığı gerçek olaylara dayalı coşku belleği tekniğinin yerine, oyuncunun kendi kişisel deneyimleri yerine, imgesel, dışsal uyarıcılar bulmasını ve böylece duygularını ve hayal gücünü serbest bırakmasını önermiştir. Chekhov'a göre, duyguları içten dışa en iyi biçimde uyaran teknik, imgelemdir. Oyuncu duyguları kendiliğinden ortaya çıkarmakla uğraşmamalı, bunun yerine, karakterin içsel yaşamına dair imgeleri görmeye çalışmalıdır. Bu imgeler, oyuncuyu her zaman yeni, orijinal ve doğru duyguya ve fiziksel ifadeye yöneltir.⁷⁰ Oyuncu, içsel imgelerine kayıtsız kalmaz, içsel imgelerinden bağımsız olarak jest ve hareket yapamaz. İmgelerin gücü, oyuncunun bedeni ve sesiyle, bu imgelerle bütünleşmesini sağlayan uyarıcı görevi görür.

3.1.1. Verili Koşullar

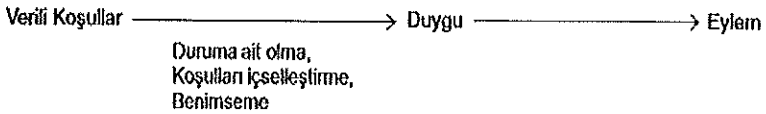
Stanislavski, verili koşulları, "piyesin öyküsü, eylemleri, olayları, çağı, eylemin zamanı ve yeri, yaşama düzeni, aktörlerle yönetmenin yorumu, sahneleme, temsili bütünü ile ortaya koyma, dekorlar, giysiler, sahne donatımları, aydınlatma ve sesler; bir aktöre, rolünü yaratma sırasında dikkate alması gereğiyle verilen bütün koşullar" olarak tanımlar.⁷¹

Oyuncunun, imgesel koşullara gerçekmişçesine muamele ede-

bilmesi için, oyunun verili koşullarını imgeleminde detaylı bir biçimde yaratması ve oynadığı karakterin dünyasını tam bir kesinlikle görselleştirmesi gerekir.⁷² Oyuncu, dikkatini oyunun verili koşullarına yönelttiğinde, kendini oynadığı karakterin yaşayışına yakın hissedecek ve duyguları kendiliğinden harekete geçecektir.⁷³ Oyuncu, oynadığı karakteri çevreleyen dünyayı yakından incelemeli, anlamalı, değerlendirmeli ve duyguları aracılığıyla, bu dünyayla olan ilişkisini kavramalıdır.⁷⁴ Kendini oyunun verili koşulları içerisinde imgelemesi, oyuncunun duygularını harekete geçirir.⁷⁵ Yaşamda, kişinin içinde bulunduğu koşullarla ilgili değerlendirmesi, onun duygularını uyarır; uyarılan duygular da kişiyi eyleme sevk eder.⁷⁶ Karakteri çevreleyen koşullar, oyuncu için, güçlü bir duygusal uyandırır.⁷⁷

Şekil 2

Verili Koşullar



Kişi kendi yaşamında içinde bulunduğu duruma doğal olarak bir tepki verir, organik olarak ait olduğu durum kendi içinde bir takım duygulanımlara neden olur. Oyuncunun sahnede yaratma yollarını araması gereken yine bu durumdur. Oyuncu, kendini oyundaki duruma ait hissettikçe, içsel duyguları harekete geçer ve bu duygular kendiliklerinden kendi dışsal anlatımlarını bulur. Yaşamda, kişinin tepkileri, belli dış etkenlere bağlı olarak, kendiliğinden oluşur; sahnede ise, oyuncu bu dış etkenleri bilinçli bir biçimde yaratmak zorundadır.⁷⁸

Yaşamda gerçek nesneler kişinin duyu organlarına etkide bulunur ve bu etkilere tepki olarak, kişinin içinde duygu ve düşüncelerin, buna bağlı olarak da eylemlerin oluşmasına neden olur. Sahnede gerçek nesneler olmadığından, oyuncunun bu nesnelerden etkilenecek bir tepki oluşturabilmesi için, sahnedeki kurgusal nesnelere imgelemi vasıtasıyla bir gerçeklik atfetmesi gerekir.⁷⁹

Oyuncunun kendisini oyunun verili koşullarına ait hissetmesi; kendini bu kurgusal koşullara inandırması ve bu koşulları asal gerçeklik olarak kabul etmesi gibi halüsinatif veya hipnotik bir anlam ifade etmez. Oyuncu, sahnedeki koşulların, sahte, gerçekliğin

kaba bir taklidi olduğunu bilir. Oyuncu, imgelemi vasıtasıyla, sahnedeki bu sahte koşulların gerçek olduğunu varsayar ve böylece sahnedeki gerçekliği imgesel bir düzleme oturtur.⁸⁰

Tıpta tedavi amaçlı olarak zaman zaman plasebo adlı, herhangi bir farmakolojik etkisi olmayan, sahte haplar kullanılmaktadır. Plasebo etkisi ise, hastaların ortada gerçek bir tedavi olmaksızın, ilaç sandıkları, hiçbir etkinliği olmayan hapları içerek tedavi gördükleri inancıyla iyileşme göstermelerini anlatan bir kavramdır. Bir hastaya tedavi edici etkisi olmayan haplar verildiğinde ve hapların tedavi edici etkisi olduğu söylendiğinde hastalık belirtilerinde ciddi bir azalma gözlemlenmektedir. Bu etkiye plasebo etkisi denir. Ancak plasebonun etkili olabilmesi için hastanın yalancı bir ilaç aldığını bilmemesi gerekmektedir. Zira kişinin, gerçek olmadığını bildiği bir şeye kendini tam anlamıyla inandırması imkânsızdır. Gerçek hayatta kan görünce bayılan bir oyuncu, sahnede, gerçek olmadığını bildiği, kan görünümlü sahte kırmızı sıvıyı gördüğünde, kendisini bu sıvının gerçek kan olduğuna inandırarak bayılamaz. Bu nedenle, oyuncu, sahnedeki kurgusal gerçekliklere kendini inandırmaya çalışmamalıdır.

Kişi, gerçek olmadığını bildiği bir şeye kendini inandıramaz, zira bunun aksi bir paradokstur. Can çekişen ve ölen bir karakteri oynayan oyuncu, ölmeyeceğini bilir ve kendini öleceğine inandıramaz. Oyuncu, sahnede olan bitene gerçekten inanamaz; kurgunun gerçek olduğuna inanma çabası ancak boşuna, nafile bir çaba olacaktır.⁸¹

Oyuncunun, gerçek olmayan, kurgusal koşullara kendini inandırmaya zorlaması yanlıştır. Sonia Moore (Sistem), "İnançla kastedilen, oyuncunun sahne üstündeki şeye ya da kişiye seyircinin onun ne ya da kim olduğuna inanmasını istiyorsa oymuş gibi davranmasıdır,"⁸² der. Oyuncu, sahnede, kendini, bir köpeği simgeleyen bir sandalyenin gerçekten köpek olduğuna inandırmaya veya sandalyeye baktığında bir köpek görmeye çalışmamalıdır. Oyuncunun yapması gereken, sandalyeye köpekmiş gibi davranmasıdır. Oyuncu, Kral Lear'ı oynayan partnerinin gerçekte kral olmadığını bilir, fakat ona kralmış gibi davranabilir. Burada inandırıcılık faktörü, tavır ve davranıştıdır.⁸³ Oyuncunun, hayaletle karşılaştığı bir sahneyi oynarken, hayaleti gerçekten gördüğüne kendisini inandırmaya çalışması yanlış bir tercih olacaktır; zira asıl

önemli olan, hayalet değil, oyuncunun hayalete karşı olan tutumudur.⁸⁴

Oyuncu verili koşulları incelemeli ve imgelemi vasıtasıyla bu koşulları kendine ait kılmalıdır. Böylece, oyuncu, karakterin dertlerini benimseyecek, karakterin tepkileri oyuncunun doğal ihtiyacı haline gelecektir.⁸⁵

Stella Adler, Stanislavski'nin "Sanattaki gerçeklik, koşullardaki gerçekliktir,"⁸⁶ önermesinden yola çıkarak, "Bir oyun daima koşullarla başlamalıdır, başka bir yol söz konusu olamaz," der ve oyuncunun, imgelemine oyunun verili koşullarıyla ilişkilendirmesi gerektiğini söyler.⁸⁷ Adler'e göre, oyuncunun sahnede yaptığı her şey, karakterin kendini içinde bulduğu koşullar tarafından yönetilmelidir.⁸⁸ İnsanın çevresinde daima bir dünya vardır, fakat sahnede, oyuncunun, bu dünyayı kendisinin yaratması gerekir. "Sizin oyuncu olarak işiniz oyunun dünyasını kendinizinkiymiş kadar gerçek hale getirmek, hatta mümkünse daha gerçek."⁸⁹ Bunun yolu, oyuncunun bu dünyayı, kendi dünyasından daha net görecektir bir şekilde yaratması,⁹⁰ sahneyi imgelemiyle doldurmasıdır.⁹¹ Koşullar oyun tarafından yönetilir, bu nedenle oyuncunun imgelemi oyunun istemlerine denk olmalıdır.⁹²

"Oyuncu daima belli koşullar altındadır. Sahnede ... kendinize nerede olduğunuzu sorun. Bu sorunun birçok yanıtı olabilir. Gerçekçi olup da, '56. Cadde Batı adresinde Stella Adler Konservatuarı'nda, beyaz duvarları ve arkasında pencerelerin bulunduğu bir sahnesi olan bir odadayım, sahneye de şu an ışık geliyor,' diyebilirsiniz. Ya da hayal gücünüzü kullanıp diyebilirsiniz ki 'İnsanların beni dinlemek için toplanmış olduğu bir meydanın ortasında dikilmekteyim.' Eğer hayal gücünüze başvuracaksınız son derece kesin olmalısınız. Meydanın çevresinde ne tarz binalar var? Ülkenin neresindesiniz? Hangi yıl? Hangi mevsim? Sizi kimler dinliyor? Üzerlerinde ne tip giysiler var? Hangi toplumsal sınıfı temsil ediyorlar? Tarihi binalarla çevrili eski bir meydanda mısınız, yoksa bir parkta mı? Eğer parksa hangi ağaç türleri mevcut? Hangi çiçekleri görüyorsunuz? Bu liste uzayıp gider. Çevrenizdeki koşullara ne kadar konsantre olursanız kendinizi o denli rahat hissedeceksiniz. Görmemizi sağlayan şey koşullardır. Daha kesin söyleyecek olursak, nerede durduğumuzu görmek zorundayız. Orada mevcut olmayan ise, biz onu oraya koyana kadar orada değildir. Eğer

oyuncu onu orda görürse, ancak o zaman gördüğünü izleyiciye gösterebilir. Oyunculüğün ilk kuralı budur: Ortada birtakım görüntüler olmalıdır. Oyuncu ne kadar iyiye, koşulları da o kadar özenle yaratır.”⁹³

Oyuncunun, oyunun verili koşullarına, onların bir parçası haline gelecek kadar aşına olması,⁹⁴ verili koşulların tüm ayrıntılarını,⁹⁵ ve oynadığı karakterin oyundaki her şey hakkında neler hissettiğini bilmesi gerekir.⁹⁶

Adler, oyuncunun duyulan, imgelemi sayesinde, oyunun koşullarında bulabileceğini söyler. Oyuncu, ancak oyunun verili koşulları içerisinde olduğunda ve onları gerçekten yaşadığında, sahnede sahici bir varoluşa sahip olabilir. Oyuncu, oyunun verili koşullarını dikkat ve anlayışla incelemelidir; zira oyuncu, yarattığı koşulların gerçekliği ölçüsünde sahnede kendini rahat hissedecektir. Oyuncu, bu gerçekliği kendisi için ne kadar eksiksiz bir biçimde inşa ederse, karakterin ve oyunun koşullarını o kadar etraflıca anlamış ve her şeyi kendisi için o kadar kolaylaştırmış olur.⁹⁷ Sahnede yarattığı koşullara yoğunlaşarak kendini oyunun dünyasına kaptıran oyuncunun ilgisi izleyiciye kaymayacaktır.⁹⁸ Koşulları imgelemek, oyuncuyu sahnede çıplak durmaktan kurtaran zırhtır.⁹⁹

Sahnedeki eylem ne olursa olsun, oyuncunun öncelikle koşulları yaratması gerekir. Eylemin koşulları her şeyden önce oluşturulmalıdır. Eylemlerin koşullarını oluşturmak, eylemleri yapılabilir hale getirmektir. Oyundaki olayların içinde geçtiği dünyaya ait bir fikre sahip olmak, eylemler için en önemli hazırlıktır.¹⁰⁰ Oyuncu, koşulların yapacaklarını yönetmesine izin verirse, yaptığı her şeyin mantıklı bir nedeni olacak, her şey gayet doğal ve içten görünecektir. Oyuncunun işi izleyiciyi koşullara inandırmaktır; eğer oyuncu tamamen sahnedeki dünyanın ve orada yaptıklarının bir parçası olursa, izleyici oyuncuya inanır.¹⁰¹ Oyuncu koşulları kavrayamadığıdaysa eylemleri sahte olur ve “rol yapmak” durumunda kalır. Kişi, gerçek yaşamda rol yapmaz, koşullara tepki vererek yaşar. Bu nedenle oyuncunun işi de, sahnedeiken içinde bulunduğu koşulları yaratarak onlara tepki vermektir.¹⁰²

Oyuncu, verili koşulların sınırları ve özellikleri içinde kaldığında, sahici olacak; aksi taktirde göstermecî bir biçimde seyirciye oynayacaktır.¹⁰³ Oyuncu, oyunun verili koşullarını büyük bir dikkatle incelemese, imgelemi de harekete geçmeyecektir.¹⁰⁴ Verili

koşulları detaylı bir şekilde incelemeyle, oyuncu önemli bir kaynak yaratmış olur ve bu kaynaktan faydalanarak, tepkilerini sezgisel bir şekilde vermeye başlar.

Verili koşullar tekniğine göre, oyuncunun duygularını harekete geçirmesi için başvurabileceği en iyi yol, sahnenin içeriğine konsantre olmak, sahnenin gerçekliğine inanmak ve uyarılarına tepki vermektir. Oyuncunun duygularını harekete geçirecek tüm uyarılar, oyunun verili koşullarında bulunabilir.¹⁰⁵

Her oyun bir sosyal durumun içinden ortaya çıkar. Oyun yazarı da, oyuncuya bu sosyal duruma ait koşulları verir. Bu nedenle oyuncu, oyunun içinde geçtiği sosyal durumu anlamalı, oyunun verili koşullarını bu sosyal durumla ilişkilendirerek imgelemelidir.¹⁰⁶

Oyuncu dünyaya oynadığı karakterin gözlerinden bakmalıdır.¹⁰⁷ Oyunun verili koşullarına, nesnel bir gözle değil, oynadığı karakterin bakış açısından bakan oyuncu, koşulların karakter tarafından nasıl algılandığını keşfedecek, karakterin bu koşullarda verdiği tepkileri daha iyi anlayarak, bu tepkileri benimseyecek ve içselleştirecek, böylece karakterin haklılığına inanacak ve karakterle daha kolay özdeşleşecektir.¹⁰⁸

Adler'e göre, en önemli ve her şeyi yöneten koşul, yerdir, yani karakterin nerede olduğudur.¹⁰⁹ Oyuncu nerede olduğunu bilmediği sürece oynayamaz bu yüzden sahneye çıktığında, hiçbir şey yapmadan önce kendine sorması gereken ilk soru, "Ben neredeyim?" olmalıdır.¹¹⁰ Oyuncu, bulunduğu yerle ilişki kurmalı, "Burada evimde gibiyim," diyebilmelidir. Bu, sözcüklerden de, yetekten de önce gelen bir öneme sahiptir.¹¹¹ Oyun yazarı oyuncuya cümlelerden daha fazlasını, yani koşulları verir. Oyuncuların sahnede kendilerini rahat hissetmemelerinin en önemli nedenlerinden biri, işe koşullar yerine sözlerden başlamalarıdır. Sözler bir yeri anlatabilir, ama oyuncuya nasıl oynaması gerektiğini söyleyen, yerin ta kendisidir;¹¹² bu nedenle oyuncu, konuşmaya sözcüklerle değil, bir yerle başlamayı tercih etmelidir.¹¹³

"...öğrenmeniz gereken en önemli şeylerden biri de oyunun temelinde sözler üzerine kurulu olmadığıdır. Oyun, sözlerin arkasıdır. Yirmi yıl boyunca koşullarınızı bilmeden harıl harıl çalışsanız bile başarısız olursunuz. Oyuncu daima bir yerdedir. O yeri anlamak da kendi sorumluluğudur. Boşlukta oyunculuk yapılmaz. Ayrıca ko-

şullar içinden kurguyu da çıkartması gerekir, ki bunu da mekânın ona ne yapmasını söylemesine izin vererek gerçekleştirir.”¹¹⁴

Stella Adler, Stanislavski ile Paris’te çalıştığı sırada, Stanislavski, içinde bulunulan koşulları kullanmanın önemini özellikle vurgulamış; oyuncunun koşulları imgelemesinin çok önemli olduğunu ve “nerede” olduğunu, kim olduğunu, nasıl biri olduğunu ve ne olabileceğini belirlediğini söylemiş; karakterin bulunduğu yerin, oyuncuyu besleyeceğinin, ona güç ve istediği şeyi yapabilme yeteneği vereceğinin altını çizmiştir.¹¹⁵ Yer üzerinde yapılan çalışma, imgesel koşulları davranış için uygun bir gerçeklik düzeyine yükselten en etkili çalışmalardan biridir.¹¹⁶

Oyunu, herhangi bir eylemi gerçekleştirmeden önce, olayın gerçekleştiği yeri gözünde canlandırmalıdır.¹¹⁷ “Ben neredeyim?” sorusunu dikkatle düşünerek, üzerine düşerek yanıtladığında, oyunu kendini oraya ait hissederek, böylece hazırlığının en önemli bölümünü gerçekleştirmiş ve gerginliğini büyük ölçüde azaltmış olur.

Oyuncunun sahnede kullandığı her aksesuar, oyuncu onları kendine ait kılan kadar oyuncuya yabancıdır. Bu nedenle, oyuncu kullandığı her aksesuar hakkında bilgi edinmeli ve bu bilgiyi kendi imgeleminden geçirerek kişiselleştirmelidir. Sahicilik, sahnede evinde olabilme becerisi demektir, bunu başarmanın yolu da imgelem yoluyla oyuncunun çevresindeki her nesneyi anlamlı kılmasıdır.¹¹⁸

Stanislavski’nin Sistem’de ortaya koyduğu, oyuncunun, oyunun verili koşullarını imgeleyerek duygularını harekete geçirmesine dayalı bu tekniğin, Metot Oyunculuğu’nda da kullanıldığı, fakat Metot’un tekniğe herhangi bir yenilik getirmedeği görülmektedir. Bu bağlamda, Metot Oyunculuğu’nun, verili koşullar tekniğini değişikliğe uğrattığı veya geliştirdiği söylenemez. Belirtilmesi gereken nokta, Metot Oyunculuğu’nun, verili koşullar tekniğini, Stanislavski gibi vazgeçilmez görmediği; (ilerde açıklanacak olan) “Fantastik İmgelem” ve “Transfer” teknikleriyle, verili koşullar tekniğine alternatif yaklaşımlar geliştirdiğidir. Daha önce de belirtildiği gibi, Stanislavski, oyuncunun, duygularını harekete geçirecek olan uyarıyı, oyunun oyun yazarı tarafından belirlenen verili koşullarının sınırları içinde araması gerektiği görüşündeyken; Metot Oyunculuğu oyuncu açısından bu sınırlamanın gerek-

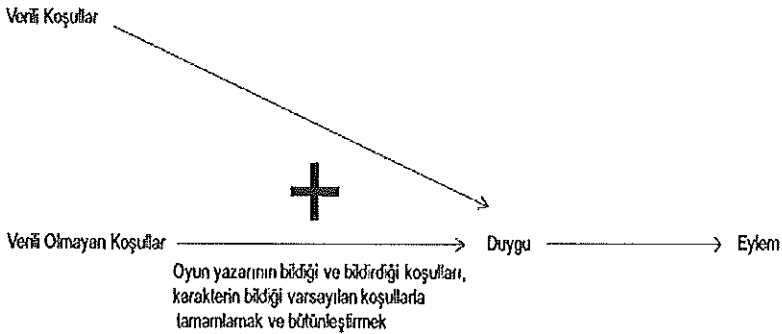
liliğini reddetmiş ve oyuncunun, duygularını harekete geçirecek uyararı oyunun verili koşulları sınırlarının dışında da arayabileceğini ileri sürmüştür. Verili koşullara bağlı kalıp kalmama konusundaki bu görüş ayrılığı, Metot Oyunculuğu ile Stanislavski Sistemi'ni birbirinden ayıran en temel farktır.

3.1.2. Verili Olmayan Koşullar

Stanislavski'ye göre, oyuncu, oyuna ve oynadığı karaktere dair her şeyi bilmek zorundadır. Fakat oyun yazarı, oyun metninde, oyun başlamadan önce olup bitenleri, oyun sırasında sahnelerin gerisinde olup bitenleri, karakterlerin düşünce, duygu, davranış, hareket ve kişiliklerini ayrıntıları ile sunmaz. Oyuncu, imgelemiy-le, bütün bunlara daha tam, daha derin bir boyut kazandırmalı, oyun yazarının, karakterin geçmişi, o anki yaşamı ve gelecekle ilgili beklentileri hakkında verdiği kısıtlı bilginin dışında, eksik kalan kısımlarını kendi imgeleminde kesintisiz, mantıklı ve sürekli bir olaylar zinciri halinde tamamlamalıdır.¹¹⁹

Şekil 3

Verili Olmayan Koşullar



Oyun yazarı, oyundaki karakterlerin yaşamından yalnızca kısa süreli bazı kesitler sunar, sahne dışında olup bitenlerin çoğunu kesip atar, kuliste bulundukları sırada karakterlerin başına neler geldiğini, sahneye döndüklerinde ise, niçin o yolda hareket ettiklerini hiçbir zaman bildirmez; buna rağmen oyun yazarının bildirmeyip boş bıraktığı şeyleri oyuncu doldurmak zorundadır. Oyuncu, rolünü yaşayabilmek için, oynadığı karakterin yaşantısını kesintisiz bir çizgi halinde yaratmalıdır. Aksi halde, oyuncu, seyirciye, oynadığı karakterin yaşamından birtakım kırıntı ve döküntüler

sunmuş olacaktır.¹²⁰

Oyuncu, sahneye bir oyuncu gibi değil de bir insan, bir karakter olarak çıkabilmek için, kim olduğunu, başına ne geldiğini, hangi koşullar altında yaşadığını, gününü nasıl geçirdiğini, nereden geldiğini, geleceğe dair beklentilerini, hayallerini, umutlarını ve tüm eylemlerini etkileyen henüz keşfetmediği başka birçok hayali koşulu bulmalıdır. ¹²¹ Şimdiki zaman, geçmiş zamana ait gerçekler ile gelecek zamana ait beklentilerle şekillenir.¹²² Oyuncu da, karakterin şimdiki zamanını, karakterin geçmişiyi ve geleceğe dair hayal ve beklentileriyle desteklemeli; karakterin içsel yaşamını yaratmak için, karakterin şimdiki zamanı, geçmiş ve geleceği arasındaki bağlantıyı imgeleminde oluşturmmalıdır. Bu hayal ve beklentiler, oyuncunun duygularını harekete geçiren ve sahne üstündeki eylemlerine yol gösteren mihenk taşlarıdır.¹²³

Oyuncu, verili olmayan koşulları dikkatle saptamalıdır. Oyuncunun işi sahneye girdiği zaman değil, sahne arkasında başlar. Oyuncu, sahneye her girişinde, belli koşulların içine girmektedir; bu da, oyuncunun bir yerden gelip, bir yere gitmekte olduğu anlamına gelir. Bu nedenle, oyuncu, sahneye boş bir şekilde girmek için, sahne arkasında hazırlık yapmalı, bunun için de nereden geldiğine dair koşulları yaratmalıdır. Oyuncu, belli bir odaya girmek gibi basit bir şey için bile hazırlık yapmalı, seyircilerin kafasında oyuncunun nerden geldiğine, nasıl bir yere geldiğine dair bir fikir oluşmalıdır. Bu hazırlık, çok ayrıntılı olmak zorunda değildir. Oyuncu için gereken, mekânı kendisi için gerçek bir yer haline getirecek bir ayrıntıdan ibarettir.¹²⁴ Oyuncunun verili olmayan koşulları imgelemesi, sahneye eli boş çıkmasını ve bunun beraberinde getireceği küçük düşme, rezil olma korkusu, yalnızlık, panik gibi durumları önleyen bir hazırlıktır.¹²⁵

Oyuncunun, sahneye girmeden önce, nereden geldiğini bilmesi gerekir, bu bilgi, oyuncuya hazırlığı için bir dayanak oluşturur.¹²⁶

Uta Hagen'a göre, oyuncunun, oyunun verili koşullarını imgelemesi yeterli değildir. Oyuncu, oynadığı karakterin sahne üstünde olmadığı anlarda ne yaptığını da imgelemelidir. Bu, hem karakterin oyunun başladığı zamana kadar olan geçmiş yaşantısı, hem de oyun süresince sahnenin dışında olduğu anlarda yaşadıklarını kapsar.

Hiçbir sahne sıfır noktasında veya oyun metninde başladığı

noktada başlamaz, her sahnenin – tıpkı hayatta olduğu gibi – bir öncesi vardır, her an bir önceki anın devamıdır ve bu nedenle, oyuncunun işi, sahneye girmeden önce, sahne arkasında başlar. Oyuncu, bir sahnenin başlangıç anından önce meydana gelen olayları imgelemelidir; bu imgelem, oyuncuya, sahneye girmek için hem fiziksel, hem de duygusal bir zemin hazırlar. Oyuncu, sahneye girmeden önce, nereden geldiğini ve neden geldiğini bilmelidir.¹²⁷

Oyuncunun, verili olmayan koşulları, oyun başlamadan önce ve oyun sırasında sahnelerin gerisinde olup bitenleri imgelemesi ve bu imgelerin oyun sırasında, bir film gibi, oyuncunun iç görüş perdesine yansması, oyuncunun duygularının uyarılmasını ve uygun bir ruh halinin yaratılmasını sağladığı gibi, oyuncuyu oyunun sınırları içerisinde de tutar ve oyuncuya varsayımsal bir dünyaya yaratır. Oyuncunun sahne başlamadan önce meydana gelen olayları ve koşulları imgelemesi, düşüncelerini ve davranışlarını sahneye yönlendirir. Buna örnek olarak, Al Pacino'nun (Metot), Hamlet rolünü çalışırken, Hamlet'in, babasıyla ve Ophelia'yla, geçmişte – oyunun başlangıcından önce – nasıl bir ilişkisi olduğunun özellikle üzerinde durması gösterilebilir.¹²⁸

Metot Oyuncululuğu'na göre, oyuncu, oyun başlamadan önce meydana gelmiş olabileceğini düşündüğü olayları doğaçlayarak, oynayacağı karakter hakkında daha iyi kavrayışa sahip olur.¹²⁹ Oyuncu, oyunun başlangıç noktasından önceki koşulları ve sahne-perde aralarında cereyan eden olayları doğaçlayabilir. Bu doğaçlamalar, oyuncuya, karakterinin diğer karakterlerle oyun başlamadan önce de var olan ilişkilerini bulmasında yardımcı olur.¹³⁰ Örneğin oyuncu, rekabetçi bir karakteri oynuyorsa, rekabet halinde olduğu karakteri oynayan partneriyle tavla oynayabilir. Bu, karakterlerin arasındaki rekabet hakkında saatlerce konuşmaktan daha etkili bir yöntemdir.¹³¹ Oyuncunun oynadığı karakter, karısıyla sürekli kavga halindeyse, oyuncular bu çiftin eski mutlu günlerine dair bir doğaçlama yapabilirler; birbirlerine ilişkilerinin başladığı günlerde yazmış olabilecekleri aşk mektuplarını yeniden yazabilirler.¹³² Macbeth'i oynayan oyuncunun, Lady Macbeth'e Duncan'ı nasıl öldürdüğünü anlattığı sahneye bir gerçeklik boyutu katmak için, Duncan'ı öldürdüğü sahneyi doğaçlaması, oyuncunun sahnenin başlangıcından önce meydana gelmiş olan olayı doğaçlama-

sına örnek gösterilebilir. Bu doğaçlama yöntemi, oyuncuya zihinsel tahmine dayalı varsayımlardan çok (olayın nasıl gerçekleşmiş ve karakterin ne hissetmiş olabileceğine dair varsayım), bedensel bir gerçekliğe ve somut bir deneyime dayalı kesin varsayımlar sağlar.¹³³

Oyuncu, sahneye çıkmadan en az bir veya iki dakika önce oynamaya başlamalı, antresini yapacağı an yaklaştığında da yapacağı ilk eyleme konsantre olmalıdır.¹³⁴

Oyuncunun sahne üstündeki yaşamı sahne arkasında başlar. Oyuncu, sahne arkasında, oraya nasıl geldiğini, orada ne yapmakta olduğunu ve sahnedeki karakterlerden ne istediğini düşünmeli; sahneye girmeden önce, kendisine şu soruları sorarak hazırlık yapmalıdır: "Nereden geliyorum ve geldiğim yerde ne yapıyordum? Şu an neredeyim ve burada ne yapıyorum? Nereye gidiyorum ve orada ne yapmak istiyorum?" Böylece, oyuncu, geçmişini şimdiye, şimdiyi de gelecek beklentilerine bağlayan bir köprü inşa etmiş ve kesintisiz bir yaşam çizgisi yaratmış olacaktır.¹³⁵ Karaktere ait kesintisiz bir yaşam çizgisi yaratmak için, oyuncu, psikolojik ve fiziksel eylemlerle sahne arkasında da meşgul olmalıdır. Sahne arkasında yapılan bu hazırlık, aynı zamanda, oyuncunun gerginliğini azaltacaktır. Aynı zamanda, oyuncu sahneden çıkarken de oyunda verili olmanın koşullarına içine girdiğinden, sahneden çıkarken nereye gittiğini ve oraya neden gitmek istediğini de bilmelidir.¹³⁶

Oyuncu sahneye girmeden önce kendisine oynadığı karakterle ilgili küçük hikâyeler anlatabilir; nereden geldiği, nereye gittiği, nasıl hissettiği, ne istediği gibi. Oyuncu, oynadığı karakterin sahnenin başlangıcına dair ilk gerçekliğini bilmelidir; böylece oyuncu sahneye girmeden önce duygularını harekete geçirmiş, sahneye dolu bir biçimde girmiş olur. Bu sayede, oyuncunun sahneye girdiği anda vereceği ilk tepki (dekora, sahnedeki oyunculara, varolan atmosfere) içgüdüsel olarak doğru olacaktır. Karakterin ruh hali – doğal olarak – oyunun her anında değişecektir; fakat oyuncunun, karakterin ilk ruh halini doğru belirlemesi durumunda, daha sonraki değişimler organik olarak gerçekleşecektir.

Oyuncu sahneye boş, soğuk bir biçimde girmemeli, bunun için sahneye girmeden önce hazırlık yapmalıdır. Sahnenin başladığı andan önce de bir şeyler olmuştur, bu nedenle oyuncu, sahnenin başlangıcından önce meydana gelen olayları seçerek, sahnenin

kendisi için duygusal anlamını belirlemelidir.¹³⁷

Metot Oyunculuğu, verili olmayan koşullar tekniğini transfer tekniğiyle sentezler. Metot'a göre, oyuncu, sahnenin başlangıcından önce meydana gelmiş olan olayları imgelemeli ve bu olayları, yerlerine kendi kişisel yaşamından seçeceği paralel olayları transfer ederek kişiselleştirmelidir. Oyuncu, sahneye girmeden önce, sahne arkasında bir hazırlık yapmalı ve bu hazırlık en fazla bir dakika sürmelidir. Oyuncu, sahne arkasındaki bu bir dakikalık hazırlık süresi içinde, sahnenin başlangıç anından öncesi için transfer ettiği kişisel olayı tüm duygusal ayrıntılarıyla imgelemeli ve yeniden yaşamaya çalışmalıdır. Böylece oyuncu, oyunun verili olmayan koşullarını imgelemiyse değil, coşku belleğinden seçeceği kişisel - paralel bir anıyı transfer ederek doldurmuş olur. Dikkat edilmesi gereken, seçilen ve transfer edilen kişisel anının, oyuncuda, sahnenin başlangıcı için gerekli duyguları harekete geçiriyor olmasıdır. Bu teknik, oyuncunun, sahneye boş değil, duygusal olarak dolu bir biçimde girmesini sağlar.¹³⁸

Oyuncu sadece sahne üzerinde değil, sahne gerisinde, kuliste de oynamaya devam etmeli, rolünün içinde kalarak rolü yaşamalıdır. Oyuncu bunun için, dikkatini, "Canlandırdığım kişi, benim durumuma benzer bir durumda olsaydı, acaba ne yapardı?"¹³⁹ sorusu üzerine toplayabilir. Zira, oyuncunun sahne üzerinde olmadığı zamanlarda rolünün dışına çıkması halinde kesintiler oluşur ve bu kesintilerin yarattığı boşluklar, rolü yabancı duygu ve düşüncelerle doldurarak oyuncunun rolünü yaşamasına zarar verir.

Alfred Lunt ve Lynn Fontanne'in, Anton Çehov'un Marti adlı oyununun son perdesinde, sahne arkasında yaptıkları çalışma, verili olmayan koşulların üzerinde çalışmaya bir örnek olarak gösterilebilir. Buna göre, Nina ve Treplev'in arasında geçen sahne esnasında, diğer karakterler başka bir odada yemek yemektedirler. Alfred Lunt ve Lynn Fontanne, sahnenin dışında olmalarına rağmen, provalarda bu yemek sahnesini çalışmışlar, yemek sırasında aralarında geçen diyalogu doğaçlamışlar, hangi tavırda olduklarını araştırmışlar, ne yemekte olduklarına karar vermişler; ve oyun sırasında, yemek yemek üzere sahneden çıktıklarında, sahne arkasında bir yemek masasına oturup yemiş, sohbet etmiş ve bir sonraki sahneye bu gerçeklikle girmişlerdir. Bu, oyunculara, karakterlerinin yaşayışına dair kesintisiz bir çizgi sağlamıştır.¹⁴⁰

Oyuncunun, oyun yazarı tarafından belirtilen verili koşulların dışında kalan, verili olmayan koşulları saptaması ve böylece verili koşulları, verili olmayan koşullarla tamamlaması yaklaşımı, "İçerik sözcüklerle ifade edilir; ama içerik sözcüklerden ibaret değildir," anlayışıyla paralellik göstermektedir. Buna göre, oyuncu, oynadığı karakterin içinde bulunduğu koşulları imgelerken, yalnızca oyun yazarının oyun metninde bildirdiği verili koşullarla yetinmez. Verili olmayan koşulları inceleme yaklaşımı, oyuncunun, oynadığı karakteri, oyun yazarının tanıdığından daha iyi tanıması gerektiği anlayışıyla da açıklanabilir. Bu anlayışa göre oyuncunun, oynadığı karakterin içinde bulunduğu koşullar hakkında, oyun yazarının bildiklerini veya bildirdiklerini değil, karakterin bildiklerini bilmesi gerekir.

Stanislavski'nin Sistem'de ortaya koyduğu, oyuncunun, oyunun verili koşullarının dışında kalan, verili olmayan koşulları imgeleyerek duygularını harekete geçirmesine dayalı bu teknik üzerinde, Metot Oyuncululuğu'nun yaptığı herhangi bir değişiklik olmadığı; fakat Metot'un, verili olmayan koşullar tekniğine, tekniğin Stanislavski'nin Sistem'de ortaya koyduğu biçimin dışında, iki yenilik getirdiği görülmektedir. Bunlardan ilki, verili olmayan koşulları zihinsel imgeleme dayalı varsayımlarda bulunarak oluşturmak yerine, doğaçlamalarla oluşturmak ve böylece verili olmayan koşulları psiko-fiziksel bir deneyime dayandırmak yaklaşımıdır. İkinci ise, zihinsel imgeleme dayalı varsayımlarda bulunarak oluşturulan verili olmayan koşulları, oyuncunun kendi yaşamından seçeceği paralel olayları transfer etmek yoluyla ilişileştirmesine dayalı yaklaşımdır. Bu yaklaşımla, Metot, verili olmayan koşullar tekniğini, transfer tekniğiyle sentezlemiştir. Bu bağlamda, Metot Oyuncululuğu'nun, verili olmayan koşullar tekniğini değişikliğe uğratmadan, tekniği yeni varyasyonlarla geliştirdiği söylenebilir.

3.1.2.1. İç Monolog

Stanislavski'ye göre, söz, psiko-fiziksel eylemin fiziksel tarafındadır. Konuşmak, bir eylemdir. Alt-metin ise, konuşma eyleminin psikolojik tarafıdır ve insan ruhunun içe dönük yaşamını ifade eder.¹⁴¹ Sözcükler, düşüncelerden, imgelerden ve bu içsel süreçlerin sözel olarak ifade edilmesinden ortaya çıkmıştır ve sahnedeki

verili anın yalnızca bir bölümüdür. Kişinin düşündüğü ya da hissettiği fakat kelimelere dökmediği veya dökemediği sözlerse alt-metni oluşturur. Oyuncu, karakterin söyledikleri ile yaptıkları arasındaki uyumsuzlukların ya da konuşmasındaki anlamsız değişimlerin farkına varmalı ve karakterin zihninden geçen seslendirilmemiş düşüncelerin, yani alt-metnin içeriğini belirlemelidir.¹⁴² Sözcükler, alt-metin sayesinde, oyuncunun içsel ihtiyacını ifade etmesini sağlayan haklılaştırılmış sözel eylemler haline gelir, sahicilik ve anlam kazanır. Farklı alt-metneler, sözcüklerin algılanışını değiştireceğinden, sözcüğü biricik kılan alt-metindir ve sözcüklerin değeri içerdiği alt-metinden kaynaklanır.¹⁴³ Yazarın metninden doğan ve oyuncuya ait olan alt-metin, metni oyuncuya ait kılarak yeniden doğurur.

İç monolog, oyuncunun, karakterin sözcüklerinin psikolojik yanını oluşturan alt-metni zihninde sürdürmesine dayalı bir tekniktir. İç monolog, alt-metne bağlı bir tekniktir ve Stanislavski'nin, oyuncuların kendilerini oyun yazarının cümleleriyle kısıtlamaması gerektiğine dair inancından doğmuştur. Kişi, genellikle, düşüncüklerinin tümünü değil, bir kısmını dile getirir. Oyuncu, oynadığı karakterin dile getirmediği düşüncelerini tanımlamalı, bu düşünceleri zihninde bir iç monolog olarak sürdürmelidir. Oyuncunun ne söylediği oyun metnine, nasıl söylediği ise iç monologa bağlıdır. İç monolog oyuncuyu, karakterin düşündüğü gibi düşünmeye sevk eder.¹⁴⁴

İç monolog, karakterin konuşmadığı anlardaki düşünceleridir ve karakterin sahnedeki eylemlerinin, tepkilerinin ve yaşamının, sessizlik anlarında devamlılığını sağlayan unsurdur.¹⁴⁵ Oyuncu, karakterin bakış açısından düşünmeli ve sahnede, kendisinin değil, oynadığı karakterin iç monologunu sürdürmelidir. Sonia Moore, repliklerle somutlaştırılmaması nedeniyle, iç monologun, akışkan olmayan, sıkışık, biçimsiz, bölük pörçük, dağınık, parça parça bir yapı olduğunu belirtir. Moore'a göre, düşünce, kişi ancak bilincini kaybettiğinde ya da öldüğünde sona erer; ve oyuncu, karakterin bakış açısından düşünmeyi bıraktığı anda karakter ölmüş demektir.¹⁴⁶

Oyuncu, oynadığı karakterin sözlerinin içerdiği düşünceleri kavradığında, sözleri kendisine ait kılmış olur. Oyuncu, konuşurken, sözcükleri değil, düşünceleri aktarmaya çalışmalıdır.¹⁴⁷

Oyuncu, sahnede konuşurken ve dinlerken, sözcüklere değil, sözcüklerin içeriğine ve bu sözcüklerin altında yatan niyete konsantre olmalı; bu içerik ve niyeti, oynadığı karakterin bakış açısı ve beklentilerine göre değerlendirerek sözcüklere anlam kazandırmalıdır.¹⁴⁸

Her cümlenin arkasında bir kitap dolusu anlam vardır ve oyuncu bunun farkında olmalıdır.¹⁴⁹ Oyuncu, metni inceleyerek, cümlelerin altındaki anlamlara ulaşmak zorundadır. Karakterin içinde yaşadığı şeyle söylediği şey her zaman aynı olmaz, bu yüzden de oyuncu, söylediklerinin arkasında yatan gerçek düşüncelerin oluşturduğu alt-metni, sahnede bulunduğu her an, bir iç monolog olarak sürdürmelidir.¹⁵⁰

Oyuncunun, cümlelerinin arasına, seslendirmedeği düşüncelerinden oluşan bir iç monolog yerleştirmesi, oynadığı karakter gibi düşünmesini sağlar. Bu nedenle oyuncu, metni ve alt-metni birlikte ele almalı ve değerlendirmelidir.¹⁵¹

İç monolog, oyuncunun yüzüne, davranışlarına ve ifade biçimine görünür biçimde yansır.¹⁵² İç monolog, oyuncunun, partnerinin söylediklerini sahici bir biçimde dinlemesini, değerlendirmesini ve söylenenlere verdiği cevaplarda içten olmasını sağlar.¹⁵³

Ivana Chubbuck'a (Metot) göre, iç monolog, oyuncunun zihninde oluşan, seslendirilmemiş cümlelerdir. Oyun metnindeki replikler oyuncuya yazar tarafından verilmiştir; fakat iç monologu oluşturmak oyuncuya aittir. Chubbuck, iç monologun, oyuncunun zihnindeki bir iç konuşma olduğunu, fakat bunun oyuncunun kendisiyle yaptığı bir sessiz konuşma değil, partneriyle yaptığı seslendirilmemiş bir konuşma anlamına geldiğini ifade eder. Bu nedenle, iç monologdaki cümleler, kendi kendine konuşma formunda değil, karşılıklı konuşma formunda; oyuncunun kendisine değil, partnerine yönelik olmalıdır. Örneğin, "Neden bana öyle bakıyor? Deli olduğumu mu düşünüyor?" yerine, "Neden bana öyle bakıyorsun? Deli olduğumu mu düşünüyorsun?" şeklinde oluşturulan bir iç monolog, Chubbuck'a göre doğru oluşturulmuş bir iç monologdur.¹⁵⁴

Sonia Moore ise, iç monologun, aslında kişinin kendisiyle kurduğu bir diyalog biçiminde olduğunu ileri sürer. Moore'a göre, iç monolog, kişinin kendisiyle girmiş olduğu bir tür polemiktir. Kişinin "ben"i, aynı zamanda, diyalog içinde olduğu bir "sen"dir.¹⁵⁵

İç monolog, oyuncunun iç görüş perdesine yansıyan imgelerin oluşturduğu zihinsel filme eşlik eden zihinsel bir metindir ve oyuncunun, oynadığı karakterin içsel yaşamını anlamasına yardımcı olur.¹⁵⁶

Anton Çehov'un Vişne Bahçesi adlı oyunundan Varya karakteri için Stanislavski'nin yapmış olduğu örnek iç monolog çalışması için bakınız: Ek1

İç monolog, psikolojik gerçekçi romanda da kullanılmış bir tekniktir. İnsanın "iç" ve "dış" olmak üzere iki konuşma tarzına sahip olduğunu; insanın seslendirmedeği düşüncelerinin onun iç konuşmasını oluşturduğu düşüncesine sahip olan romancılar, roman kahramanının düşüncelerini dışa yansıtmak için iç monolog tekniğini kullanmıştır.¹⁵⁷ İç diyalog tekniği ise, iç monologa benzeyen, roman kahramanının, kendi kendisiyle – sanki karşısında biri varmış gibi – konuştuğu, tartıştığı bir tekniktir.¹⁵⁸ Bilinç akışı tekniği ise, iç monologa benzemekle beraber, iç monologdan daha düzensiz, kesintili ve bölük pörçüktür. Bilinç akışı, iç monolog gibi, roman kahramanının düşüncelerini yansıtmak için kullanılan bir tekniktir. İç monolog, dilbilgisi bakımından düzgün ve düzenlidir; kahramanın düşünceleri arasında mantıksal bir bağ vardır. Bilinç akışı tekniğinde ise, dilbilgisi kuralları gözetilmez; kahramanın düşünceleri arasında mantıksal bir bağ yoktur, düşünceler daha çok çağrışım ilkesine göre akar.¹⁵⁹

"Bilinç akışı" terimi, Psikolog William James'in Psikolojinin İlkeleri (1890) adlı kitabında, bireyin "içsel deneyimleri"ni ifade etmek üzere kullanılmıştır. Daha sonra, Fransız Filozof Henri Bergson'un, Sigmund Freud ve Carl Gustav Jung'un yeni yorumlarıyla, bilinç akışı kavramı geliştirilmiştir. Modern psikolojideki ilerlemeye paralel olarak, iç monolog ve bilinç akışı teknikleri, modern romanda geniş kabul görmüş ve batı edebiyatında Lev Tolstoy, Thomas Mann, Marcel Proust, James Joyce, William Faulkner, Virginia Woolf gibi romancılar tarafından kullanılmıştır. Türk edebiyatında da, Oğuz Atay'ın "Tutunamayanlar", Peyami Safa'nın "Matmazel Noraliya'nın Koltuğu", Recaizade Mahmut Ekrem'in "Araba Sevdası", Adalet Ağaoğlu'nun "Bir Düğün Gecesi" ve "Romantik Bir Viyana Yazı", Yusuf Atılgan'ın "Anayurt Otel", Orhan Pamuk'un "Sessiz Ev" romanlarında da, iç monolog ve bilinç akışı tekniklerinin kullanıldığı görülmektedir.¹⁶⁰

Stanislavski'nin Sistem'de ortaya koyduğu, oyuncunun, oynadığı karakterin seslendirmedeği düşüncelerini tanımlaması ve bu düşünceleri zihninde sürdürmesine dayalı bu teknik, görüldüğü gibi, Metot'ta da aynı şekilde değerlendirilmiştir. İç monolog tekniği hakkında yapılan değerlendirmelerin, Stanislavski'nin görüşlerini desteklediği görülmektedir. Stanislavski Sistemi'nin temsilcilerinden Sonia Moore'un ise, iç monolog yerine, iç diyalog ve bilinç akışı tekniklerini tercih ettiği söylenebilir. Metot'un iç monolog tekniğine getirdiği tek yenilik, iç monologun kendi kendine konuşma formunda değil, karşılıklı konuşma formunda olabileceği yaklaşımıdır. Bu yaklaşımlar, iç monolog tekniğinin uygulaması için biçimsel bir değişiklik önerisidir, fakat tekniği yapısal olarak değişikliğe uğratmamakta veya geliştirmemektedir. Bu bağlamda, Metot Oyunculuğu'nun, iç monolog tekniğini değiştirdiği veya geliştirdiği söylenemez.

3.1.3. Fantastik İmgelem

Metot Oyunculuğu'na göre, oyuncu, oyun yazarının oyun metninde belirtmediği, oyunun verili koşulları içinde yer almayan şeyleri, imgelemi yoluyla, duygularını uyaran birer tetikleyici olarak kullanabilir. Oyuncunun sahneye girmeden önce, sahne arkasında yapması gereken bu hazırlık çalışmasına fantastik imgelem adı verilir. Fantastik imgelem, oyuncunun duygularını – oyunun verili koşullarından bağımsız bir şekilde – kendi kendine uyarmasıdır ve oyunculuğun en zor kısmını teşkil eder.¹⁶¹ Oyuncunun fantastik imgelem yoluyla yaptığı hazırlık, soğuk havada yola çıkmadan önce, arabanın motorunu ısıtmaya benzer.¹⁶² Oyuncu için bir ısınma olan hazırlık,¹⁶³ oyuncunun sahneye duygusal olarak dolu bir biçimde girmesini sağlayan tekniktir ve oyuncunun sahneye girdiği ilk an için yapılıdır.¹⁶⁴

Oyuncu, imgelemine ve yaratıcılığını kullanarak, kendi kendini tahrik etmeli;¹⁶⁵ kendine özel ve sadece kendisi için uyarıcı olan, heyecan verici, özel ve anlamlı bir şey seçmelidir. Oyuncunun imgeleminin yarattığı ve içsel yaşamında bir dönüşüme neden olan fanteziler;¹⁶⁶ en kişisel, özel ve gizli oyunculuk değerleri,¹⁶⁷ oyuncuyu derinden etkileyen, kişisel sırlardır. Sanford Meisner, bir oyuncuyu oynatan şey kadar kişisel bir şey olmadığını

tüm özel şeylerin içinde, oyuncunun hazırlığının en özel olan şey olduğunu söyler.¹⁶⁸ Oyuncunun duygularını uyarmak için imgelemi yoluyla seçtiği şeylerin oyunun veya sahnenin gerekleriyle bir ilgisi olması gerekmez, bu nedenle oyuncu imgesel kışkırtıcılarını oyunun gerçekleriyle örtüştürmeye çalışmamalıdır. Oyuncu bu imgesel kışkırtıcıları somut veya soyut, her şeyde bulabilir.¹⁶⁹ Sahneye sevgilisi tarafından terk edildiği için hüznü bir halde girmesi gereken oyuncunun, sahneye girmeden önce, sahne arkasında zihninden Çaykovski'nin Altıncı Senfoni'sinin duygusal temalarını geçirmesi buna örnek gösterilebilir. Bu teknik için verilebilecek başka bir örnek de William Charles Macready'nin, Venedik Taciri'nde Shylock rolünü oynarken sahne arkasında yaptığı hazırlıktır. Buna göre Macready, sahneye girmeden önce, sahne arkasındaki tuğlaların içine gömülü demir merdiveni şiddetli bir biçimde sallamaya çalışarak ve fısıltılı bir sesle küfürler ederek kendine imgesel bir öfke yaratmış; akabinde yarattığı bu öfke duygusuyla sahneye girmiştir.¹⁷⁰

Fantastik img elem, met i nden alınmış bir ana tema üzer ine bir tür düş kurma, bir tür kendi kend ine telkindir. Örneğin, kariyerinin en iyi rolü için anlaşma imzaladığı bir yapımcının ofisinden gelmekte olan, çok keyifli bir karakteri oynayan oyuncu – buradaki “key i fli olma” hali, karakterin o anki içsel yaşamını nit el eyen duygusal ana tema veya temel olarak tanımlanabilir ve img elem için bir sıçr ama taht ası sağlar – bu sahne için “hazırlık yaparken”, imzaladığı bu anlaşmanın, alkış, para, övgü, şöhr et, dünyanın ayaklarına serilmesi gibi tüm yan sonuçlarını veya aynı içsel koşulları üreten başka özel istekleri “düşleyebilir” veya “imgeleyebilir.”¹⁷¹

Kendini tahrik etmek için nasıl bir hazırlık yapacağı, oyuncunun doğası ve içgüdüleri tarafından belirlenir.¹⁷² Ekonomik seviyesi çok düşük insanlar hakkındaki bir oyunda, bir dükkânda paketleme yaparken, paketleme bölümünün şefliğine terfi eden ve böylece haftalığına beş dolar zam yapıldığı için çok sevinçli olan bir tezgâhtarını oynayan oyuncu, kendi kendine, Beethoven'ın Dokuzuncu Senfonisi'nden ‘Neşeye Övgü’yi söyleyerek bu sevinç duygusunu yakalayabilir. Bu seçim, oyuncunun, beş dolarlık bir zam aldığı için inanılmaz bir sevinç yaşayan karakterin duygusunu hissetmek için yapabileceği seçimlerden biridir. Burada oyuncunun yapabileceği en kötü ve en saçma şey, karakterin aldığı beş

dolarlık zamlarla ne yapabileceğini imgelemektir; zira beş dolarla pek bir şey yapılamaz. Oyuncu kendini etkilemek için daha az gerçekçi, daha çok fantastik bir seçim yaptığında, hissettiği sevinç daha haklı görünecek, beş dolar da daha önemli hale gelecektir. Beş dolar zam alan karakter sahneye girerken sevinçten zıplayabilir, fakat oyuncunun bu sevinci yaratmak için yaptığı seçim, bir kızın 'Pekâlâ, yarın akşam seninle çıkmayı kabul ediyorum,' demesini imgelemek olabilir."¹⁷³

Oyuncuyu etkileyerek duygularını harekete geçiren imgesel kışkırtıcılar, zamanla etkisini yitirebilir; oyuncu bu durumda kendisi için yeni ve etkili olan kışkırtıcıları seçmeli ve kullanmalıdır.¹⁷⁴

Fantastik imgelem tekniğine karşı yapılmış bir itiraza göre, oyuncunun kendini sahneyle bağlantısız bir şekilde etkileyerek yapacağı hazırlığın belirgin bir niteliği yoktur ve bu nedenle de sahne süresince kullanılabilir olduğu söylenemez.¹⁷⁵

Oyuncu, oynadığı karakterin sahneye giriş anındaki duygusunu kendinde harekete geçirmek ve böylece sahneye duygusal olarak dolu bir biçimde girmek için, sahne arkasında söz konusu duyguyu tetikleyebilecek, oyunun gerçeklikleriyle ilgili veya ilgisiz her türlü uyaranla kendisini etkileyebilir. Bu oyuncuyu istenen duyguya sevk edecek, oyuncuyu duygusal olarak etkileme gücü olan bir şeyi seçme işlemidir. Bir şarkıyı söyleme veya dinleme, bir parfümü koklama, bir nesneye dokunma, bir resme veya fotoğrafa bakma, bir şeye vurma, kendine tokat atma, küfür etme ve her oyuncuyu kişisel olarak etkileyebilecek birçok edim örnek gösterilebilir.

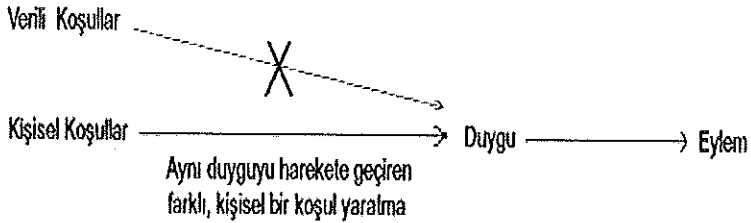
Fantastik imgelem tekniği, Stanislavski Sistemi'nde yer almayan bir tekniktir. Bunun nedeni, Stanislavski'nin, oyuncunun, her zaman oyunun oyun yazarı tarafından belirlenen verili koşullarının sınırları içinde kalmasını ve duygularını harekete geçirmek için gereken uyaranı verili koşulların dışında aramaması gerektiği görüşünde olmasıdır. Stanislavski'ye göre, oyuncu, oynadığı karakterin duygularını hissetmek için, karakterin düşündüğü gibi düşünmesi gerekir. Metot Oyunculuğu ise, oyuncunun, oynadığı karakterin duygularını hissetmek için karakter gibi düşünmesi gerekmediği görüşünü ortaya koymuştur. Oyuncunun, duygularını harekete geçirmek için, oynadığı karakterin düşüncelerinden ve oyunun verili koşullarından tamamen bağımsız, imgesel uyaran-

ları kullanmasına dayalı fantastik imgelem tekniği, Metot Oyunculuğu'nun, Stanislavski'nin Sistem'de ortaya koyduğu psikolojik eylemler yöntemine getirdiği en önemli yeniliklerden biridir. Bu bağlamda, Metot Oyunculuğu'nun, fantastik imgelem tekniğiyle, oyuncunun duygularını harekete geçirmek için Stanislavski Sistemi'nden bağımsız, yeni bir teknik ortaya koyduğu ve içten dışa oyunculuk yöntemini bu teknikle geliştirdiği söylenebilir.

3.1.4. Transfer

Metot Oyunculuğu'na göre, oyunun verili koşulları, oyun yazarının tanımladığı nesneler, 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 bulduğu şeyleri kullanması" olarak tanımlanabilir.¹⁷⁶ Oyuncu, kişiselleştirme yoluyla rolü kendisine ait kılabilir.¹⁷⁷ 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 sahenin gereklerine uygun duygusal duruma getirebilir.¹⁷⁸

Şekil 4
Transfer



Transfer, bir şeyi, aynı amaca hizmet edecek şekilde, başka bir şeyin yerine koymaktır.¹⁷⁹ Oyuncunun, imgelem yoluyla oyunun verili koşullarına kendini kolaylıkla inandırabildiği ve duygularını verili koşullardaki uyaranları kullanarak harekete geçirebildiği durumlarda, transfer yapmasına gerek yoktur.¹⁸⁰ 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, bulduğu uyaranı oyunun verili koşullarındaki uyaranın 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.¹⁸¹ 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.¹⁸²

Oyuncu, bir duyguyu harekete geçirmek için istediği transferden yararlanabilir. Oyuncu duyguyu hangi transferi yaparak yakalarsa yakalasın, seyirci bunu anlayamaz. Seyirci, oyuncunun zihninden geçenleri, duygularını harekete geçiren kaynağı bilemez.¹⁸³ Oyuncunun istenen duyguyu harekete geçirmek için, oyunun koşulları yerine kişisel koşulları kullanması, seyirci tarafından ayırt edilemez.¹⁸⁴

Oyuncu, oyunun verili koşullarını kendisi için gerçek ve kişisel kılması 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 götürecek nitelikte yedek bir gerçekliği aramalı ve kullanmalıdır. Bu yedek gerçeklik, ancak kişisel ve somut olduğu ölçüde değerlidir.¹⁸⁵ 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 başvurulabilir. Örneğin, Salome'yi oynayan oyuncu, Vaftizci Yahya'nın başını tepsidede gördüğü zaman vermesi gereken tepkiyi üretmek için, ölmüş köpeğini transfer edebilir.¹⁸⁶ 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'ın, 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.¹⁸⁷ 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 tezgâhtar oynuyordu. Karakter, kendi sınıfsal durumuna duyduğu büyük bir öfke tarafından güdülenmişti. Luther karakteri için doğru duyguyu bulamıyordu. Ona öfkelerini 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 öfkeliendirir?' 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."¹⁸⁸

Oyuncu, zihninde, oynadığı karakterin zihnindeki imgelere uygun imgeler yaratmalıdır. Buradaki uygunluk, fiziksel veya niteliksel bir benzerlik değil, duygusal bir denkliliktir. 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.¹⁸⁹ 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.¹⁹⁰ Oyuncu-

nun 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.¹⁹¹ 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.¹⁹²

Kim Stanley'e (Metot) göre, sanat ve dolayısıyla oyunculuk sanatı, psikolojik bir transferdir.¹⁹³ 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.¹⁹⁴ 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 oluşturmali ve transfer tekniğini evde ve provada yapacağı çalışmanın vazgeçilmez parçası haline getirmelidir.¹⁹⁵

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.¹⁹⁶ Oyuncunun işi, her şeyi kendisi için gerçek kılmaktır.¹⁹⁷ 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 nesnelerle 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 kişi-

selleştirerek kendisi için gerçek kılmalıdır.¹⁹⁸ 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.¹⁹⁹ Oyuncunun yaptığı kişiselleştirmeler ne kadar çok olursa, söylemek zorunda olduğu sözcükler de o kadar vazgeçilmez bir ihtiyaç haline gelir.²⁰⁰

Edward Easty’e (Metot) 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.²⁰¹

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.²⁰² 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 ne-

denle 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.²⁰³ 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-özel 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.²⁰⁴ 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.²⁰⁵ Benzer biçimde, giyotinle idam edilecek bir karakteri oynayan oyun-

cunun – giyotin, bıçak ya da ölüm gibi imgelerin kendisini duygusal olarak etkileme gücü zayıfsa – bu imgeleri düşünmesi gerekmez. Oyuncu, örneğin, soğuk bir düş almayı kişisel olarak korkutucu buluyorsa, imge olarak soğuk düşü kullanabilir ve böylece doğru ve inandırıcı fiziksel ifadeye yol açan bir seçim yapmış olur.²⁰⁶

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.²⁰⁷ Chubbuck’a göre, transfer başvurulması zorunlu bir tekniktir; çünkü kişi, gerçek yaşamda, belli insanların karşısında nasıl davranacağını bilemez. Kişi, çoğu zaman, belli bir kişiye imgeler, o kişiye nasıl davranacağını dair bir öngöründe bulunur, fakat davranış imgeledikten farklı olur. Örneğin, bir iş görüşmesine gidecek olan kişi, görüşmeye girmeden önce, işvereni, işvereniyle 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 tamına zihninde imgelemesinin ve sahneyi imgeleminde yarattığı bu öngörüye göre oynamasının hatırı bir yaklaşımdan olduğunu; hayatta olayların çoğu zaman imgelenenden farklı biçimde gerçekleştiğini belirtir.²⁰⁸ Oyuncu, öngörülemez, tahmin edilemez olan gerçekliği, kendiliğindenliği ve içten gelen davranış, 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.²⁰⁹

Oyuncu, oyunun - sahnenin geçtiği yeri de, kendi yaşamındaki bir yerle ilişkilendirmeli ve bu yeri transfer etmek suretiyle kişiselleştirmelidir.²¹⁰ Böylece, oyuncu, kendisine yabancı, imgesel bir mekân yerine, kendisi için gerçek olan bir mekânı kullanmış olacak ve kendini oyunun geçtiği yere ait hissedecektir.²¹¹

Oyuncu, transfer yaparken, sadece kendi kişisel yaşamına ve deneyimlerine değil, aynı zamanda imgelemine de başvurabilir. Oyuncunun yaptığı transferlerin, sadece kendi yaşamından seçe-

ceği gerçek kişiler, nesneler, 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 tanıtmıyorsun, 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 etkide 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 olanı, 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 hâlâ o kadar canlı ki, oyuncu bu olayı her hatırladığında ruhen yıkılıyor. İşte bu, bu sahnenin girişi için kullanışlı bir hazırlık olabilir.”²¹²

Oyuncu, oyunun verili koşullarını, kendi kişisel imgelemi yoluyla daha kolay algılayabileceği bir koşula dönüştürmelidir. Buna göre, Üç Kızkardeş oyunundaki “Moskova’ya gitmek” özlemi-ni, oyuncu, imgeleminde kendini Afrika’daki Barış Gönüllüleri’nin yerine koyarak, ülkesine dönmek özlemine dönüştürebilir. Bu yolla harekete geçirilen duygular, oyuna transfer edilir.²¹³

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 öfkelen-dirdiği bir durumda, oyuncu bu küfürden yeterince etkilenmiyor-

sa, o küfrün yerine kendini öfkeliendirebilecek başka bir küfrü transfer edebilir.²¹⁴

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 diş hekimi muayenehanesinde diş çektirmeyi beklerken imgeleyebilir ve bu şekilde elde edeceği korku duygusunu transfer ederek oynayacağı sahneye aktarabilir. Burada oyuncunun transfer etmesi gereken şey, ingelenen görüntü değil, elde edilen duygu olduğu özellikle vurgulanmalıdır. Oyuncu, oyunun verili koşullarına benzerlik kaygısıyla değil, karakterin duygularına benzerlik kaygısıyla transfer yapmalıdır.²¹⁵ Transfer, oyundaki olayları birebir yansıtan bir ayna değil, karakterin deneyiminin psikolojik özüyle paralellik taşıyan bir denkliftir. Yapılan transfer dışsal olarak ne kadar mantıksız görünürse görünsün, içsel olarak benzerlik taşıdığı sürece kullanılabilir.²¹⁶

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.²¹⁷

Oyuncu, neyi transfer ettiğini bir sır olarak saklamalı, hiç kimseyle paylaşmamalıdır;²¹⁸ 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.

Transfer tekniğine karşı yapılmış itirazlar da vardır. Bu itirazlardan biri, oyuncunun, duygularını uyarmak için oyunun dünyasının dışına çıkıp, kişisel duygu ve deneyimlerinin dünyasına girmesinin ve böylece oyunun verili koşulları yerine, farklı kişisel koşulları transfer etmesinin; oyuncunun kendinden beslenmesi anlamına geldiği ve bunun patolojik bir durum olduğudur. Bu görüşe göre, oyuncu, sahnede bir koşul içinde olmalıdır; fakat bu söz konusu koşul, oyunun koşuludur, oyuncunun kendi yarattığı imgesel bir koşul değil. Oyuncunun görevi, oyunun koşullarını gerçek

kılmaktır.²¹⁹ Bunun için oyuncu oyunun dünyası içinde kalmalı, oyunun verili koşullarının dışına çıkmamalı, duygularını harekete geçirecek uyaranları kendi içinde değil, oyunun içinde aramalıdır; bunun için de kendinden değil, dışarıdan beslenmeli, kendi dünyasını değil, oyunun dünyasını analiz etmelidir.²²⁰

Transfer tekniğine karşı yapılmış itirazların bir diğeri de, oyuncunun, her zaman bir şeyin "paralelini" değil, "kendisini" kullanması gerektiği; zira bir şeyin kendisini, oyunun gerçekleriyle eşzamanlı olarak kullanmanın, oyuncu için anbean ve birebir işleyen bir yaşam yaratacağıdır. Bu görüşe göre, oyuncu, kendi yaşamına ait birtakım kişisel koşulları, ya da imgelemleri yarattığı birtakım paralel koşulları, oyunun verili koşullarıyla değiştirerek kullanmamalıdır.²²¹ Bu görüş, Stanislavski'nin, oyuncunun verili koşulların sınırları içinde kalması gerektiği düşüncesinden kaynaklanmaktadır. Daha önce de ifade edildiği gibi, Stanislavski, oyuncunun, oyunun kendi gerçekliğinden, yani verili koşullardan yola çıkması gerektiğini; oyuncunun, sahnede olup biteni gerçekten incelediğinde, ihtiyacı olan duyguyu elde edeceğini söylemiştir.

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 ilgisiz 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 uyarsın, 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.

Yapılan örnek bir transfer çalışması için bakınız: Ek 2

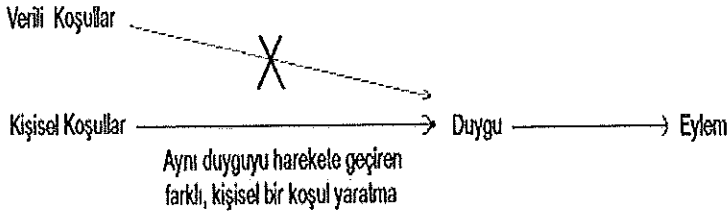
Transfer tekniđi, Stanislavski Sistemi'nde yer almayan bir tekniktir. Bunun nedeni, fantastik imgelem tekniđinin Sistem'de yer almamasının nedeni ile paralellik göstermektedir. Daha önce de belirtildiđi gibi, Stanislavski, oyuncunun, her zaman oyunun oyun yazarı tarafından belirlenen verili kořullarının sınırları içinde kalmasını ve duygularını harekete geçirmek için gereken uyararı verili kořulların dışında aramaması gerektiđi görüőündedir. Metot Oyunculuđu ise, oyuncunun, duygularını harekete geçirmek için gereken uyararı aramak için oyunun verili kořullarının sınırlarının dışına çıkabileceđi (Fantastik İmgelem); veya verili kořulları kişisel kořullarla deđiőtirip duygusal uyarım gücü daha yüksek kořullara dönüőtirebileceđi (Transfer) düşüncesindedir. Transfer tekniđi, bu açıdan, fantastik imgelem tekniđiyle birlikte, Metot Oyunculuđu'nun, Stanislavski'nin Sistem'de ortaya koyduđu psikolojik eylemler yöntemine getirdiđi en önemli yeniliklerden biridir. Transfer, oyuncunun, oynadıđı karakterin duygusunu kendi içinde harekete geçirmek için, oyunun verili kořullarını kendi yaşamına tercüme etmesi, oyundaki kořulların kendi yaşamındaki karřılıklarını bularak bu kořulları kişiselleőtirmesine veya oyundaki kořulları, kendisi için duygusal uyarım gücü daha çok olan imgesel kořullarla yer deđiőtirmesine dayalı bir tekniktir ve bu yapısıyla, verili kořullar tekniđine bir alternatif oluőturur. Bu bağlamda, Metot Oyunculuđu'nun, transfer tekniđiyle, oyuncunun duygularını harekete geçirmek için Stanislavski Sistemi'nden bađımsız, yeni bir teknik ortaya koyduđu ve içten dışa oyunculuk yöntemini bu teknikle geliőtirdiđi söylenebilir. Metot Oyunculuđu, ayrıca, transfer tekniđini, Stanislavski'nin oluőturduđu beő farklı teknikle de (verili olmayan kořullar, amaç, üstün amaç, dođaçlama ve biyografik imgelem) sentezlemiş ve bu teknikleri geliőtirmiőtir.

3.2. COŐKU BELLEĐİ

Stanislavski, Fransız Psikolog Theodule Ribot'nun, ilk olarak 1896 yılında, *La Psychologie Des Sentiments* adlı çalışmasında kullandıđı, 1910 yılında *Problèmes De Psychologie Affective* adlı çalışmasında geliőtirdiđi "Duygusal Bellek" kavramından faydalanmış, daha sonra bu kavramı "Coőku Belleđi" olarak adlandırmış-

tır. (Ribot'nun bu çalışmaları Stanislavski'nin kütüphanesinde bulunmuştur.²²²) Ribot, kişinin geçmişte yaşadığı bir olayın etkisini, o olayı hatırlayıp, hayalinde tekrar yaşayarak hissedebildiğini ileri sürmüştür. Ribot'ya göre, duygularımız ve tutkularımız da, görme ya da duyma algılarımız gibi arkalarında anılar bırakırlar ve bu anılar hayatta tekrar uyandırılabilir.²²³ Ribot, sinir sisteminde, geçmişe dair deneyimlerin kaydedildiği bir duygusal bellek bulunduğunu ve bu belleğin uyarılması yoluyla geçmişte yaşanan duyguların yeniden etkinleştirilebildiğini ifade eder. Ribot'ya göre, kişi geçmişte yaşadığı bir duyguyu hatırladığında, geçmiş şimdiki zaman haline gelir, kişi şimdiki zamanda geçmiş yaşar; böylece geçmişte yaşanmış, hatırlanan duygu, şimdiki zamanda yaşanan, gerçek bir duygu haline gelir.²²⁴ Stanislavski de buradan hareketle, oyuncunun sahnede, daha önce kendi hayatında yaşamış olduğu bir duyguyu, o duyguyu meydana getiren geçmiş deneyimi hatırlayarak yeniden yaratabileceğini ileri sürmüştür.

Şekil 5
Coşku Belleği



Fizyolog Ivan Mihayloviç Seçenov, belleğin, yaşanmış deneyimlerin izlerini sinir sisteminde muhafaza ederek, kişinin duyguları bilinç düzeyinde yeniden üretmesini sağladığını belirtir. Geçmişte yaşanmış bir olayın hatırlanması, olayın kişinin üzerinde yarattığı etkiyi yeniden yaratır; ve kişinin gerçek olaydan etkilendiği gibi yeniden etkilenmesini ve tepki olarak ürettiği duyguların aynısını üretmesini sağlar. Örneğin, kişi, geçmişte tüylerini diken diken etmiş olan bir deneyimi hatırladığında, gerçek deneyimin kendisine yapmış olduğu etkinin aynısını hissederek ve kişinin yeniden tüyleri diken diken olur.²²⁵

Ribot'nun coşku belleği ile ilgili keşifleri, Stanislavski'nin, oyuncunun yaratıcı ruh durumuna ulaştığında bilinçaltında meydana gelen süreçleri daha iyi anlamasını sağlamıştır ve "Oyuncu

esinlendiğinde meydana gelen nedir?" veya "Oyuncunun esininin kaynağı nedir?" gibi sorulara cevap olmuştur.²²⁶ Strasberg, coşku belleğini, zihinsel ve kassal bellekten sonra farkına varılan, üçüncü bir bellek olarak tanımlar.²²⁷ Evgeni Vakhtangov ise, coşku belleğinin, kişinin ruhunda bulunduğunu; ruhun, yaşanmış olaylara verilen duygusal tepkileri barındıran bir bellek görevi gördüğünü ileri sürer.²²⁸

Coşku belleği, geçmişte çeşitli etkilerle hissettiğimiz duyguların yeniden hissedilmesini sağlayan bellektir ve oyunculuk sanatının baş ilkesi olan bilinç yoluyla bilinçaltına ulaşma tekniklerinden biridir. Coşku belleği, bazı tiyatro adamları tarafından Etkili Bellek, Duygu Belleği, His Belleği ve Duygusal Anımsama olarak da adlandırılmıştır. Coşku belleği tekniği, oyuncunun geçmiş yaşantısında hissettiği, hatırlanan duyguların bilinçli yeniden yaratımıdır.²²⁹

Duygular doğrudan uyarılamayacağı gibi, doğrudan hatırlanamaz da. Bu nedenle, oyuncu, coşku belleğine başvurduğunda, geçmişte hissettiği bir duyguyu hatırlamaya çalışmamalı; bu duyguyu uyaran olayı - durumu - koşulları hatırlamaya çalışmalıdır.²³⁰ Oyuncunun coşku belleğini kullanırken, geçmişte yaşadığı bir duyguyu doğrudan hatırlamaya çalışması - doğrudan sonuca ulaşmak istemesi - duyguyu harekete geçirmez, aksine duygunun ortaya çıkmasını engeller, duyguyu "boğar"²³¹. Robert Lewis de (Metot), oyuncunun, geçmişte yaşadığı bir duyguyu değil, bu duyguyu hissetmesine neden olan olayı ve bu olayı çevreleyen koşulları hatırlaması gerektiği görüşündedir: Olayı ve koşulları hatırlamak, olayın yaşandığı zaman hissedilen duygulara benzer duyguları harekete geçirir.²³² Bu süreç yaşamda bu şekilde gerçekleşir. Kişi, başından geçmiş bir olayı bir başkasına anlatırken - sanki olayı yaşıyormuş gibi - yeniden duygulanır. Stanislavski de, coşku belleği tekniğini bu temele dayandırmıştır.²³³

Strasberg'e göre, deneyimlenmiş duyguların yeniden yaratımı oyuncunun ana görevidir.²³⁴ Strasberg, coşku belleği tekniğinin kullanımını ilk keşfedenin Stanislavski olduğunu söylemiştir ve Strasberg'e göre, bu teknik, modern oyuncu eğitim yönteminin temel taşı ve oyuncunun gerçekliğinin temel unsurudur.²³⁵ Richard Boleslavski, oyuncunun sahnede yaptığı her şeyin coşku belleği tarafından belirlendiğini söyleyerek, Sistem'deki ana vurguyu

çoşku belleği üzerine yapar.²³⁶ Boleslavski, oyuncunun sadece ses, konuşma ve bedeni gibi dışsal aygıtlarının değil, imgelem, duygu ve esin gibi içsel aygıtlarının da eğitilebileceğini, bunun yolunun da çoşku belleği olduğunu söylemiştir.²³⁷ Evgeni Vakhtangov da, çoşku belleğinin oyuncunun çalışırken kullandığı merkezi deneyim olduğunu vurgular.²³⁸ Strasberg, çoşku belleğinin, oyuncunun yaratıcılığının anahtarı olduğunu, oyuncunun yaratıcı ruh durumunu kışkırtarak esini ortaya çıkarmada ve oyuncunun duygularını harekete geçirmede en etkili teknik olduğunu söyler.²³⁹

Zihinsel ve fiziksel eylemler kontrol edilebilir, fakat duygular kontrol edilemez. Kişi kendisine, sinirlenmeyi, nefret etmeyi, sevmeyi vs. emredemez.²⁴⁰ Kişi kendisine, duyguları uyarıldığında, o duyguları hissetmeye bir son vermeyi de emredemez. Coşku belleğinin ana fikri, duygusal ifade üzerinde kontrol sağlamaktır.²⁴¹

Coşku belleği, Pavlov'un ortaya koyduğu Koşullanmış Refleks Kuramı'na bir örnektir.²⁴² Duygularda koşullanma etkeni bulunmaktadır ve duygusal tepki koşullanmış bir tepkidir;²⁴³ oyuncu belli koşullanma etkilerini seçerek belli sonuçlar yaratabilir. Duygular kendilerini yeniden uyandırmayı sevmezler, o yüzden çoşku belleği sürecinden geçilmelidir. Oyuncu çoşku belleğini kullandıkça, yeni bir koşullanma oluşacaktır ve oyuncu, belli bir duyguyu harekete geçirmek için çoşku belleğine başvurur başvuramaz, duygu kendini gösterecektir.²⁴⁴ Oyuncunun, provalarda çoşku belleğini kullanması, oyuncuda koşullanmış bir refleks geliştirir ve oyuncunun oyun sırasında çoşku belleğine başvurarak istediği duyguyu harekete geçirmesini sağlar.²⁴⁵

İngiliz şair ve oyun yazarı T. S. Eliot'un, *Hamlet'in Problemi* adlı makalesinde belirttikleri, sanatsal yaratıcılık ile çoşku belleği tekniği arasındaki gerekli ilişkiyi açıklar niteliktedir: Eliot'a göre, "Duyguyu sanatsal biçimde ifade etmenin tek yolu, bir "nesnel karşılık", başka bir deyişle, o belli duygunun formülü olacak bir nesneler dizisi, bir durum, bir olaylar zinciri bulmaktır; öyle ki duygusal deneyimi sınırlandıran dışsal unsurlar verildiğinde, duygu hemen uyarılır."²⁴⁶

Strasberg, bu önermeden hareketle, oyuncunun, kendi deneyimlerinin "nesnel karşılığını" kullanarak, oynadığı karakterin sahnede ifade etmesi gereken duyguyu ifade edebilmenin yolunu bulacağını söyler. Böylece çoşku belleği, oyuncunun ifadesi için

anahtar haline gelir.²⁴⁷

Kanadalı beyin cerrahı Dr. Wilder Penfield, beynin belli bölgelerinin elektrikle uyarılması sonucunda, kişinin geçmiş bir deneyimini yeniden yaşadığı bir durum ortaya çıktığını keşfetmiştir. Dr. Penfield, beynin aynı bölgesini otuz kez uyarmış, her seferinde, hasta aynı deneyimi yeniden yaşamıştır. Gerçek yaşamda, bu süreç, belli bir koşullandırıcı faktör tarafından uyarılır.²⁴⁸ Sahnedeysse, oyuncu, kendi enstrümanı üzerinde kontrol sağlamak için coşku belleğini kullanır.²⁴⁹

İngiliz filozof ve bilim adamı George Henry Lewes'e göre, her duygu, bilinçte kendi özel imzası veya işareti olan bir grup sinirsel birimdir. Bir duygunun "imzası", bilinçten uzaklaşabilir, fakat hiçbir zaman kaybolmaz. Daha önce bilincin eşlik ettiği sinirsel süreçler, bilinçaltına gömülür; ve zaman zaman yeniden ortaya çıkar.²⁵⁰ Lewes'in bu yaklaşımı, duyguların yeniden hissedilebilmesinin fizyolojik temeli niteliğindedir.

Strasberg'e göre, coşku belleği tekniğini kullanmada ustalaşan oyuncu, sahnede daha yaşam dolu olacaktır. Oyuncu, her oyunda, daha önce söylediği sözleri ve yaptığı hareketleri değil, coşku belleğini tekrar eder. Coşku belleği, sahne üzerinde sahici bir yaşam yaratmak ve onu her tekrarda yeniden yaşayabilmek için başvurulabilecek tek garantili tekniktir; aksi halde performansın yalnızca dış unsurları tekrar edilmiş olur.²⁵¹

Strasberg'e göre coşku belleği, sadece oyunculukta değil, bütün sanatlarda yaratıcılığın esasıdır.²⁵² Coşku belleğinin oyunculuk sanatındaki kullanımı ile diğer sanatlardaki kullanımı arasındaki tek fark şudur: Diğer sanat dallarında, sanatçı, coşku belleğini, kendi ortamında ve yalnızken kullanır; oyunculuk sanatında ise, coşku belleği, belli bir yer ve zamanda, seyircinin önünde kullanılır.²⁵³

Duygular oyuncunun doğrudan denetimi altında olmadığından, oyuncu, esine etki yapabilmek için coşku belleğinden alınan yinelenmiş duygulara başvurmak zorundadır.²⁵⁴ Coşku belleği tekniğinde oyuncu, karakterin duygularını yeniden yaratabilmek için kendi geçmişinden, anılarından, deneyimlerinden faydalanır.²⁵⁵

Bu yolla yeniden yaratılan duygular, "orijinal" duygular değil, "tekrarlanan" duygulardır. Oyuncu, sahne üzerinde ikinci bir ger-

çeklik hali yaşamaz. Oyuncu, ancak gerçeklerin duyguya dayanan anılarını yaşar.²⁵⁶ Stanislavski, "Gerçek görünen sözü ile, gerçekteki duyguların kendilerini değil, onlara az çok yakın olan, benzeren duyguları, gerçek iç duyguların itmesiyle yeniden yaratılan coşkuları anlatmak istiyoruz,"²⁵⁷ der.

Coşku belleği tekniğiyle oyuncu, bir duygunun izini, o duygunun ilk uyarısına kadar sürer; ve bu uyarıyı kullanarak, istediği anda yeniden o duyguya ulaşır onu yineleyebilir.²⁵⁸

Evgeni Vakhtangov da, oyuncunun sahnede gerçek duyguları değil, hatırlanan duyguları kullanması gerektiğini belirtmiştir. "Sanatta asla gerçek duygu kullanmayız, yalnızca coşku belleğinden, yalnızca hatırlanan duyguları kullanırız."²⁵⁹ Strasberg de, oyuncunun sahne üzerindeki duygularının gerçek değil, hatırlanan duygular olması gerektiği konusunda Stanislavski ve Vakhtangov'la aynı görüşü paylaşır. "Şimdi ve kendiliğinden" oluşan duygular kontrol edilemeyen ve nelere yol açacağı bilinmeyen duygulardır; oyuncu bu türden duyguları koruyamaz ve tekrar edemez. Hatırlanan duygular ise oyuncunun yaratabileceği ve tekrar edebileceği türden duygulardır.²⁶⁰ Coşku belleğinin amacı, oyuncunun bir şeyi gerçekten hissetmesi, görmesi veya ona dokunması değil – ki bu halüsinasyondur – bunu yaptığı andaki ruh halini hatırlamasıdır.²⁶¹

Bazı oyuncular, partnerlerine "Vur bana. Hadi, vur bana, böylece sana karşı öfke hissedeceğim. Bana gerçekten bir şey yap ki benim tepkim de gerçek olsun," der; fakat bu oyunculuk değildir. Zira, oyuncu olsun veya olmasın, kendisine vurulan kişi gerçek bir öfke duygusu hisseder ve gerçek bir tepki verir. Buradaki duygu, hatırlanan duygu değil, gerçek duygudur; ve sahnede bu tür duygulara güvenilmez. Oyunculuk, "Hayali uyarılara sahici tepkiler vermek – hayali koşullar altında sahici düşünceler ve duygular yaratmak"tır.²⁶² Bu nedenle, oyuncu, coşku belleğine başvurarak hatırlanan duyguyu kullanmalıdır; hatırlanan duygu, kontrol edilebilir niteliğinden dolayı, oyuncunun performansını tesadüfi olmaktan kurtaran, oyunculuk sanatının temeli olan duygudur.²⁶³

Coşku belleğinin ana fikri, oyuncunun sahnedeki duygusunun hiçbir zaman gerçek olmaması gerektiğidir. Duygu, her zaman, yalnızca hatırlanan duygu olmalıdır. Şu an meydana gelen bir

duygu kontrol dışıdır ve sonuçları önceden kestirilemez; oyuncu bu tür bir duyguyu her zaman koruyamaz ve tekrarlayamaz. Hatırlanan duygu ise oyuncunun yaratabileceği, oyunun gereklerine uydurabileceği, kontrol altında tutabileceği ve tekrarlayabileceği tür bir duygudur ve bu nedenle de oyunculuk sanatında kullanılan duygu, hatırlanan duygudur. Vakhtangov da, bu nedenle coşku belleğinin oyuncunun çalışırken kullandığı merkezi deneyim olduğunu vurgular.

Oyuncunun sahnedeki duyguları hiçbir zaman gündelik hayattaki duyguları ile aynı değildir. Gündelik hayattaki duygular gerçek bir nedenden kaynaklanır; fakat sahnede gerçek olan hiçbir şey olmadığından, oyuncunun sahnedeki duyguları ancak oyuncunun daha önce yaşadığı duyguları yeniden kışkırtmasıyla oluştuğu duygulardır.²⁶⁴

Strasberg, coşku belleği tekniğini, "kişinin zihninin ve bedeninin içinde yer etmiş duyguların geçmişten çekilip alınması" olarak tanımlar.²⁶⁵ Oyuncu, duygusal deneyimlerine dair bir "repertuar" oluşturursa, karakterin ihtiyacı olan duyguyu istediği zaman bu repertuardan çıkarıp kullanabilir. Repertuarı ne kadar geniş olursa, yaratıcılık için başvurabileceği kaynaklar ve oynayabileceği rollerin sayısı da o kadar çok olacaktır.²⁶⁶ Oyuncu coşku belleği tekniği için anılarını ne kadar sık kullanırsa, bu anılar istenen duyguyu oluşturmakta kullanılacak altın anahtarlar haline o kadar çabuk gelirler. Bir oyuncu, sistematik olarak çalıştığında, üç ya da dört yılın sonunda on ya da on iki tane duygusal anahtara sahip olur ve onları ne zaman kullanması gerektiğini bilir.²⁶⁷

Oyuncu, coşku belleği sayesinde, birkaç yıllık süre içerisinde kendine bir duygu kartelası oluşturur ve bu duyguları bilinç düzeyindeki şeylerle ilişkilendirir. Fakat bu yöntemin, oyuncuyu, her oyunun, her sahnenin sahip olduğu orijinalliği ve özelliği yok etmeye yöneltme tehlikesi vardır.²⁶⁸

Oyuncu, coşku belleğini kullanırken, sahnedeki gerekli duyguyu kışkırtacak olayı, tercihen uzak geçmişinden bulmalıdır.²⁶⁹ Yakın geçmişe ait olmayan olaylar, oyuncunun sanatsal kullanımına daha uygundur.²⁷⁰ Lee Strasberg, oyuncunun uygun deneyimi bulabilmek için en az yedi sene geriye gitmesini tavsiye eder. Daha yakın zamanda gerçekleşmiş deneyimlere dair duyguların kontrol edilmesi zordur; oyuncu bundan olumsuz biçimde etkilenebilir; ki

bu durumda istendiğinde duyguları yaşamayı durdurması, değiştirmesi veya başka bir duyguya geçmesi mümkün olmaz. Coşku belleğini kullanırken seçilen anı - olay - deneyimin yeniden yaşanması, oyuncuda histerik bir duygusal sonuca yol açmamalıdır. Yakın zamanda gerçekleşmiş bir olayın oyuncu için ifade ettiği anlam ve oyuncunun bu olaya bakış açısı belli bir süre sonra değişebilir; bu nedenle, oyuncunun seçtiği olay mümkün olduğu kadar eski olmalıdır. Olay ne kadar eski olursa, etkisinin değişmeksizin kullanılabilme niteliği o kadar fazla olacaktır.²⁷¹ Yakın zamanda gerçekleşmiş bir deneyim oyuncu için şimdi işe yarayabilir fakat ilerleyen zamanlarda işlerliğini yitirebilir. Eski bir deneyimin şimdi kullanıldığında işe yaraması ise, o deneyimin her zaman işlerliğini koruyacağı anlamına gelir.²⁷²

Allan Miller da (Metot), oyuncunun, duygularını harekete geçirmek için seçeceği deneyimin üzerinden en az beş sene geçmiş olması gerektiğini söyler. Daha yakın zamanda gerçekleşmiş deneyimler, kişinin hafızasında sürekli değişikliğe uğrama eğilimindedir ve her kullanıldığında oyuncunun farklı duygularını harekete geçirir. Bu nedenle, Miller'a göre, oyuncunun belli bir duyguyu harekete geçirmek için başvuracağı deneyimin, hafızasında değişikliğe uğrama eğiliminde olmayan, üzerinden en az beş yıl geçmiş bir deneyim olması gerekir.²⁷³

Kişinin psikolojik olarak kabullenmekte, başa çıkmakta, yüzleşmekte zorlandığı bazı olumsuz anılar, beyin tarafından bastırılarak bilinçaltına itilir. Bu tür duygular için coşku belleği tekniği kullanılmamalı, "bilinçaltına saldırılmamalı"dır. Oyuncunun en derin duyguları, "ayartılmalı", fakat zorlanmamalıdır. Prova, terapi değildir. Oyunculuk, psikanaliz değildir.²⁷⁴

Metot Oyunculluğu, coşku belleğini, sadece provalarda kullanılan bir teknik olmaktan çıkarmış, sahnede, oyun esnasında da başvurulan bir araç haline getirmiştir. Lee Strasberg'e göre, coşku belleği hiçbir zararlı sonuca sebebiyet vermez ve istendiğinde, bir sahnenin tam ortasında bile kullanılabilir.²⁷⁵ Strasberg, oyuncudan, sahne üzerinde oynarken, aynı esnada, coşku belleği alıştırmayı yapmasını ve gerekli duyguyu ortaya çıkarmasını ister. Bunun için oyuncu, oyunun belli bir anında yaşamayı gereken duygu için, o andan yaklaşık bir dakika önce o duyguyla ilgili coşku belleği alıştırmaya başlamalıdır. Bu bir dakika boyunca oyuncu,

sahnedede hem oynayacak, hem de bir dakika sonraki duyguya içsel olarak hazırlanacaktır. Oyuncu coşku belleğine başvurmak suretiyle harekete geçirdiği ilk duyguyu yaşamaya devam ederken, aynı anda da bir sonraki duygu için çalışmaya başlamış olur. Böylece oyuncu, aynı sahne içinde, birbirinden farklı duyguları uyarlamak için, birçok kez coşku belleğine başvurabilir.

Ribot, coşku belleğinin tipik özelliğinin, gelişimindeki yavaşlık olduğunu belirtmiştir. Fakat Strasberg, buna itiraz eder ve coşku belleğiyle duyguları geri çağırmanın, yeterli çalışmadan sonra, bir dakika içinde tamamlanabileceğini keşfettiğini ileri sürer.²⁷⁶ Strasberg'e göre bu mümkündür, zira oyuncuda aynı anda birden fazla şeyi yapma yetisi vardır. Strasberg, bu yaklaşımını oyuncunun doğru zamanda doğru tuşa basmasına benzetir:

"Pek çok oyuncu şöyle der: 'Hem oyunda olup hem bunu düşünmek nasıl mümkün olabilir?' Bu Stanislavski'nin temsil ettiği şey hakkında yürütülen yanlış bir fikirdir. Oyuncunun her zaman varlığının değişik seviyelerinde çalışıyor olduğu gerçeğini sürekli vurgulamaktayım. ... Bütün bunlar oyuncunun sahnedeki gerçeğinin bir parçasıdır. ... Olimpiyatları seyrettiyseniz, (atletlerin) kendilerine bir dakika zaman tanıdıklarını gördünüz. Bu konsantrasyondur. Bizim durumumuzda bu belli bir şey üzerine konsantre olmaktır ve gerçekten de bir dakika sürer. ... Mesela sizin şu anda söylediğinizden tam bir dakika sonra ben oldukça farklı bir tepkiyle cevap vereceğim. Bu demektir ki biz şu anda konuşurken ben bir sonraki dakika için hazırlanmaya başlıyorum ve böylece siz bana o satırları söylerken ben tepki için hazır oluyorum. Oyuncu için zor olan budur. Ve biz tam olarak duygu için gereken ipucunu zamanlarız, çünkü onu elde edebilmenin tek yolu budur. Bir süre sonra ... bu şartlanmış bir refleks haline dönüşür."²⁷⁷

Stanislavski ise, coşku belleğinin yalnızca provalarda kullanılması gereken bir teknik olduğunu söyler. Stanislavski, coşku belleğinin bir ev ödevi gibi algılanması ve oyun esnasında oyuncunun rolünü özgürce yaşamasına olanak sağlaması için, prova sürecinin sonunda bir kenara bırakılarak oyuna taşınmaması gerektiğini ifade eder.

Bella Merlin (Sistem), oyuncunun coşku belleğini oyun esnasında kullanmasını şöyle örneklendirir:

1) Oyuncu, oyun gereği, sahnede bir ayıyla karşılaşır.

2) Oyuncu, kendi yaşamında gerçek bir ayıyla karşılaştığı anı hatırlamaya çalışır.

3) Oyuncu gerçek ayıya karşı hissettiği korku duygusunu, sahnedeki teatral ayıya karşı yeniden yaşar; ve ayıdan kaçmaya başlar.

Buradaki süreç, Merlin'e göre, hem düşünceli (oyuncu dikkatini kendi geçmişine yönelttiğinden), hem de dönüşlüdür (oyuncu kendi duygularına odaklandığından). Oyuncunun, bağımsız bir biçimde – oyundaki eylemle hiçbir ilgisi olmayan – geçmiş bir anısını hatırlaması; sahnede, burada ve şimdi, bu partner ve bu seyirci ile birlikte olma halinin asli gerçekliğinin yerine geçer. Bu nedenle, coşku belleği, performans sırasında kullanıldığında sınırlayıcı, faydasız ve çok zor bir araç haline gelir.²⁷⁹ Merlin, Strasberg'i eleştirerek, coşku belleğinin oyun sırasında kullanılmasının şizofrenik veya olağandışı bir işlem olduğunu söyler.²⁸⁰

Stanislavski'nin coşku belleği tekniğiyle ilgili karşılaştığı temel problem, tekniğin yavaşlığıdır.²⁸¹ Ribot'ya göre de, duygusal hatırlamanın tipik niteliği, uzun bir zamanda, yavaş bir biçimde oluşmasıdır.²⁸² Bu görüşler, Strasberg'in, coşku belleği tekniğiyle, oyun esnasında bir dakika içinde istenen duyguların harekete geçirebileceğine ilişkin düşüncesiyle karşıtlık oluşturur.

Coşku belleği tekniğine karşı yapılmış birçok itiraz vardır. Bunlardan biri, oyuncunun provada veya sahne arkasında coşku belleğine başvurarak harekete geçirdiği duygunun etkisinin, oyuncu sahneye girdiği anda kaybolacağıdır. Bu görüşe göre, coşku belleği kullanılarak uyarılmış duygular – oyunun doğal ritmini bozmaksızın – oyuna aktarılamaz. Coşku belleği egzersizleri, oyuncunun izole edilmiş koşullar altında belli duyguları harekete geçirebildiğini kanıtlasa da, bu duyguları oyun esnasında hissedebileceğini ve kontrol edebileceğini kanıtlamaz.²⁸³

İtirazların bir diğeri de, oyuncunun coşku belleği tekniğine oyun esnasında başvurması düşüncesinin, hem mantığa, hem oyunun dramatik gelişim prensibine, hem de oyunculuğun doğasındaki kendiliğindenlik niteliğine aykırı olduğudur. Bu görüşe göre, coşku belleği tekniğinin mantığa aykırı olmasının nedeni, karakter karısının ölümüne üzülmürken, oyuncunun zihnen ölmüş köpeği ile meşgul olması gerekliliğidir. Aynı görüşe göre, coşku

belleği tekniğinin dramatik gelişim prensibine aykırı olmasının nedeni de, oyun esnasında geçmişte yaşadığı olayları hatırlamaya çalışan oyuncunun, kaçınılmaz olarak, oynadığı sahnenin teatral gereklilikleriyle (dikkat nesneleri, eylemler vb.) ilişkisini koparma zorunluluğudur. Yine bu görüşe göre, coşku belleği tekniğinin, oyunculuğun doğasına aykırı olmasının nedeni ise, bu tekniğin, oyuncuyu, organik olarak yaratan bir yorumcu-sanatçı gibi değil, mekanik bir duygu dağıtıcısı gibi görmesidir.²⁸⁴

Bir başka itiraz, oyun esnasında coşku belleğine başvurarak kendi geçmişindeki bir anıyı hatırlamaya çalıştığında, oyuncunun, mutlak surette oynadığı karakterden çıkacağı ve performansının yaşamsal ritmini bozacağıdır. Ayrıca, oyun esnasında coşku belleğine başvuran oyuncunun elde edeceği duygunun, çok fazla veya çok az, çok güçlü veya yetersiz olacağı, bu nedenle de sahnenin gereği olan duyguya uygunluk sağlamayacağı ifade edilmiştir.²⁸⁵ Oyuncunun, sahnede oynarken, kendi kişisel yaşamını düşünmesinin şizofrenik bir yaklaşım olduğu söylenmiştir.²⁸⁶

Coşku belleği tekniği, oyuncuyu duygusal olarak etkilemiş olan herhangi bir deneyim ya da olayın hatırlanmasıdır. Coşku belleği tekniği için, oyuncu yalnızca yaşamış olduğu bir deneyimi değil, kendisini derinden etkileyen her şeyi kullanabilir. Bu, oyuncunun tanık olduğu bir olay, veya okuduğu bir yazı da olabilir. Oyuncu, böyle durumlarda, olaya tanık olduğu veya yazıyı okuduğu esnada nasıl hissettiğini hatırlamalıdır.²⁸⁷ Oyuncu, sadece yaşadığı deneyimleri değil, kendisini duygusal olarak güçlü bir biçimde etkilemiş olan her şeyi kullanabilir.²⁸⁸

Coşku belleğinin kullanımında oyuncu sadece birebir değil, aynı zamanda paralel deneyimlerden de faydalanabilir. Bir film çekimi sırasında, ölen annesinin ardından ağlayan dokuz yaşındaki bir kız, kendisine annesinin ölüp ölmediği sorulduğunda, "Hayır, orada, odada oturuyor," demiş; ona, "Öyleyse nasıl ağlayabiliyorsun?" diye sorulduğunda da, "Köpeğim yeni öldü ve onu düşüncünce, ağlıyorum," diye cevap vermiştir.²⁸⁹

Coşku belleği tekniği, çok dikkatli bir biçimde yapılması gereken bir seçme işlemidir. Oyuncu, çok önemli ve olağanüstü bir durumu hatırlaması gerekirken, çok sıradan bir durumu hatırlamayı tercih ettiğinde, oyunu veya karakteri, daha düşük, gündelik bir seviyeye indirgemiş ve bayağılaştırmış olacaktır. Örneğin, Jan

Dark'ı oynayan oyuncu, hatalı tercihlerle Jan Dark'ı bir azizden basit bir köylü kızına dönüştürebilir. Bu nedenle oyuncu, örneğin Jan Dark'ın dinlediği melek sesleri için, sıradan bir konuşmayı değil, kendisi için çok önemli bir kişinin kendisine söylediği bir şeyi hatırlamaya çalışmalıdır. Medea'yı oynayan oyuncu, yine coşku belleğinden gündelik bir olayı hatırlamayı tercih ederek, oyunu tragedyadan dram seviyesine indirgemiş olacaktır.²⁹⁰

Oyuncu coşku belleğindeki birtakım anılara başvurduğunda da, istenildiği şekilde oynamasını sağlayacak uygun uyaranları oluşturduğu sürece ne hatırladığı önemli değildir.²⁹¹ Böylece, aynı anı, farklı durumlarda kullanılabilir. Oyuncu, Macduff'ın öldürülen çocuklarını gördüğü ve onlar için gözyaşı döktüğü sahnede, kendi geçmişinden sevdiği birinin ölümünü düşünmek zorunda değildir; kendisini üzen başka bir şeyi hatırlayarak da gözyaşı dökülebilir. Böylece oyuncu, koşulu (sevdiği birini kaybetmek) değiştirerek, aynı içsel ve dışsal tepkiyi (acı çekme ve gözyaşı dökme) doğuran başka bir anıyı transfer etmiş olur. Önemli olan duygudur, oyuncunun içinde duyguyu neyin harekete geçirdiği değil. Dikkat edilmesi gereken nokta, oyuncunun, karakterin yaşadığı olaya benzerlik kaygısıyla değil, karakterin bu olayı yaşadığı zaman hissettiği duygulara benzerlik kaygısıyla transfer yapmasıdır.

Sahnede, önemli olan durum değil, duygudur. Yetişkin bir kişinin, yaşamadığı birçok deneyim olsa da, hissetmemiş olduğu hiçbir duygu yoktur. Oyuncu, oynadığı karakterin sahnede yaşadığı olayı, kendi kişisel yaşamında deneyimlememiş olsa da; bu olayın harekete geçirdiği duyguları, başka olaylar sayesinde de olsa hissetmiştir. Oyuncunun, kafasına silah dayanmış birinin hissettiği korku duygusunu hissetmesi için, geçmiş yaşantısında böyle bir durumla karşı karşıya gelmiş olması gerekmez. Aynı korkuyu, oyuncu, bir köpek tarafından kovalandığında da hissetmiş olabilir. Yaşamında korku duygusunu hiç hissetmemiş biri olmadığı gibi; özel bir korku duygusu, her duruma göre farklı birer korku duygusu da yoktur.²⁹²

Kocası tarafından takip edildiğini gören ve bu nedenle sevgilisinin evine korkuyla giren bir karakteri oynayan oyuncu, buradaki korku duygusunu, geçmişinde, bir odanın kapısının birisi tarafından birden açılmasıyla, uygun olmayan, mahrem bir durumda yakalandığı bir olayı hatırlayarak harekete geçirebilir (yakalandı-

ğı kişinin kocası olması gerekmez).²⁹³

Kişinin yaptığı her şey, hayattan anladığı şeylerden ve deneyimlerinden kaynaklanır. Kişinin deneyimi yaşamış olması gerekmez; deneyim hakkında bir şeyler bilmesi yeterlidir. Kişi, cinayetin ne demek olduğunu bilmek için cinayet işlemek zorunda değildir. Cinayet hakkında bir şeyler bilir, bir yerlerde, bir şekilde, bir şeyi, örneğin bir sivrisineği veya bir böceği öldürmüştür. "Öldürmekle ilgili bir şeyler biliyorsunuz – hiçbir sivrisineğin işkencesine maruz kalıp öfkelenerek ... o baş belasının içindeki lanet canı çıkarmadınız mı?" Bir insanı öldürmenin, cinayet işlemenin nasıl bir şey olduğunu anlamak için bunu bilmek ve bunu imgelemek desteklemek yeterli olacaktır.²⁹⁴ Kişinin, bir katilin hissettiği duyguları anlayabilmesi için, cinayet işlemiş olması gerekmez. Kişi, yaşamı boyunca, zaman zaman, birilerini öldürmek istemiştir, veya cinayetle ilgili bir kitap okurken, bilinçaltında bu deneyimi tecrübe etmiştir. Kişi bilinçaltında çok çeşitli olanakları barındırdığından, bir duyguyu hissetmesi için, gerçek yaşamda bu duyguyu hissedeceği bir deneyim yaşamış olması gerekmez.²⁹⁵ Oyuncunun bir sivrisinekten nefret etmiş ve onu öldürmek istemiş olması, cinayetin ne demek olduğunu bilmesi için yeterlidir. Kişinin içinde hemen hemen bütün davranış türleri mevcuttur. Oyuncunun bir böceği öldürme düzeyinde de olsa can alabiliyor olması, cinayet eyleminin temelini içinde barındırdığını gösterir; oyuncunun bir katili oynamak için yapması gereken, bu temeli agridize etmek - büyütmek ve genişletmektir.²⁹⁶

Bu yaklaşıma karşı yapılmış itirazlar vardır. Bu itirazlardan biri, Othello'nun Desdemona'yı öldürmesinin, Othello'nun bir sivrisineği öldürmesinin agridize edilmiş hali olamayacağıdır. Bu görüşe göre, coşku belleğinin amacı sahnede sahici, doğru ve samimi duyguyu yakalamaktır fakat coşku belleğini bu şekilde, paralel durumlara başvurarak kullanmak bir zorlamadır. Oyunun gerektirdiği duyguların, doğrudan oyuncunun hayatından alınan "zorlama ve nitelik olarak aslından farklı olan paralel deneyimler"le meydana getirilmesi, coşku belleğinin tehlikesidir.²⁹⁷

Bu yaklaşıma karşı yapılmış itirazların bir diğeri ise, coşku belleğinin paralel durumlara başvurarak kullanımında elde edilen duyguların, hiçbir zaman karakterin hissetmesi gereken duyguyla denk olamayacağıdır. Bu görüşe göre, bir yavru köpeğin ölümü-

nün uyandırdığı duygu, bir annenin ölümüyle aynı olamaz. Pis bir tuvaletin uyandırdığı tiksinti duygusuyla, ihanet eden bir sevgiliye karşı hissedilebilecek tiksinti duygusu benzer değildir. Ölmüş olduğu sanılan bir arkadaşın hayatta olduğu öğrenildiğinde hissedilen sevinç duygusu, kaybedilmiş bir cüzdan bulunduğunda hissedilen sevinç duygusundan farklıdır.²⁹⁸ Bunlar her ne kadar benzer görünen deneyimlerse de, coşku belleği kullanılarak transfer edilen bu deneyimlerin uyandırdığı duygular aynı olmayacaktır; bu nedenle de coşku belleğinde paralel deneyimlerin transferi işlevsel bir teknik değildir. Bu nedenle, coşku belleği, bu görüşü savunanlar tarafından, oyuncuyu olması gerekenden farklı bir noktaya gönderen bir mancinığa benzetilmiştir.²⁹⁹

Coşku belleği tekniğine karşı yapılan itirazların bir diğeri de, duyguların oyuncunun kişisel deneyimlerine dayandırılmasının, oyuncuyu, gündelik alışkanlık, tavır ve davranışlarının kalıbına hapsedeceği ve oyuncunun yaratıcılığını özgür bırakmasına engel olacağıdır. Bir diğer itiraz da, duygularını uyarmak için yalnızca coşku belleğine başvuran oyuncunun, kısa zamanda duygusal kaynaklarını tüketeceği ve bir süre sonra da kendini tekrar etmeye başlayacağıdır.³⁰⁰

Oyuncu, kendi yaşamında asla hatırlamak istemediği deneyimleri coşku belleği tekniğinde de kullanmamalıdır. Böyle bir deneyimin kullanılması tehlikeli sonuçlar doğurabilir ve sanatsal olarak işlevsel değildir. Oyuncuda travmatik sonuçlar yaratan deneyimlerin kullanılması, histeri veya bunun gibi kötü sonuçlar doğurabileceği gibi, böyle bir oyunculuk da sanat değildir.³⁰¹ Olumsuz duyguların gerçek, yaşamsal bir neden olmaksızın zorla uyandırılması, insan doğasına karşı çıkmak anlamına gelir ve kişinin zihinsel dengesini tehdit eder.³⁰² Oyuncunun sürekli coşku belleğine başvurması, oyuncuyu histeriye götürebilir. Yas duygusunu harekete geçirmek için sürekli ölmüş dedesini düşünen bir oyuncu, ruh sağlığının gerektirdiğinin aksine davranmakta; yaşadığı acıyı kendisine sürekli hatırlatarak, psikolojisine bu acıyı unutma izni vermemektedir. Bu tutum, insanın tabiatına aykırıdır ve belli bir süre sonra oyuncunun psikolojisini bozabilir.³⁰³

Coşku belleği tekniğine karşı yapılan itirazların bir diğeri, oyuncunun, coşku belleğini kullanarak elde ettiği duyguya körü körüne yapışmasının, yazarın ortaya koyduğu yaşamı özümseme-

sini ve yaratmasını imkânsız hale getireceğidir. Bu görüşe göre, coşku belleğiyle elde edilen duyguya körü körüne yapışmak, sanat değil, patolojidir ve coşku belleğinin yanlış kullanımının en önemli tehlikelerinden biridir. Sahnede gerekli olan bütün duyguları oyuncunun coşku belleğini kullanarak elde etmeye çalışması, oyuncunun sahnedeki diğer oyuncularından ve şeylerden soyutlanmasına sebep olacak bir başka önemli tehlikedir.³⁰⁴ Duygu duran değildir, an be an olanlara bağlı olarak değişen esnek bir şeydir ve oyuncunun duyguyu bir araç gibi kullanması gerekir. Oyuncunun oynaması gereken duygu değil sahnedeki oyundur.³⁰⁵

İtirazların bir diğeri, coşku belleğinin faydalı olmaktan çok zararlı olduğudur.³⁰⁶ Bu görüşe göre, oyuncunun coşku belleğinden aldığı hiçbir duygu, imgelemine çalıştırarak ürettiği duyguların yerini tutmaz. Zira, oyuncunun imgelemi, oyuncunun deneyimlerinden çok daha zengin bir kaynaktır.³⁰⁷ Stella Adler, Stanislavski ile Paris'te yaptığı çalışmalar sırasında, Stanislavski'nin bu düşüncüyü özellikle vurguladığını; üstelik coşku belleğinin kesinlikle Sistem'in ana ilkelerinden biri olmadığını söylediğini aktarır.³⁰⁸

Bir diğer itiraz, oyuncunun kendisine eski bir duyguyu hatırlatan bir anıya, kişisel geçmişine dönmesinin yanlış olduğu; çünkü oyuncunun şu an, o günkü koşullar içinde olmadığıdır. Bu görüşe göre, oyuncu, bir karakteri, evde beslediği tavşanı öldüğü ya da hastanede yatan büyükannesini ziyaret ettiği zaman hissettiği şeylerle birbirine bağlayamaz.³⁰⁹

"Oyunculuğa yaklaşımın, karakterden ziyade sizin kim olduğunuzla yoğunlaşan bir kısmı var. ... Sizi çok fazla tanımıyorum, ama hiçbirinizin Danimarka Prensi olmadığınıza bahse girerim. İçimden bir ses diyor ki, hiçbiriniz babanızın amcanız tarafından öldürüldüğüne ikna olmadınız, hiçbiriniz bu suça alet olup da sonra da katil amcanızla evlenen bir anneye sahip değilsiniz. Bunlar fazlasıyla kendine özgü durumlar. Bunların altını üstüne getirip hayal gücünü üzerlerinde kullanmak oyuncunun işidir; kendi yaşamından bu durumlarla örtüşen koşulları bulup çıkarmak yetmez. Zaten yoktur. Çok sevdiğiniz büyükanneniz öldüğünde mahvoldunuz. Çocukluğunuzdan beri baktığınız köpeğiniz bir arabanın altında kaldığında teselli edilemeyecek durumdaydınız. Bütün bunlar size Hamlet'in babasının ölümü hakkındaki duyguları için ipucu verebilir, ama yalnızca ipucu."³¹⁰

Bir başka itiraz, oyuncunun bir duygu için geçmiş deneyimlerine yönelmesinin, oyuncuyu oyundan, oyunun koşullarından ve oyun yazarının amacından ayırmaya yönelik, sağlıksız bir yaklaşım olduğudur.³¹¹ Bu görüşe göre, oyuncu anılarına döndüğünde, kendi oyununu yaratıyor demektir, yazarinkini değil.³¹² Oyuncunun duygusal deneyimleri oynadığı karakterinkiyle aynı değildir. Oyuncu, kendi özel yaşamı yerine oyunun verili koşullarını incelemeli, "bilinçli geçmiş"i yerine "yaratıcı imgelem"ine konsantre olmalı ve gerekli esini kendi kişisel dünyasında değil, oyunun dünyasında aramalıdır.³¹³

Diğer bir itiraz, oyuncunun coşku belleğini kullanarak, kişisel bir anısını hatırlamak suretiyle bazı duygularını uyarmasının ve kendi yaşamından tamamen farklı olan bir sahneyi bu duyguları kullanarak oynamasının doğru olmadığı; aksine sahte bir yaklaşım ve basit, psikolojik bir hile olduğudur. Bu görüşe göre, duygular, sahnedeki olaylardan, verili koşullardan doğmalıdır. Coşku belleğini kullanan oyuncu, duyguları sahnedeki karaktere değil, kendi kişisel deneyimlerine dayandırmış olur.³¹⁴ Coşku belleği tekniği, oyuncuyu tamamen kendi iç dünyasına yönelterek, oyuncunun sahnedeki gerçeklikle ilişkisini ve partneriyle olan iletişimini koparır.³¹⁵

Stanislavski'nin, Sistem'in ilk döneminde coşku belleğini kullanarak, oyuncunun bir duyguyu, geçmişte o duyguyu hissettiği bir olayı hatırlamak suretiyle yeniden hissedebileceğini ileri sürmüş, fakat otuz yıl süren denemeleri sonucunda, coşku belleğini kullanmayı bırakmış olması; coşku belleğine yapılan itirazların dayanak noktalarından biridir. Stanislavski'nin 1934'te coşku belleği tekniğinden vazgeçmiştir. Bunun nedeni, Stanislavski'nin, coşku belleği tekniğinin oyuncularla istenmeyen içsel histeriye ve ciddi zihinsel hastalıklara neden olduğunu gözlemlemesidir.³¹⁶ Stanislavski, coşku belleğinden zorla çekip çıkarılan duyguların oyuncuların içsel histeriye götürdüğü kanısına varmıştır.³¹⁷

Coşku belleği tekniğine karşı yapılan bir diğer itiraz da, oyuncunun, geçmişte her türlü duyguya dair deneyimler yaşamış olmasının olanaksız olduğudur. Bu görüşe göre, oyuncu, bir duyguyu, kendi yaşamının sınırları içinde aramak zorunda değildir. Oyuncu, imgelemine – hiçbir kısıtlama, hiçbir terbiye olmaksızın – serbest bırakmalı, duyguyu imgelemi yoluyla kışkırtmalıdır. Bu

görüş, hayal gücünün, her durumda, gerçek yaşamdan daha derin ve daha güçlü olduğunu; bu nedenle de imgelemin, coşku belleğinden daha iyi bir uyarıcı olduğunu ileri sürer.³¹⁸

Bir diğer itiraz da, üzerinden geçen zamanla birlikte, kişi için geçmişin anlamının değişeceğidir. Bir başka itiraz ise, sahne üstünde oyuncuların arasındaki ilişkinin hayati öneme sahip olduğu, fakat oyun sırasında coşku belleği tekniğine başvuran oyuncunun partneriyle ilişkisini kaybedeceğidir.³¹⁹ Sanford Meisner'e göre, Stanislavski de coşku belleğinden bu sebeplerden ötürü vazgeçmiştir.³²⁰

Diğer bir itiraz, coşku belleğinin aşırı kişisel olma niteliğinden dolayı, karakteri oyuncunun kişisel anılarıyla aynı hizaya getirmenin, oyun yazarın asıl niyetini çarpıtacağıdır.

Coşku belleği tekniğinin kısıtlayıcı yanlarından biri, bir olayın her hatırlanışında, kişinin o olayla ilgili algısının hafifçe farklılaşması ve böylece hatıranın etkinliğinin sürekli olarak değişmesidir. Bu durum, coşku belleğinin psikoterapide olumlu olarak kullanılmasına neden olmuştur: Hastadan, kendisini olumsuz yönde etkilemiş olan rahatsız edici bir deneyimi, detaylı bir biçimde, defalarca hatırlayarak yeniden yaşaması istenir. Neticede, hatıranın, hastayı bilinçaltı düzeyinde etkilediği sol beyinden, rasyonalize edildiği sağ beyine gönderildiği bir noktaya ulaşılır.³²¹ Buradan şu sonuç çıkarılabilir: Oyuncu, coşku belleği tekniğini kullanarak, bir hatırasını her hatırladığında, o hatıradaki olaylara ilişkin algısı değişeceğinden, uyardığı duygular da değişecek, hiçbir zaman birbirinin aynı olmayacaktır. Ayrıca, aynı hatıranın defalarca hatırlanması, oyuncunun o hatırayı rasyonalize etmesine neden olacak ve hatıranın duygusal etkisini gittikçe zayıflatacaktır.

Kendisini etkileyen bir olay yaşayan kişi, önce duygusal bir patlama yaşayarak doruk noktasına ulaşır, daha sonra ise kademeleli olarak homeostasi (iç denge) ve psikolojik kararlılık durumuna geri döner. Bu iyileşme ve normale dönme sürecinden sonra, söz konusu olayın hatırlanması, kişide duygusal olarak ancak çok önemsiz boyutta bir değişime neden olur.³²² Bu nedenle, geçmişte yaşanmış olayların hatırlanmasının yaratacağı duygusal etkisi genellikle çok zayıftır.³²³

Coşku belleği kullanılarak harekete geçirilen duygular, oyuncu için bir süre işlerliğini korur; fakat bir süre sonra kanıksanmış ha-

le gelir ve etkisini yitirir.³²⁴ Coşku belleği tekniğiyle oyuncu tarafından defalarca kullanılan bir hatıra, ne kadar sarsıcı bir hatıra olursa olsun, oyuncuyu duygusal olarak etkileme gücünü kaybeder. Aynı şekilde, bir şarkının arka arkaya, defalarca dinlenmesi durumunda, o şarkının kişi üzerindeki duygusal etkileme gücü önce azalır ve er ya da geç kaybolur.³²⁵ Belli bir duyguyu harekete geçirmek için, coşku belleği tekniğiyle defalarca kullanılan bir hatıranın, giderek zayıflaması ve duygusal uyarım etkisini kaybetmesi durumunda, aynı duyguyu harekete geçirebilecek, başka hatıraların kullanılması gerekir.³²⁶

Bir başka itiraz, coşku belleğinin, oyuncu için etkili bir teknik olmadığıdır. Bu görüş, iki ana nedene dayandırılmıştır: Birinci neden, oyuncunun coşku belleğini kullanarak bir duyguyu harekete geçirdiğinde, oyun metniyle, oyunun hikâyesiyle ve karakterin ihtiyaçlarıyla ilişkili olmayan bir kaynak kullanmış olacağı ve bunun, harekete geçirilen duyguların belli bir çizgisi ve doğrultusu olmaması sonucunu beraberinde getireceğidir. İkinci neden ise, coşku belleği kullanılarak harekete geçirilmiş – pompalanmış – duyguların, oyun metninde meydana gelen olaylardan kaynaklanmadığı, bundan dolayı da sahnenin ilerleyen anlarında gelişen olaylarla paralellik içinde kalamayacağı ve kısa bir süre içinde etkisini yitirerek kaybolacağı – söneceğidir.³²⁷ Duygularını coşku belleğini kullanarak harekete geçiren oyuncunun, oyundaki koşullarla olan ilişkisini kaybedeceği, bu nedenle oyunun an be an değişen durumlarına uygun içsel tepkiler üretemeyeceği, bunun yerine, içsel tepki olarak, yalnızca coşku belleği yoluyla harekete geçirdiği duyguyu – duygu etkisini koruduğu müddetçe – hisse-deceği ifade edilmiştir.³²⁸

Lee Strasberg ise, Stanislavski'nin, fiziksel eylemler yönteminde ortaya koyduğu, amaçlı bir eylemin belli bir koşulda sahici bir biçimde gerçekleştirilmesiyle duygunun her zaman ortaya çıkacağı savını reddeder. Strasberg, bu konuda Stanislavski ile kuramsal olarak görüş ayrılığı içinde olduğunu söyler; coşku belleğinin ise her zaman işe yaradığını belirtir.³²⁹ Strasberg, coşku belleğinin, sahnede duygu yoğunluğu yüksek anları, şok anlarını yaratmak için işe yarayacak tek teknik olduğunu iddia eder.³³⁰ Uta Hagen da, sahnede şok anlarını ve büyük duygu yoğunluğu gerektiren anları yaratmanın yolunun coşku belleği olduğunu belirtir.³³¹ Ro-

bert Lewis'e göre, oyuncu, fiziksel eylemler yöntemiyle birçok duyguyu harekete geçirebilir; fakat sahnede bu yöntemin yetersiz kaldığı, yüksek yoğunlukta duygular gerektiren anlar da mevcuttur. Örneğin, karakterin çok kötü bir haber alması üzerine, oyuncunun sahnede neşeden bir anda acıya geçiş yapması gerekebilir. Böyle anlarda, oyuncu, coşku belleğine başvurmak zorundadır.³³² Lewis, coşku belleğinin, sahnede ya da sahneye girmeden önce oyuncunun bazı özel, güçlü duyguları uyarması gerektiğinde, başka tekniklerin bu duyguları uyarmada işe yaramadığı durumlarda başvurabileceği, tutumlu bir biçimde kullanılması gereken bir teknik olduğunu belirtir.³³³

Yönetmen Charles Marowitz ise, coşku belleğinin, sahnede yüksek duygu yoğunluğu gerektiren anları yaratmak için geçerli bir kestirme yol olduğunu kabul etmekle beraber, coşku belleği tekniğinin oyuncu için psikolojik bir sapma olduğunu ve oyuncuya yardımcı olmaktan çok, oyuncunun zihnini oyuna yabancı unsurlarla karıştıracaklarını ifade eder.³³⁴

Stella Adler, coşku belleği tekniğine karşı çıkmasına rağmen, coşku belleğinin sahnede yüksek yoğunluklu duygu gerektiren anlarda kullanılabileceğini kabul eder. Adler, Paris'te Stanislavski ile yaptığı çalışmalarda, Stanislavski'nin de, coşku belleği tekniğinin yalnızca çok özel durumlarda, başka hiçbir şey işe yaramadığında kullanılması gerektiğini söylediğini aktarır.³³⁵

Oyuncu, coşku belleğini tekniğinde, kullanacağı kişisel deneyimi seçerken, bu deneyimin oyunun koşullarına değil, oynadığı karakterin duygularına paralel olmasını gözetmelidir. Zira farklı kişiler, farklı koşullarda farklı duygusal tepkiler verir. Örneğin, oyuncunun oynadığı karakterin anne ve babası boşanmış ve karakter buna çok üzülmüş; aynı şekilde oyuncunun da kendi yaşamında anne ve babası boşanmış fakat oyuncu buna üzülmek yerine sevinmiş olabilir. Bu durumda oyuncunun, coşku belleği alıştırmaları olarak kendi anne ve babasının boşanmasını hatırlaması oyuncu için işlevsel olmaz. Oyuncu için işlevsel olan, oynadığı karakterin duygularına paralel olacak biçimde, kişisel olarak çok üzüldüğü farklı bir deneyimi hatırlamasıdır. Önemli olan, verilen duygusal tepkidir; duygusal tepkiyi etkileyen koşul veya olayın oyundakiyle aynı olması gerekmez. Oyuncu, kendisini aynı duygusal tepkiyi vermeye yönlendiren kişisel deneyimi, karakterin

yaşadığı olaydan bağımsız bir biçimde seçebilir.

Ayrıca dikkat edilmesi gereken önemli bir nokta, oyuncunun seçtiği deneyime ait duygularının önemli bir değişim göstermemiş olmasıdır. Kişi zaman içinde değiştiğinden, belli olaylara gösterdiği duygusal tepkiler de değişebilir. Örneğin, oyuncunun oynadığı karakter birine çok öfkelenmiştir ve onu azarlamaktadır. Oysa oyuncu, geçmişte birine çok öfkelenmişti ve ona kalp kırıcı sözler söylediği bir deneyimi hatırladığında, öfke yerine pişmanlık duygusunu hissedebilir. Bu durumda, bu deneyimi seçmek oyuncu için işlevsel olmayacaktır. Oynadığı karakterin verdiği duygusal tepkiyi vermesini sağlayacak kişisel deneyimi seçerken, oyuncu için önemli olan, o deneyimi yaşadığı zaman hissettiği duygulara benzer duyguları halen hissediyor olmasıdır.

Yapılan çalışmalarda, çok yakın bir geçmişte yaşanmış bazı deneyimlerin, oyuncu üzerinde çok güçlü duygusal etkileri olabildiği ve oyuncunun, coşku belleği alıştırmaları olarak bu gibi deneyimleri kullandığında duyguları üzerinde kontrol sağlamakta büyük güçlük çektiği gözlemlenmiştir. Böyle bir durumda, oyuncu, duyguları üzerinde hâkimiyet sağlamak yerine, duygularının hâkimiyeti altına girmekte, oyunda an be an değişen koşulların gerektirdiği duygusal tepkiyi harekete geçirememeye, oynadığı karakterin bir sonraki duygusal değişimine uyum sağlayamama, karakterin içsel ve dışsal eylem çizgisini kesintiye uğratma ve bu nedenle de oyunun ve karakterin gereklilik, gerçeklik ve sınırlarının dışına çıkma gibi sorunlar yaşamaktadır. Coşku belleği tekniği kullanılırken, oyuncunun kontrol altında tutabileceği duyguları harekete geçiren kişisel deneyimlerin seçilmesine dikkat edilmelidir.

Yapılan çalışmalarda, ayrıca, coşku belleği alıştırmaları olarak aynı deneyimin sürekli kullanılması durumunda, o deneyimin duyguları uyarma gücünün, çoğunlukla giderek zayıfladığı gözlemlenmiştir. Oyuncu, böyle bir durumda, ya kullandığı deneyimi istenen duygusal tepkiyi tetikleyebilecek başka bir deneyimle değiştirmeli; eğer böyle bir deneyim bulamıyorsa da söz konusu duyguyu, farklı tekniklerle uyarma yoluna gitmelidir.

Coşku belleği tekniği, bir duygusal hatırlama değil, bir imgelem türüdür. Kişi, duyguları hatırlamaz, deneyimleri hatırlar ve bu hatırlama işlemi esnasında, deneyimleri zihninde imgesel olarak yeniden canlandırır, onları bugünkü psikolojisiyle yorumlar

ve bu yoruma bağı bir duygusal tepki verir. Kişinin geçmişte yaşadığı bir deneyimi hatırlaması durumunda hissettiği duygular; o deneyimi yaşarken hissetmiş olduğu duygular değil; hatırlama işlemi esnasında harekete geçen yeni duygulardır.

Coşku belleğinin amacı, bir duyguyu yeniden elde etmek değil, karakterin oyun sırasındaki yaşamını desteklemektir; yeniden inşa edilmiş bir “geçmiş” yaratmak değil, oyuncunun organizmasını karaktere hizmet edecek şekilde harekete geçirerek, duygu dolu bir “şimdi” yaratmaktır. Bir hatıra, nörokimyasal bir olay, bir sinirsel yolun etkinleştirilmesidir. Hatıra, değişmeyen, sabit bir şey değildir; geçmişte yaşanmış bir şeyin – ne kadar yakın veya uzak geçmişte olursa olsun – eksiksiz bir biçimde hatırlanması veya eksiksiz bir betimlemesi değildir. Hatıralar, son derece değişken ve devingendir.³³⁶ Duygusal deneyimlere dair hatıralar, çoğunlukla bu deneyimlerin aslından farklıdır; hatıralar, deneyimlerin hatırlanması sırasında parçaları birleştirilen yapılardır; asıl deneyim sırasında depolanmış bilgiler bu yapının içindeki parçalardan yalnızca biridir. Hatırlama olayını gerçekleştiren beyin, asıl hatırayı biçimlendiren beyinle aynı değildir.³³⁷ Tüm düşünce ve deneyimler, kişiyi ve beyni değiştirir. Bir hatıranın her hatırlanması, o hatıranın sinirsel yolunun her yeniden etkinleştirilmesi, o an gerçekleşen hatırlama olayına olanak sağlayan protein üretimine bağı olarak, hatırayı her seferinde küçük değişikliklere uğratma eğilimindedir. Bir deneyim, yaşandıktan sonra hafızaya girmesiyle birlikte değişikliğe uğrar. Kişinin bugünkü hali ile dünkü hali aynı olmadığından, deneyimi hatırlayan kişi, deneyimi yaşayan kişiden farklıdır.³³⁸

Bir hatıra, kişinin geçmiş bir deneyime dair tutumuyla ilişkili imgesel bir yapıdır. Buna göre, kişinin geçmişte yaşadığı bir olayla ilgili yorumu, o olayı hatırlama, hatırayı yeniden yapılandırma biçimini yönetir. Bu perspektife göre, hatıralar bir nevi yeni olaylardır. Kişi, bir hatırasını hatırladığında, geçmiş bir deneyimi yeniden yaşamaz; geçmiş deneyimi kullanarak, şimdiki zamanda, şimdiki koşul ve imgelemi tarafından şekillendirilen yeni bir deneyim yaşar.³³⁹ Hatıraların hatırlanması, bilinçaltı materyallerin bilinç düzeyine getirilmesidir ve bu işlem bir geri kazanım değil, bir yaratım işlemidir.³⁴⁰

Geçmişte yaşanmış bir deneyimi hatırlayan kişi, o deneyimi

yaşarken hissettiği duyguları yeniden hissetmez; hatırladığı deneyime şimdiki zamanda yeni bir duygusal tepki verir. Kişi acı veya sevinç hissettiği bir olayı hatırlayabilir, fakat o olayı yaşarken hissettiği acıyı veya sevinci hissetmez. Hissettiği, olayı hatırlarken ürettiği yeni bir acı veya sevinçtir. Duyguya yol açan sebep geçmişten gelse de, duygu şimdiki zamana aittir, şimdiki zamanda meydana gelmektedir.³⁴¹ Bu yaklaşıma göre, coşku belleği diye bir olgudan söz edilemez; zira duygular bellekte yer almamakta, bellekte yer alan şeylerin hatırlanması sırasında oluşmaktadır. Bu görüşlere dayanarak, duygusal hafıza diye bir şeyin olmadığı çıkarılmasında bulunulabilir.³⁴²

Hatıraların, birer nesneden ziyade birer süreç olarak algılanması, oyuncunun hatıraları etkin bir biçimde yönlendirmesi ve kullanmasını sağlar. Hatıralar, geçmiş olayların içinden yapılan seçimlerin yeniden inşa edilerek bir araya getirilmesi olduğuna göre, oyuncu tarafından kullanılan hatıralar da, imgesel – kurgusalıdır. Oyuncunun yaptığı, bir hatırayı hatırlamak, geri çağırarak değil; imgelemek, hayal etmektir. Bu nedenle, coşku belleği tekniği, bir hatırlama işleminden çok bir imgeleme işlemidir. Coşku belleğini, oyuncunun kişisel geçmişinden bir anının yeniden üretimi yerine, imgesel bir araç olarak düşünmek, hatıraları daha özgür ve teatral bir biçimde kullanılmak üzere özgürleştirir.³⁴³

Bu yaklaşıma göre, oyuncu coşku belleği tekniğini sadece provalarda değil, oyun esnasında da kullanabilir. Geçmişte yaşadığı deneyimleri provalar sırasında imgelemesinin, oyuncunun duygularını uyarması, oyuncuda koşullanmış bir refleks yaratır; böylece oyuncu bu deneyimleri oyun sırasında, performans anında yeniden imgelediğinde, oyuncuda aynı duygular yeniden hareket eder. Duyguların koşullanma özelliği sayesinde, duygusal tepkiler koşullanmış tepkilere dönüştürülebilmektedir. Oyuncu, coşku belleğini provalarda kullanarak, duyguları için belli koşullanma etkilerini seçer ve bu etkileri oyun sırasında yeniden etkinleştirerek, bu etkilere koşullandırdığı duygularını uyarır. Yapılan çalışmalarda, bu işlemin, bir dakikadan çok daha kısa sürede, saniiyeler içinde de gerçekleşebildiği gözlemlenmiştir.

Stanislawski'nin Sistem'de ortaya koyduğu, oyuncunun, duygularını, geçmişte yaşadığı deneyimleri imgeleyerek uyarmasına dayalı bu teknik üzerinde, Metot Oyuncululuğu'nun yaptığı bir de-

gişiklik olmadığı; fakat Metot'un, coşku belleği tekniğine, tekniğin Stanislavski'nin Sistem'de ortaya koyduğu biçiminin dışında bir yenilik getirdiği görülmektedir. Bu yenilik, oyuncunun coşku belleği tekniğine sadece provalarda değil, oyun esnasında, performans anında da başvurmasına dayalı yaklaşımdır. Bu yaklaşımla, Metot, coşku belleğinin Sistem'de önerilen kullanım alanını genişletmiştir. Bu bağlamda, Metot Oyunculuğu'nun, coşku belleği tekniğini yapısal bir değişikliğe uğratmadan geliştirdiği söylenebilir.

3.2.1. Duyu Belleği

Duyu belleği tekniği, duyuların (dokunma, tat alma, koklama, işitme, görme) uyarılması yoluyla, bu duygulara bağlı olan duyguların yeniden yaşanmasını sağlar. Stanislavski, oyuncunun beş duyusunun da coşku belleğini etkileyen yardımcı unsurlar olduğunu belirtmiştir.³⁴⁴ Duyular, oyuncunun duygularını uyandıran ilk içtepi olarak kullanılabilir. Kişinin beş duyusundan herhangi birinin uyarılması sonucu, duyu belleği harekete geçer.³⁴⁵

Strasberg'e göre, oyuncu, sinirlenmek, nefret etmek veya sevmek isteyip bu duyguları kendiliğinden hissetmeyi bekleyemez. Ancak duyu belleği aracılığıyla istediği duyguları yaratabilir ve kontrol edebilir.³⁴⁶ Duyu belleğinin kullanımında, oyuncu, duygularını zorlamak yerine, kendi geçmişindeki olayları sadece duygusal yönleriyle hatırlamaya çalışarak duygularını tetikler. Duyu belleğinde oyuncunun konsantrasyonu duygunun üzerinde değil, duyguyu hissettiği olayın duygusal yönleri üzerindedir.

"Bir tepkiyi uyarmanın doğru süreci, duyular yoluyla. Oyuncu nerede olduğunu hatırlamaya çalışır. Diyelim ki, avludaydı. Oyuncu, sadece genellemelerle düşünemez. Avlu, oyuncunun, gördüğü, işittiği, dokunduğu vs. ve avlu kelimesiyle ilişkilendirdiği birçok nesneden oluşmuştur. Duygular, yalnızca bu nesnelerin duygusal somutluğunu biçimlendirmek yoluyla uyarılabilir. "Sıcaktı," demek yeterli değildir. Aksine, oyuncu hatırladığı belli bir sıcaklığı hangi bölgede hissettiğini tam olarak tanımlamalıdır; yalnızca bir hatırayı yaratmak için değil, o belli anı yeniden yaşamak için, oyuncu konsantrasyonunu o bölgede yoğunlaştırır. Oyuncu üzerinde ne olduğunu, giydiği şeyin görünüşünü, dokusunu veya verdiği hissi hatırlar. Oyuncu, duyguya neden olan olayı hatırlamaya

çalışır, hikâyenin sıralaması içinde değil, onu çevreleyen çeşitli duyular içinde.”³⁴⁷

Duyu belleğini kullanan oyuncu, istenen duygu ile bağlantılı kişisel bir deneyimi seçmeli; daha sonra, olayın geçtiği yeri, ışığı, ısıyı, kıyafetlerini, bunlar tenine dokunurken hissettiklerini, terli mi yoksa üşüyor mu olduğunu, gördüğü ve dokunduğu kişiyi, diğer görüntüleri, kokuları, tatları, gürültüyü, sesleri, söylenenleri, verilen cevapları ve benzerlerini duyusal olarak yeniden yaratmalıdır. Duyular uyarıldıkça, oyuncu, o deneyime ait olan duyguları yeniden yaşar. Strasberg, duyu belleğinin kullanımındaki hatırlama sürecini şöyle tarif eder:

“... hatırlama süreci çok kesin, teknik bir süreçtir, duyguyu yeniden yakalamak için asla hiçbir çaba olmamalıdır. Oyuncu duyguyu bilinçsiz bir biçimde yeniden yakalamaya çalışırsa, duygu tekrarlanmaz, çünkü duygu doğrudan kontrol edilebilir değildir. Bu, duyusal nesnelere vurgu yapan bir hatırlama sürecidir. ... en iyi betimlemesi Proust’un Swann’ların Tarafı’ndadır. İşleyiş böyledir. Duyguyu hatırlamaya başlamazsınız, yeri, bir şeyin tadını, bir şeyin dokunuşunu, bir şeyin görünüşünü, bir şeyin sesini hatırlarsınız ve olabildiğince basit ve açıkça hatırlarsınız. Zihninizde şeylere dokunursunuz, ama canlı duyularla. Ve psikolojiden biliyoruz ki duyguların koşullandırıcı faktörleri vardır. Biz böyle eğitildik, fakat Freud’dan değil, Pavlov’dan öğrendik. Duygusal olan, çoğunluğun zannettiği gibi Freud’dan gelmez. Teorik olarak ve gerçekten de, Pavlov’dan gelir. Belli koşullandırıcı faktörleri seçerek, belli sonuçları uyarabilirsiniz. Aynı şeyi her gece yaparız – bulunduğum yeri düşünürüm, ne giydiğimi, bedenimde neler olduğunu, bulunduğum yerin sıcak mı soğuk mu olduğunu, içerideki ışığı düşünürüm, ışığı görmeye çalışırım; bir ses duyarım, o sesi yeniden duymaya çalışırım; birini görürüm, onu yeniden görmeye çalışırım; bir şeye dokunurum, o şeye yeniden dokunmaya çalışırım; söyleneni duymaya, verdiğim yanıtı duymaya çalışırım. Ben bunları yaparken duyguyu yeniden yaşarım.”³⁴⁸

Elia Kazan, duyu belleği tekniğini, oyuncunun geçmişindeki yoğun bir duygusal deneyimi saran fiziksel ve kişisel durumların anımsanması olarak tanımlar. “Hani hayatımızın sevinçli ya da fırtınalı bir anında duymuş olduğumuz bir müziği rastgele yeniden

duyarız da gene o ilk işittiğimiz zamanki duygulara kapıldığımızı, gene derin bir sevinç ya da öfke ve öldürme isteği duyduğumuzu ayrımsayarak şaşırız ya, işte öyle.”³⁴⁹ Belli tatların ve kokuların yeniden duyumsanması, kişinin, geçmişte o tat ve kokuları duyduğu zaman hissettiği duyguları yeniden hissetmesini sağlar.³⁵⁰ Oyuncu, kendi kendini bu şekilde uyarmak yoluyla, çok sayıda ve son derece yoğun duyguları harekete geçirebilir.

Strasberg, duyu belleğinin kullanımına örnek olarak, Marcel Proust’un *Swann’ların Tarafı* adlı romanından bir bölüme işaret eder:

“Geçmişî hatırlama gayretimiz nafîle, zihnimizin bütün çabaları boşunadır. Geçmiş, zihnin hâkimiyet alanının, kavrayış gücünün dışında bir yerde, hiç ihtimal vermediğimiz bir nesnenin (bu nesnenin bize yaşatacağı duygunun) içinde gizlidir. ... bir kış günü eve döndüğümde, üşümüş olduğumu gören annem, alışkın olmadığım halde, biraz çay içmemi önerdi. Önce istemedim, sonra, bilmem neden, fikir değiştirdim. Annem, birini gönderip, Küçük Madlen denilen, bir tarak midyesinin oluklu çenetleri arasında biçimlendirilmiş gibi görünen o kısa, tombul keklerden aldırdı. ... yumuşasın diye içine bir parça madlen attığım çaydan bir kaşık alıp ağzıma götürdüm. Ama içinde kek kırıntıları bulunan çay damağıma değdiği anda irkilerek, içimde olup biten olağanüstü şeye dikkat kesildim. ... Halamın ıhlamura batırıp bana verdiği bir parça madlenin tadını tanır tanımaz (bu hatıranın beni niçin bu kadar mutlu ettiğini henüz bilmediğim ve bunu keşfetmeyi çok daha sonraya erteleyeceğim halde), Léonie Halamın odasının bulunduğu, sokağa bakan eski gri ev, bir tiyatro dekoru gibi gelip annemler için yapılmış olan, arkadaki bahçeye bakan küçük eve (o ana kadar gördüğüm tek kesite) eklendi; evle birlikte, sabahtan akşama, her mevsimde kent, öğle yemeğinden önce beni gönderdikleri Meydan, alışveriş yaptığım sokaklar ve hava güzel olduğunda yürüdüğümüz yollar da görüntüde yerlerini aldılar. ... Sonra ansızın o hatıra karşımda beliriverdi. ... Çayın ve kekin tadıyla bir bağlantısı olduğunu, ama onu kat kat aştığını, farklı bir niteliği olması gerektiğini seziyordum. Nereden geliyordu? Anlamı neydi? Nerede yakanabilirdi?”³⁵¹

Duyu belleğini kullanırken, oyuncu, sahnede istenen duyguyu

kendisine geçmişte hissettirmiş olan bir olaya konsantre olmalı; fakat duyguyu doğrudan geri çağırmaya çalışmak yerine, hatırlanan olayı çevreleyen duyusal "iz"leri, olayın gerçekleştiği odanın büyüklüğünü, duvarların rengini, mobilyaların üzerindeki kumaşı, günün saatini, insanların giyim ve görünüşlerini v.b. hatırlamaya çalışmalıdır. Böylece oyuncu, olaya dair fiziksel gerçekliği mümkün olan en kesin bir biçimde yeniden yaratarak, geçmişte yaşadığı duyguyu şu ana taşıyacaktır.³⁵² Oyuncu, geçmişte yaşadığı bir duyguyu hatırlamaya çalışmak yerine, o duyguyu oluşturan olaya - koşula dair duyusal yanları hatırlamaya çalışmalıdır. Oyuncu, duyu belleğini kullanırken, yaşamış olduğu olayın duyusal ayrıntılarını birer bilgi olarak değil ("Soğuktu") birer deneyim olarak ("Ellerim üşüyordu") hatırlamaya çalışmalıdır. Duyu belleği tekniğinin dayandığı Pavlov'un Koşullanmış Refleks Kuramı'na göre, duyusal deneyimleri hatırlayan oyuncunun, bu deneyimle ilişkili olan duyguları kendiliğinden ortaya çıkacaktır.³⁵³

Lee Strasberg'in, Roman Bohnen'la yaptığı bir duyu belleği çalışması için bakınız: Ek 3

Duyu belleği tekniği, Pavlov'un Koşullanmış Refleks Kuramı'na dayanır. Pavlov'un deneyinde, köpek, zil sesiyle yiyeceği ilişkilendirir ve zil sesini duyduğunda koşullanmış refleks olarak aklına yiyecek geldiğinden - önüne yiyecek konmasa dahi - hemen salya salgılamaya başlar. Oyuncu da, belli duygusal tepkileri uygun duyusal uyaranlara koşullandırabilir; oyuncunun bu duyusal uyaranları belirlemesi ve üzerinde egzersiz yapması, kişisel deneyimlerinin duyusal hatıralarından oluşan bir depo oluşturmamasını sağlar. Pavlov'un deneyinde, deney, köpeklerin yiyeceği zil sesine koşullandırmasını sağlamak için yüzlerce kez yinelenmiştir; fakat insanın duyarlılığı köpekten çok daha ileri düzeyde olduğundan, oyuncu belli tepkileri belli uyaranlara birkaç deneme sonunda koşullandırabilir.

Geçmişte yaşanan bir deneyimdeki duyguları yeniden tetikleyen uyarıcı, o deneyimin dışsal değil, içsel yanındadır;³⁵⁶ çağrışımın içsel mantığındadır.³⁵⁷ Oyuncunun, ağlamak için üzücü şeyler düşünmesi, kendine hüznü bir duygu durumu pompalaması, geçmişte yaşadığı üzücü bir olayı hatırlaması ve böylece kendini ağlamaya sürükleyecek duygusal duruma gelmeyi beklemesi yanlıştır.³⁵⁸ Oyuncu, bunun yerine, duyu belleğine başvurarak, geçmiş-

te yaşadığı üzücü olayla direkt değil, dolaylı olarak bağlantılı olan bir şeyin arayışına girmelidir. Uta Hagen'a göre, bunlar daha çok oyuncunun görme duyusunu etkileyen nesneler olmalıdır. Bu nesneler, çoğu zaman önemsiz görünen, fakat oyuncunun bilinçaltında kalmış, yaşanan duygusal deneyimle bağlantılı ve bu deneyimdeki duyguyu yeniden uyararak harekete geçiren nesnelerdir.³⁵⁹

Hagen'a göre, yaşamda kişinin başına, düşünce yoluyla başa çıkılması zor, muhakeme gücünü sekteye uğratici bir şey geldiğinde, kişi bir duyguya yakalanır (duyguyu yakalamaz, duygu tarafından yakalanır, esir alınır). Kişi, muhakemesinin üzerinde kontrol sağlama mücadelesine girer fakat ne kadar kontrollü olmaya çalışırsa çalışsın, uzak durmak istediği duygular tarafından yenilgiye uğrattılır. İnsan psikolojisi, genellikle, mantıksal kontrolü kaybetmeme ve duyguların etkisi altına girmeme arzusundadır. Bu bakış açısına dayanarak, Hagen, geçmişte yaşanan bir deneyime ait bir duyguyu doğrudan geri çağırmanın ve karakterin eylemlerine hizmet etmesi için yeniden deneyimlemenin çok zor olduğunu söyler. Hagen'a göre, ancak oyuncunun hafızasında kalan, yaşadığı olay esnasında gözünden kaçmış fakat şimdiki zamanda farkına vardığı, olayın kendisiyle direkt olarak bağlantılı değilmiş gibi görünen bir şey, çağrışım yoluyla duyguyu geri çağırmaya imkân verir. Oyuncu, bu bilgiye dayanarak, kişisel deneyimlerinden çıkardığı duygusal tetikleyicileri bilinçli bir şekilde kullanmayı öğrenmelidir.³⁶⁰

Yaşadığı bir olayı düşünen oyuncu, olayı çevreleyen koşullar hakkında hatırlayabildiği her şeyi, günün saatini, havayı, ışığı, duvar kâğıdındaki motifleri, kanepedeki yağ lekesini, aynadaki veya penceredeki yansımaları, sokaktan gelen sesleri veya fonda çalan radyodan gelen müziği, sevgilisinin kıyafetindeki ayrıntıları, sürdüğü kokuyu, yediği veya içtiği şeyleri, vs. gözden geçirmelidir. Oyuncu, bu sayede, istem dışı da olsa muhtemelen bir nesneye dokunduğunu hissedecek, işaret parmağındaki mürekkep lekesi kadar önemsiz bir şeyi hatırlayacak ve duyguların etkisi altına girecektir. Oyuncu bu alıştırma sayesinde keşfettiği, geçmişte yaşadığı olaya dair duygusunu geri çağırmasını sağlayan tetikleyiciyi gelecekte tekrar kullanabilmek için saklamalı, kendisi için bu tetikleyici nesnelerden hayali bir depo oluşturmalıdır.³⁶¹ Bu sayede oyuncu, gerekli duygu için, prova sırasında geçmişine dönerek

anılarını "kazmak" veya oyun sırasında uygun bir uyaran bulma amacıyla hafızada geçmiş duygusal deneyimleri hatırlamaya çalışarak oyundan kopmak zorunda kalmayacaktır. Bunun yerine, tetikleyici nesnelerle dolu hayali deposundan seçeceği bir nesneyi oyundaki olayla ilişkilendirerek kullanacak ve ihtiyacı olan duygusal tepkiyi yaratacaktır.

Stella Adler'e göre ise, oyuncu, oyundakine benzer bir "duygu" için kendi kişisel geçmişine dönmemeli; bunu ancak benzer bir "eylem" için yapmalıdır. Oyuncu, kendi kişisel deneyiminde, duygusal bir tepki verdiği benzer bir eyleme, eylemin geçtiği anda içinde bulunduğu koşullara geri dönerek, özellikle de mekânı geri çağırarak suretiyle duygularını açığa çıkarır.³⁶²

Stanislavski'nin Sistem'de ortaya koyduğu, oyuncunun duygularını, geçmişte yaşadığı deneyimleri çevreleyen koşulları duygusal olarak hatırlayarak uyarmasına dayalı bu teknik üzerinde, Metot Oyunculuğu'nun vurgusal bir değişiklik yaptığı görülmektedir. Stanislavski, oyuncunun geçmiş deneyimleri duygusal olarak hatırlaması işleminde, görsel ve işitsel hatırlamayı merkeze yerleştirmiş; diğer üç duyuyu ise (dokunma, koklama, tat alma) yardımcı unsurlar olarak değerlendirmiştir.³⁶³ Metot Oyunculuğu ise, beş duyunun her birinin, duygusal hatırlamada merkezi konumda yer alabileceğini ve oyuncunun duygularını harekete geçirmede asal unsur olabileceğini ortaya koyarak; duyu belleği tekniğinde Stanislavski'nin görme ve işitme duyuları üzerine yaptığı vurguyu, dokunma, koklama ve tat alma duyuları üzerine de yapmıştır. Bu bağlamda, Metot Oyunculuğu'nun, duyu belleği tekniğini, tekniğin yapısında asal olmayan, vurgusal bir değişiklik yaparak geliştirdiği söylenebilir.

Dipnotlar

1. Konstantin S. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, Çev. Suat Taşer, 3. bs., İstanbul, Papyrus Yayınları, 1996, s. 86
2. I. Rapoport, "The Work Of The Actor", *Acting: A Handbook Of The Stanislavski Method*, Ed. by, Toby Cole, New York, Three Rivers Press, 1995, s. 61
3. Lee Strasberg, *A Dream Of Passion*, Boston, Penguin Books, 1998, s. 165
4. A.e., s. 164
5. S. Loraine Hull, *Strasberg's Method As Taught By Lorrie Hull*, Connecticut, Ox Bow Publishing Inc., 1985, s. 40
6. Strasberg, a.g.e., s. 165
7. Hull, a.g.e., s. 38
8. Uta Hagen, *A Challenge For The Actor*, New York, Scribner, 1991, s. 286
9. Edward Dwight Easty, *On Method Acting*, New York, Ivy Books, 1989, s. 41

10. A.e., s. 116
11. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 57
12. Konstantin S. Stanislavski, *Bir Rol Yaratmak*, Çev. Çiğdem Genç, Fırat Güllü, Bora Tan-
yel, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 1999, s. 49
13. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 29
14. Jean Benedetti, *Stanislavski: His Life And Art*, London, Methuen Drama, 1999, s. 16
15. Hull, a.g.e., s.234
16. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 29
17. A.e., s. 253
18. A.e., s. 380
19. Strasberg, a.g.e., s. 62
20. A.e., s. 52
21. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 407
22. Paul Gray, "The Reality Of Doing – Interviews with Vera Soloviova, Stella Adler, and
Sanford Meisner", *Stanislavski And America*, Ed. by, Erika Munk, New York, Hill And
Wang, 1966, s. 218
23. Richard Schechner, "Exit Thirties, Enter Sixties", *Stanislavski And America*, Ed. by,
Erika Munk, New York, Hill And Wang, 1966, s. 17
24. Konstantin S. Stanislavski, *Bir Karakter Yaratmak*, Çev. Suat Taşer, 3. bs., İstanbul, Papi-
rüs Yayınları, 1996, s. 80
25. Stanislavski, *Bir Rol Yaratmak*, s. 180
26. A.e., s. 89
27. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 127
28. Richard Boleslavsky, *Acting: The First Six Lessons*, New York, Routledge, 2003, s. 35
29. Hull, a.g.e., s.234
30. Michael Chekhov, *To The Actor*, London, Routledge, 2002, s. 21
31. Michael Chekhov, *On The Technique Of Acting*, Ed. by, Mel Gordon, New York, Har-
per Collins Publishers, 1991, s. 82
32. A.e., s. 114
33. A.e., s. xxiii
34. A.e., s. xxviii
35. Strasberg, a.g.e., s. 70
36. A.e., s. 137
37. A.e., s. 132
38. A.e., s. 139
39. Rhonda Blair, "The Method And The Computational Theory Of Mind", *Method Acting
Reconsidered*, Ed. by. David Krasner, New York, St. Martin's Press, 2000, s. 211
40. Stella Adler, *Aktörlük Sanatı*, Çeviren: Nazım Uğur Özüaydın, İstanbul, Mitoş-Boyut Ya-
yınları, 2006, s. 60
41. A.e., s. 58
42. A.e., s. 54
43. Uta Hagen, *Respect For Acting*, New York, Wiley Publishing, 1976, s. 66
44. Adler, a.g.e., s. 46
45. A.e., s. 151
46. Krasner, "Strasberg, Adler and Meisner: Method Acting", s. 140
47. Adler, a.g.e., s. 66
48. A.e., s. 109
49. A.e., s. 58
50. A.e., s. 62
51. A.e., s. 70
52. A.e., s. 114
53. A.e., s. 115
54. Stanislavski, *Bir Karakter Yaratmak*, s. 142
55. A.e., s. 149
56. Jean Benedetti, *Stanislavski And The Actor*, New York, Routledge/Theatre Arts Books,
1998, s. 146
57. Chekhov, *On The Technique Of Acting*, s. 62
58. A.e., s. 111
59. Chekhov, *To The Actor*, s. 208
60. Adler, a.g.e., s. 62

61. A.e., s. 65
62. A.e., s. 29
63. A.e., s. 160
64. A.e., s. 32
65. Sonia Moore, *Stanislavski Revealed: The Actor's Guide To Spontaneity On Stage*, New York, Applause Theatre Books, 1998, s. 34
66. Adrian Brine, Michael York, *Shakespeare Oyuncululuğu*, Çeviren: Ali H. Neyzi, İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2002, s. 168
67. Paul Mann, Richard Schechner, "Theory and Practice", *The Tulane Drama Review*, Vol. 9, No. 2, Kiş 1964, s. 88
68. Ivana Chubbuck, *The Power Of The Actor*, New York, Gotham Books, 2005, s. 77
69. Chekhov, *On The Technique Of Acting*, s. xxiii
70. Chekhov, *To The Actor*, s.26
71. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 76
72. Sharon Marie Carnicke, "Stanislavky's System: Pathways For The Actor", *Twentieth Century Actor Training*, Ed. by, Alison Hodge, London, Routledge, 2006, s. 20
73. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 77
74. Benedetti, *Stanislavski: His Life And Art*, s. 224
75. Sanford Meisner, Dennis Longwell, *Sanford Meisner On Acting*, New York, Vintage, 1987, s. 121
76. Bella Merlin, *Beyond Stanislavsky: The Psycho-Physical Approach To Actor Training*, London, Nick Hern Books Limited, 2001, s. 23
77. Jonathan Pitches, *Science And The Stanislavsky Tradition Of Acting*, Oxon, Routledge, 2006, s. 107
78. Easty, a.g.e., s. 38
79. Rapoport, a.g.e., s. 61
80. Konstantin Stanislavski, "Direction And Acting", *Acting: A Handbook Of The Stanislavski Method*, Ed. by, Toby Cole, New York, Three Rivers Press, 1995, s. 34
81. Dan W. Mullin, "Acting Is Reacting", *The Tulane Drama Review*, Vol. 5, No. 3, Mart 1961, s. 157
82. Sonia Moore, *Stanislavski Sistemi*, Çev. Özgür Çiçek, Bülent Sezgin, Cüneyt Yalaz, İstanbul, BGST Yayınları, 2006, s. 62
83. Moore, *Stanislavski Revealed: The Actor's Guide To Spontaneity On Stage*, s. 130
84. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 271
85. E. Vakhtangov, "Preparing For The Role", *Acting: A Handbook Of The Stanislavski Method*, Ed. by, Toby Cole, New York, Three Rivers Press, 1995, s. 145
86. Adler, a.g.e., s. 75
87. A.e., s. 30
88. A.e., s. 69
89. A.e., s. 71
90. A.e., s. 36
91. A.e., s. 50
92. A.e., s. 58
93. A.e., s. 32
94. Moore, *Stanislavski Sistemi*, s. 54
95. A.e., s. 92
96. A.e., s. 100
97. Adler, a.g.e., s. 75
98. A.e., s. 71
99. A.e., s. 77
100. A.e., s. 75
101. A.e., s. 73
102. A.e., s. 98
103. Hagen, *Respect For Acting*, s. 123
104. A.e., s. 158
105. Charles Marowitz, *Stanislavsky And The Method*, New York, Citadel Press, 1964, s. 117
106. Adler, a.g.e., s. 154
107. Rapoport, a.g.e., s. 82
108. Hagen, *A Challenge For The Actor*, s. 261
109. Adler, a.g.e., s. 30

110. A.e., s. 66
111. A.e., s. 52
112. A.e., s. 72
113. A.e., s. 103
114. A.e., s. 72
115. A.e., s. 131
116. Hull, a.g.e., s.179
117. Adler, a.g.e., s. 113
118. A.e., s. 54
119. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 82
120. A.e., s. 343
121. Stanislavski, *Bir Rol Yaratmak*, s. 239
122. Bella Merlin, *The Complete Stanislavsky Toolkit*, London, Nick Hern Books Limited, 2007, s. 69
123. Stanislavski, *Bir Rol Yaratmak*, s. 16
124. Adler, a.g.e., s. 132
125. A.e., s. 51
126. Meisner, Longwell, a.g.e., s. 128
127. Chubbuck, a.g.e., s. 108
128. Andrew Yule, *Al Pacino: A Life On The Wire*, London, Time Warner Paperbacks, 2003, s. 195
129. Hull, a.g.e., s.178
130. Hagen, *A Challenge For The Actor*, s. 141
131. Hagen, *Respect For Acting*, s. 193
132. Hagen, *A Challenge For The Actor*, s. 261
133. Marowitz, *Stanislavsky And The Method*, s. 91
134. Moore, *Stanislavski Sistemi*, s. 105
135. Hagen, *Respect For Acting*, s. 100
136. Hagen, *A Challenge For The Actor*, s. 149
137. Richard Schedner, Theodore Hoffman, "The Moment Itself – An Interview with Elia Kazan", *Stanislavski And America*, Ed. by, Erika Munk, N. York, Hill And Wang, 1966, s. 203
138. Chubbuck, a.g.e., s. 108
139. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 197
140. Hagen, *Respect For Acting*, s. 5
141. Moore, *Stanislavski Sistemi*, s. 94
142. Carnicke, a.g.e., s. 21
143. Moore, *Stanislavski Sistemi*, s. 109
144. Merlin, *The Complete Stanislavsky Toolkit*, s. 238
145. Moore, *Stanislavski Revealed: The Actor's Guide To Spontaneity On Stage*, s. 35
146. A.e., s. 57
147. Vakhtangov, a.g.e., s. 151
148. Hagen, *Respect For Acting*, s. 63
149. Adler, a.g.e., s. 146
150. A.e., s. 126
151. Robert Lewis, *Method Or Madness*, New York, Samuel French Inc., 1958, s. 111
152. Merlin, *The Complete Stanislavsky Toolkit*, s. 238
153. A.e., s. 237
154. Chubbuck, a.g.e., s. 173
155. Moore, *Stanislavski Sistemi*, s. 110
156. Chubbuck, a.g.e., s. 175
157. Mehmet Tekin, *Roman Sanatı*, 7. bs., Ankara, Ötügen, 2009, s. 264
158. A.e., s. 259
159. A.e., s. 269
160. A.e., s. 270
161. Meisner, Longwell, a.g.e., s. 74
162. A.e., s. 121
163. A.e., s. 84
164. A.e., s. 79
165. A.e., s. 86
166. A.e., s. 84

167. A.e., s. 85
168. A.e., s. 89
169. A.e., s. 86
170. A.e., s. 80
171. Gray, "The Reality Of Doing – Interviews with Vera Soloviova, Stella Adler, and Sanford Meisner", s. 217
172. Meisner, Longwell, a.g.e., s. 98
173. A.e., s. 119
174. A.e., s. 82
175. Schechner, Hoffman, "The Moment Itself – An Interview with Elia Kazan", s. 204
176. Krasner, "Strasberg, Adler and Meisner: Method Acting", s. 134
177. Hull, a.g.e., s.155
178. Meisner, Longwell, a.g.e., s. 138
179. Hagen, *Respect For Acting*, s.34
180. A.e., s. 36
181. A.e., s. 35
182. Edward Dmytryk, Jean Porter Dmytryk, *Sinemada Oyunculuk, Çeviren: Levent Cennemre*, İstanbul, Alfa Yayıncılık, 1984, s. 76
183. Easty, a.g.e., s. 67
184. Strasberg, a.g.e., s. 87
185. Foster Hirsch, *A Method To Their Madness: The History Of The Actors Studio*, Cambridge, Da Capo Press, 2002, s. 146
186. Hull, a.g.e., s.158
187. Hirsch, a.g.e., s. 142
188. Strasberg, a.g.e., s. 87
189. Moore, *Stanislawski Revealed: The Actor's Guide To Spontaneity On Stage*, s. 33
190. A.e., s. 35
191. A.e., s. 36
192. A.e., s. 117
193. Paul Gray, "A Critical Chronology", *Stanislawski And America*, Ed. by, Erika Munk, New York, Hill And Wang, 1966, s. 166
194. Hagen, *Respect For Acting*, s. 159
195. Hagen, *A Challenge For The Actor*, s. 70
196. Hagen, *Respect For Acting*, s. 38
197. Hagen, *A Challenge For The Actor*, s. 73
198. Hagen, *Respect For Acting*, s. 67
199. A.e., s. 161
200. Hagen, *A Challenge For The Actor*, s. 117
201. Easty, a.g.e., s. 124
202. Chubbuck, a.g.e., s. 19
203. Ae., s. 2
204. Mel Gordon, *The Stanislawsky Technique: Russia*, New York, Applause Theatre Book Publishers, 1987, s. 238
205. Lewis, *Method Or Madness*, s. 13
206. David Krasner, "I Hate Strasberg: Method Bashing in the Academy", *Method Acting Reconsidered*, Ed. by. David Krasner, New York, St. Martin's Press, 2000, s. 18
207. Chubbuck, a.g.e., s. 53
208. A.e., s. 54
209. A.e., s. 55
210. A.e., s. 124
211. A.e., s. 338
212. Meisner, Longwell, a.g.e., s. 136
213. Richard Schechner, "Stanislawski at School", *The Tulane Drama Review*, Vol. 9, No. 2, Kış 1964, s. 201
214. Hagen, *Respect For Acting*, s. 41
215. A.e., s. 40
216. Hagen, *A Challenge For The Actor*, s. 72
217. Hagen, *Respect For Acting*, s. 44
218. Meisner, Longwell, a.g.e., s. 139
219. Adler, a.g.e., s. 139

220. A.e., 238
221. Schechner, Hoffman, "The Moment Itself – An Interview with Elia Kazan", s. 205
222. Strasberg, a.g.e., s. 111
223. Hull, a.g.e., s. 111
224. Rose Whyman, *The Stanislavsky System Of Acting: Legacy And Influence In Modern Performance*, New York, Cambridge University Press, 2008, s. 56
225. A.e., s. 70
226. Strasberg, a.g.e., s. 112
227. Hull, a.g.e., s. 87
228. Andrei Malaev-Babel, *The Vakhtangov Sourcebook*, New York, Routledge, 2011, s. 186
229. Easty, a.g.e., s. 44
230. A.e., s. 48
231. Hirsch, a.g.e., s. 139
232. Lewis, *Method Or Madness*, s. 35
233. A.e., s. 36
234. Strasberg, a.g.e., s. 114
235. Richard Schechner, "Working With Live Material – An Interview With Lee Strasberg", *Stanislavski And America*, Ed. by, Erika Munk, New York, Hill And Wang, 1966, s. 197
236. Strasberg, a.g.e., s. 69
237. A.e., s. 67
238. Schechner, "Working With Live Material – An Interview With Lee Strasberg", s. 197
239. Strasberg, a.g.e., s. 59
240. A.e., s. 114
241. A.e., s. 116
242. Schechner, "Exit Thirties, Enter Sixties", s. 17
243. Krasner, "I Hate Strasberg: Method Bashing in the Academy", s. 36
244. Schechner, "Working With Live Material – An Interview With Lee Strasberg", s. 198
245. Moore, *Stanislavski Sistemi*, s. 75
246. Strasberg, a.g.e., s. 121
247. A.e.
248. A.e., s. 114
249. A.e., s. 122
250. Joseph R. Roach, Jr., "G. H. Lewes and Performance Theory: Towards a 'Science of Acting'", *Theatre Journal*, Vol. 32, No. 3, Ekim 1980, s. 323
251. Krasner, "Strasberg, Adler and Meisner: Method Acting", s. 137
252. Strasberg, a.g.e., s. xii
253. A.e., s. 116
254. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 237
255. A.e., s. 41
256. A.e., s. 379
257. A.e., s. 76
258. A.e., s. 249
259. Krasner, "Strasberg, Adler and Meisner: Method Acting", s. 148
260. A.e., s. 136
261. Strasberg, a.g.e., s. 69
262. Hull, a.g.e., s. xiii
263. Robert H. Hethmon, *Strasberg At The Actors Studio*, New York, Theater Communications Group, 1991, s. 112
264. Moore, *Stanislavski Sistemi*, s. 74
265. Krasner, "Strasberg, Adler and Meisner: Method Acting", s. 136
266. A.e.
267. Hull, a.g.e., s. 102
268. Schechner, "Exit Thirties, Enter Sixties", s. 18
269. Krasner, "Strasberg, Adler and Meisner: Method Acting", s. 136
270. Robert Lewis, "Emotional Memory", *The Tulane Drama Review*, Vol. 6, No. 4, Haziran 1962, s. 55
271. Hethmon, a.g.e., s. 109
272. Strasberg, a.g.e., s. 149
273. Allan Miller, *A Passion For Acting: Exploring The Creative Process*, New York, Back Stage Books, 1992, s. 44

274. Benedetti, *Stanislavski And The Actor*, s. 61
275. Schechner, "Working With Live Material – An Interview With Lee Strasberg", s. 199
276. Strasberg, a.g.e., s. 112
277. Hull, a.g.e., s.97
278. Merlin, *Beyond Stanislavsky: The Psycho-Physical Approach To Actor Training*, s. 156
279. A.e., s. 14
280. A.e., s. 157
281. Joseph R. Roach, *The Player's Passion: Studies In The Science Of Acting*, Michigan, The University Of Michigan Press, 1993, s. 211
282. A.e.
283. Marowitz, *Stanislavsky And The Method*, s. 115
284. A.e., s. 116
285. A.e., s. 117
286. Harold Clurman, Morris Carnovsky, Robert Lewis, Cheryl Crawford, Clifford Odets, Sanford Meisner, Stella Adler, Phoebe Brand, Margaret Barker, Ruth Nelson, Elia Kazan, Ralph Steiner, Mordecai Gorelik, Lee Strasberg, "Looking Back: 1974-1976", *Educational Theatre Journal*, Vol. 28, No. 4, Aralık 1976, s. 508
287. Gray, "The Reality Of Doing – Interviews with Vera Soloviova, Stella Adler, and Sanford Meisner", s. 215
288. Lewis, "Emotional Memory", s. 59
289. Gray, "The Reality Of Doing – Interviews with Vera Soloviova, Stella Adler, and Sanford Meisner", s. 215
290. A.e., s. 224
291. Hull, a.g.e., s.84
292. Malaev-Babel, a.g.e., s.186
293. Lewis, "Emotional Memory", s. 56
294. Richard Schechner, "'Would You Please Talk To Those People?' – An Interview With Robert Lewis", *Stanislavski And America*, Ed. by, Erika Munk, New York, Hill And Wang, 1966, s. 238
295. I.Sudakov, "The Creative Process", *Acting: A Handbook Of The Stanislavski Method*, Ed. by, Toby Cole, New York, Three Rivers Press, 1995, s. 107
296. Dmytryk, Dmytryk, a.g.e., s. 76
297. Schechner, "Exit Thirties, Enter Sixties", s. 17
298. Marowitz, *Stanislavsky And The Method*, s. 119
299. A.e., s. 122
300. Richard Brestoff, *The Great Acting Teachers And Their Methods*, New Hampshire, Smith And Kraus Publishers, 1995, s. 63
301. Hagen, *Respect For Acting*, s. 49
302. Roach, a.g.e., s. 211
303. Mel Gordon, "Chekhov on Acting: A Collection of Unpublished Materials (1919-1942)", *The Drama Review: TDR*, Vol. 27, No. 3, Sonbahar 1983, s. 62
304. Schechner, "'Would You Please Talk To Those People?' – An Interview With Robert Lewis", s. 241
305. Hull, a.g.e., s. 96
306. Brestoff, a.g.e., s. 127
307. Gray, "The Reality Of Doing – Interviews with Vera Soloviova, Stella Adler, and Sanford Meisner", s. 217
308. Charles Marowitz, "Demystification Of Lee Strasberg", *The Quarterly Theatre Review*, British Theatre Association, 1978, s. 21
309. Adler, a.g.e., s. 131
310. A.e., s. 74
311. Gray, "The Reality Of Doing – Interviews with Vera Soloviova, Stella Adler, and Sanford Meisner", s. 217
312. Adler, a.g.e., s. 132
313. Krasner, "Strasberg, Adler and Meisner: Method Acting", s. 141
314. Schechner, Hoffman, "The Moment Itself – An Interview with Elia Kazan", s. 203
315. Elia Kazan, *Bir Yaşam*, Çeviren: Nihal Yeginoğlu, İstanbul, Afa Yayınları, 1997, s. 76
316. Lawrence Parke, *Since Stanislavski And Vakhtangov: The Method As A System For Today's Actor*, Hollywood, Acting World Books, 1986, s. 159
317. Moore, *Stanislavski Sistemi*, s. 76

318. Meisner, Longwell, a.g.e., s. 79
319. Brestoff, a.g.e., s. 129
320. Meisner, Longwell, a.g.e., s. 82
321. Merlin, *Beyond Stanislavsky: The Psycho-Physical Approach To Actor Training*, s. 12
322. Mullin, a.g.e., s. 154
323. A.e., s. 158
324. Marowitz, *Stanislavsky And The Method*, s. 118
325. C. C. Courtney, "The Neighborhood Playhouse", *Method Acting Reconsidered*, Ed. by David Krasner, New York, St. Martin's Press, 2000, s. 292
326. Lewis, "Emotional Memory", s. 56
327. Chubbuck, a.g.e., s. 109
328. Parke, a.g.e., s. 163
329. Schechner, "Working With Live Material – An Interview With Lee Strasberg", s. 198
330. A.e., s. 199
331. Hagen, *Respect For Acting*, s. 46
332. Lewis, "Emotional Memory", s. 54
333. A.e., s. 57
334. Marowitz, *Stanislavsky And The Method*, s. 118
335. Marowitz, "Demystification Of Lee Strasberg", s. 21
336. Rhonda Blair, *The Actor, Image, And Action: Acting And Cognitive Neuroscience*, Oxon, Routledge, 2008, s. 70
337. A.e., s. 73
338. Marla Carlson, "Acting And Answerability", *Method Acting Reconsidered*, Ed. by David Krasner, New York, St. Martin's Press, 2000, s. 92
339. Blair, *The Actor, Image, And Action: Acting And Cognitive Neuroscience*, s. 74
340. Louise M. Stinespring, "Just Be Yourself: Derrida, Difference, and the Meisner Technique", *Method Acting Reconsidered*, Ed. by David Krasner, New York, St. Martin's Press, 2000, s. 100
341. Mullin, a.g.e., s. 155
342. A.e.
343. Blair, *The Actor, Image, And Action: Acting And Cognitive Neuroscience*, s. 75
344. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 229
345. Gray, "The Reality Of Doing – Interviews with Vera Soloviova, Stella Adler, and Sanford Meisner", s. 215
346. Strasberg, a.g.e., s. 114
347. A.e., s. 115
348. Schechner, "Working With Live Material – An Interview With Lee Strasberg", s. 198
349. Kazan, a.g.e., s. 76
350. Lewis, "Emotional Memory", s. 56
351. Strasberg, a.g.e., s. 118
352. Krasner, "Strasberg, Adler and Meisner: Method Acting", s. 137
353. Easty, a.g.e., s. 51
354. Colin Counsell, *Signs Of Performance: An Introduction To Twentieth-Century Theatre*, London, Routledge, 1996, s. 57
355. Allan Miller, a.g.e., s. 28
356. Hagen, *A Challenge For The Actor*, s. 86
357. A.e., s. 91
358. Hagen, *Respect For Acting*, s. 48
359. A.e.
360. Hagen, *A Challenge For The Actor*, s. 88
361. A.e.
362. Adler, a.g.e., s. 131
363. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 229

4.

FİZİKSEL EYLEMLER YÖNTEMİ

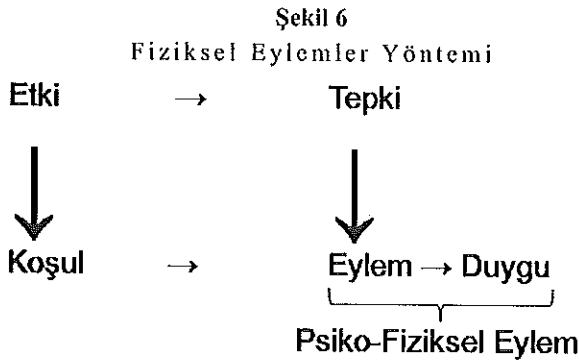
Stanislavski'nin 1917 yılından sonra yaptığı çalışmalar, oyuncunun yaratıcı ruh durumunu yakalaması için, salt imgesel ve duygusal, psikolojik bir analizin değil, fiziksel eylem ve amaçların da etkili olabileceğini keşfetmesini sağlamış; kontrol edilmesi zor psikolojik eylemler yerine, kontrolü daha kolay olan fiziksel eylemleri ön plana getirmesine neden olmuştur. Stanislavski, fiziksel eylemler yöntemini oluşturduğu dönemde, oyunculuğun eylemek-yapmak olduğunu düşünmüş; fiziksel eylemin, oyuncunun sahne üzerindeki varlığının ulaşabileceği son nokta olduğu sonucuna varmıştır. Bu dönemde, Stanislavski'ye göre, oyuncu, sahne üzerinde her zaman bir şeyler yapmalıdır; zira eylem, oyuncunun ardından koştuğu sanatın temelidir.¹ Eylem, dramı diğer sanat dallarından ayıran en önemli unsurdur ve Stanislavski bu görüşünü Aristoteles'in tragedyayı "bir aksiyonun taklidi" olarak tanımlamasına ve dram kelimesinin Yunanca kökeninin "dran" yani "yapmak", "eylemek" anlamına gelmesine dayandırmıştır. Oyuncu sahnede "yapar", "eyler"; ve eylem, içsel acıları, sevinçleri, ilişkileri ve insan ruhunun yaşayışıyla ilgili her şeyi açığa çıkarır.² İlyya Sudakov da (Sistem), oyunculuğun temelini eylem olduğunu, oyuncunun her şeyden önce "yaptığını", "eylediğini" vurgular.³

Fiziksel eylemler yöntemi, Stanislavski için, Sistem'in "Bilinç yolu ile bilinçaltına ulaşma" amacına uygun bir yöntemdir. "Bir rolün gövdesel yapısını yaratmada bilinçli yaratma tekniğini kullanırız, bu tekniğin yardımı ile de rolün ruhunun bilinçaltı yaşayışını yaratmayı başarırız."⁴

İnsan davranışı psiko-fiziksel bir süreçtir. İnsanda sinir yollarının fiziksel olanla psikolojik olanı birbirine bağladığı bilimsel olarak kanıtlanmıştır. Davranış psikolojisi üzerine çalışmalarıyla tanınan Fransız Psikolog Theodule Ribot, herhangi bir duygunun fiziksel sonuçlar doğurmaksızın var olmayacağını; biçimlendirilmiş veya bedenselleşmemiş bir duygunun yok sayılacağını belirtmiştir. Duygunun her nüansı belirli bir fiziksel eylemle bağlantılıdır. Beden ile bilinç – veya beden, zihin ve duygular – tek bir büt-

tündür. Bilinci oluşturan her şey, kişinin fiziksel varlığından kaynaklanır. Beden olmaksızın bir bilincin var olamayacağı, insanın temel gerçekliğidir. Leonardo Da Vinci, "Ruh, bedenle yaşamak ister, çünkü beden olmadan ruh ne hissedebilir, ne de eyleyebilir," demiştir.⁵ Bütün ruhsal durumların bir sinirsel-mekanik karşılığı vardır ve bunlar ayrılmaz biçimde birbirine bağlıdır; bu kural, deneysel psikolojinin temelidir.⁶ Evgeni Bezpiatov (Sistem), "İfadeli jest duyguyu tanımlar, ... yüz ifadesi ile ruhsal yaşantı arasındaki bağ o kadar yakındır ki, yalnızca duygu yüz ifadesinin oluşumuna neden olmaz, çoğunlukla bir yüz ifadesi duygunun oluşumuna neden olur,"⁷ der. "Ağlıyorum, çünkü üzgünüm" ifadesi kadar, "üzgünüm, çünkü ağlıyorum" ifadesi de doğrudur. Bu yaklaşım, James-Lange kuramına dayandırılabilir.⁸ Ruhsal olanla bedensel-kassal olan aynı süreçte meydana gelen, tek bir işlemdir.⁹

Etki, tepkiyi yaratır. Fiziksel eylemler yönteminde, etki, koşuldur. Tepki ise, eylem; ve eylemin gerçekleştirilmesiyle harekete geçen duygudur. Eylem ve duygunun birlikteliği, psiko-fiziksel eylemi meydana getirir.



Amerikalı psikolog William James ve Danimarkalı meslektaşları Carl George Lange, bedensel tepkileri duygusal süreçlerin bilincaltı itkilerinin bir sonucu olarak tanımlayan kuramı ters dözen bir yaklaşım geliştirmiştir. Rus psikolog Vladimir Bekhterev de, insanın refleksif davranış kuralları üzerine çeşitli deneyler gerçekleştirmiş ve "Ortak Motor Refleksler" teorisini geliştirmiştir. Buna göre, insan davranışlarının tümü kişinin sinir sisteminin ürettiği refleks örnekleri vasıtasıyla açıklanabilir. Bekhterev'in de kimi açı-

lardan paylaştığı, James-Lange kuramı şu sözlerle özetlenebilir:

“...bedensel değişiklikler doğrudan doğruya heyecan verici gerçeğin ALGILANMASINDAN kaynaklanır ve aynı değişiklikler ortaya çıkarken hissettiklerimiz ise coşkunun TA KENDİSİDİR. Yaygın görüş şunu söyler, servetimizi kaybedince üzüлüp ağlarız; bir ayıyla karşılaşınca korkup kaçarız; bir rakip tarafından hakarete uğrayınca öfkelenip vururuz. Burada savunulan hipotez ise, bu ardışık dizgenin yanlış olduğunu, bir zihinsel durumun illa ki diğerine neden olmayacağını ve daha rasyonel bir ifadenin, üzüлürüz çünkü ağlarız, kızarız çünkü vururuz, korkarız çünkü titreriz olduğunu söyler.”¹⁰

Bu kurama göre, duyguların nedeni zihinsel, psikolojik süreçler değil, sinirsel, fizyolojik süreçlerdir. Dışsal bir uyarının – gerçek ya da imgesel – duygusal tepkiyi uyardığı, uyarılan duygusal tepkilerin de bedensel tepkiye dönüşeceği yaygın kanısının aksine; James-Lange kuramı, dışsal bir uyarının algılanmasını, bedensel bir tepkinin refleksif olarak takip edeceğini, bu refleksif bedensel tepkinin de duygusal tepkiyi harekete geçireceğini ileri sürer. Buna göre, bir ayıyla karşılaşp, koşmaya başladıktan sonra korku duygusu ortaya çıkar; korkuya yol açan şey, ayı değil, algıyı takip eden koşma refleksidir. Yani, ayıyla karşılaştım-korktum-kaçtım dizgesi, ayıyla karşılaştım-kaçtım-korktum olarak değiştirilmiştir. Daha açık bir ifadeyle, ayıyla karşılaştım – henüz durumu mantıklı veya duygusal olarak özümsemeye vaktim olmadan kaçmaya başladım – korku duygusu hissettim. Uyarana (ayı) gösterilen içgüdüsel fiziksel tepki (kaçmak), duyguya (korku) neden olur. Duygu, içimizde eylemden sonra – fakat neler olduğunu henüz bilinçli bir biçimde algılama fırsatımız olmadan önce – meydana gelen biyolojik aktivitelerin duyumudur.¹¹ Korku duygusunu harekete geçirmek ve kaçma eylemini gerçekleştirmek isteyen oyuncunun çabası, öncelikle korkup daha sonra kaçmak değil; öncelikle kaçmak daha sonra korkmak olmalıdır, zira kaçma eylemi oyuncunun korku duygusunu refleksif olarak ortaya çıkarır.¹² Meyerhold da, korku duygusunu tetiklemek için, oyuncunun, gözlerini büyükçe açarak ve kaşlarını kaldırarak kaçmasının yeterli olacağını söyler.¹³ Meyerhold bunu şu örnekle açıklar:

“Sahnede, bir köpeğin saldırması nedeniyle korkan, korkudan ka-

çan birini oynamam gerek. Peki ne yapmalıyım? Köpekten nasıl kaçmam gerektiğini bilebilmek için, kendi içimde, bir köpeğin havlamasından korkan birinin duygularını mı bulmalıyım? Hayır, bu duyguları, kaçmaya başlamadan önce harekete geçirmemeliyim; kaçmaya başladığımda, korkan birinin duyguları içimde oluşacaktır.”¹⁴

Rose Whyman’a göre, Stanislavski, bu kuramın ortaya koyduğu yaklaşımı, Ribot’un çalışmalarından öğrenmiştir. Ribot, duyguların kökünün harekette olduğunu vurgulamış, “İfade edilemeyen düşünceler yoktur, ifade ise, kasal bir hareketin başlangıcıdır,” demiştir.¹⁵

Bella Merlin ise, Stanislavski’nin, bu kuramı William James’in makalelerinden öğrendiğini ileri sürer. William James, 1884 yılında yazdığı “Duygu Nedir?” adlı makalesinde, vücuttaki dolaşım sistemini, bilinçte meydana gelen – ne kadar küçük olursa olsun – her türlü değişikliğin yansıdığı bir platform olarak tanımlamıştır. Buna göre, duygunun her tonunun, bedende benzersiz bir yansıması vardır, kas ve zihin tamamen birbirine bağlı olgulardır. Bu bakış açısı, Stanislavski’nin oyunculuk ile ilgili araştırmalarını psikolojik temelli olmaktan çıkarıp, bedensel temelli olmaya yöneltmiştir.¹⁶ Fiziksel eylemler yönteminde, oyuncu, kaslarını harekete geçirmek için duygularını kullanmaz; duygularına erişmek için kaslarını kullanır.¹⁷

Psikolojik (ruhsal) olanla bedensel (fiziksel) olan arasındaki bu ortak bağımlılık teorisi, Stanislavski’yi, “Her fiziksel eylemin içinde psikolojik ve psikolojik olanın içinde de fiziksel bir unsur yatar,”¹⁸ önermesine götürmüştür. Her eylemin hem psikolojik (içsel) hem de fiziksel (dışsal) yanı vardır. Stanislavski, insan davranışının psiko-fiziksel bir süreç olduğunu keşfetmiş ve bilim adamları da, bir insanda sinir yollarının fiziksel olanla psikolojik olanı binlerce iplikle bölünmez biçimde birbirine bağladığını doğrulamıştır. Buna göre, fiziksel bir eylem olarak bir bardağı yukarı kaldıran kişi, bunu bazı içsel ya da psikolojik nedenlerden dolayı yapar. Susamış ya da içinde ne olduğunu görmek istemiş olabilir. Her içsel deneyim fiziksel bir eylemle ifade edilir.¹⁹

Duygular isteme bağlı olmaksızın, kendiliğinden ortaya çıkar; eylemlerse, duyguların tersine, kişinin isteklerinin sonucudur. Örneğin, birini teselli etmeye çalışan kişi, içinde acıma duygusunun

kendiliğinden ortaya çıktığını fark edecektir. Eylem, ilgili duyguyu koşullandıran uyandırır. Bu süreç, Pavlov'un Koşullanmış Refleks kuramına dayandırılabilir.²⁰

Stanislavski'nin fiziksel eylemler yöntemindeki deneyleri, Pavlov'un Koşullanmış Refleks Kuramı'yla aynı kökenden gelir.²¹ Fiziksel eylemlerin gerçekleştirilmesi, onlara bağlı olan duyguları bir refleks olarak uyarır. Buna göre, fiziksel eylemler, duyguların uyarılmasını sağlayan bir uyaran zinciri oluşturur.²²

Pavlov, psikolojik süreçlerin, fiziksel dışavurumlarla birbirine bağlı, tek bir süreç olduğu ilkesinden hareket etmiştir. Bu ilkeye dayanan Stanislavski, et ve kandan meydana gelen ve sabitlenebilen fiziksel süreci kullanarak, pek de elle tutulur olmayan karmaşık bir psikolojik durum elde edilebileceğini anlamıştır.²³ Pavlov ve Seçenov, Stanislavski'nin, ruh durumlarının, arzuların, tepkilerin ve duyguların oluşturduğu tüm içsel yaşam bileşkesinin basit bir fiziksel eylemle dışa vurulduğu tezini doğrulamıştır.²⁴ Fizyolog Ivan Mihayloviç Seçenov'a göre, beden, kişinin ne düşündüğünü ve ne hissettiğini, daha kendisi fakına varmadan ifade eder. Bir duyguyu onun fiziksel ifadesinden ayırmak imkânsızdır.²⁵

DeneySEL psikoloji, kendilerinden istenen öfke, üzüntü, korku gibi duygulara ait yüz ifadelerini takıman deneklerin, bu yüz ifadelerinin karşılığı olan duyguları da hissettiğini nesnel ölçümlerle ortaya koymuştur. Aynı şekilde, belli bir yüz ifadesini takıman oyuncu, o yüz ifadesine karşılık gelen duyguyu dıştan içe bir yolla harekete geçirebilir.²⁶

Duygu, "özel olarak tecrübe edilen, bedende fizyolojik değişimlere yol açan ve bedeni eyleme hazırlayan ruhsal ve fiziksel bir reaksiyon"dur. Bu tanıma göre, psikolojik olan ve fiziksel olan birbirinden ayrılamaz, aksine birbirini etkiler ve birlikte var olur. Fiziksel durumlar psikolojik durumu etkiler; aynı şekilde, bir psikolojik tepki fiziksel tepkiyi beraberinde getirir.²⁷ Psikolojik ve fiziksel eylemler birbirini etkileyerek, psiko-fiziksel eylemi meydana getirir.²⁸

Eylem psiko-fiziksel bir süreçtir; içsel duygu ile dışsal ifade aynı anda meydana gelir. Kişi, hangi duyguyu hissederse hissetsin, o duyguya vereceği fiziksel tepki – gözle algılanamayacak kadar küçük de olsa – derhal oluşur; aynı şekilde, kişi hangi fiziksel eylemi gerçekleştirirse gerçekleştirsin, bu eylem derhal bir içsel duy-

gunun oluşmasını sağlar.²⁹

Nörofarmakolog Candace Pert, "yaratıcı ruh durumu"nın psikolojik sürecini incelemiştir; Psikolog William James'in, duygunun önce bedende meydana geldiği, daha sonra zihin tarafından algılandığı görüşüyle ve Psikolog Walter Cannon'un, duygunun önce zihinde meydana geldiği, daha sonra beden tarafından algılandığı görüşünü karşılaştırmıştır. Pert'in ulaştığı bulgu, duygunun, zihin ve bedenin ortak çalışmasının sonucu olduğudur. Buna göre, zihin ve beden, Pert'in "duygu molekülleri" olarak adlandırdığı, nöropeptid denilen proteinler vasıtasıyla iletişim kurmaktadır. Pert'e göre, duygusal durumlar, çeşitli nöropeptid ligandları (bir hücrenin yüzeyindeki alıcı sinirlerle bağlı maddeler) tarafından üretilir; ve kişinin duygu veya his olarak deneyimlediği şey, belli bir nöronal çemberin aynı anda hem beyin hem de bedende etkinleştirilmesidir. Nöropeptidler, kişiyi çeşitli bilinç durumlarına ve bu bilinç durumlarının varyantlarına sevk eder.³⁰ Bu bulgular, içsel olan ile dışsal olanın iletişiminin duyguyu meydana getirdiğini ortaya koyar niteliktedir.

Fiziksel eylemler yönteminin önemi, fiziksel eylemlerin oyuncuyu dıştan içe bir yolla etkileyerek, oyuncunun içsel yaşamını kıskırtması ve duygularını açığa çıkarmasıdır. Fiziksel eylemler yöntemi, fiziksel eylemlerin doğru icrası, mantığı ve ardışıklığı yoluyla bir oyuncunun "en derin, en karmaşık duyguların ve duygusal deneyimlerin içine gireceği" fikrine dayanır.³¹ Beden yumuşak başlı, duygularsa kaprislidir. Bu yüzden, rolün fiziksel çizgisini yaratmak, psikolojik çizgisini yaratmaktan daha kolaydır. Oyuncunun rolün ruhsal durumlarından değil, fiziksel eylemlerinden yola çıkması; yaratı sürecine içsel olandan değil, görünen, somut eylemlerden başlaması fikri, fiziksel eylemler yönteminin temelini oluşturur. Fiziksel eylemler yönteminde, oyuncu, eylemi doğuran duyguyu üretmek yerine (psikolojik eylemler yöntemi), duyguya yol açan eylemi tanımlar.³²

Duygular psikolojik eylemler yöntemindeki teknikler kullanılarak, içsel olarak uyarılmış ise, (duygular kendiliğinden dışsallaşarak fiziksel eylemlere dönüşeceğinden) oyuncu bu duyguları, fiziksel karşılıklarını tekrar ederek yeniden harekete geçirebilir.³³ 19. Yüzyıl'da, Fleeming Jenkin, "Eğer hafızanın yardımıyla bir tonu ya da haykırışı kusursuz olarak yeniden üretebilirsek, o ton ya

da haykırış eş zamanlı olarak, ilk kez üretildiğindeki hissi yakın bir şekilde yeniden üretir," demiştir.³⁴ Provalarda, duygulardan yola çıkılarak içten dışa bir yolla ulaşılmış olan eylemler, oyun esnasında, aynı duyguları dıştan içe bir yolla yeniden uyarır.³⁵

Fiziksel bir eylemin gerçeğe sadık bir biçimde icra edilmesi oyuncunun psiko-fiziksel sistemini harekete geçirir; böylece oyuncunun duygusal tepkilerinin içsel mekanizması etkinleşerek oyuncunun duygularını devreye sokar; psikolojik olan fiziksel olana doğal bir biçimde eşlik ederek oyuncuda dolaysız bir iç eylem ortaya çıkarır. Fiziksel eylemler, onlara bağlı olan duyguların uyarılmasını sağlayan uyaranlardır. Oyuncu, bedeni eylemleri gerçekleştirirken, aynı zamanda "yaptığını yaşar" ve bu, "doğru duygu için iyi bir temel sağlar."³⁶

Salieri'nin Mozart'ı öldürmeye karar verdiği andaki psikolojisi çok karmaşıktır; Salieri'yi oynayan oyuncu, fiziksel eylemleri gerçekleştirerek bu karmaşık psikolojik durumu yaratabilir. Oyuncunun burada yapması gereken, bardağı almak, içine şarap koymak, zehri dökmek ve bardağı partnerine sunmaktır.³⁷ Bir başka örnek olarak, oyuncunun üşüdüğü zamanki gibi titremesi, üşüdüğünde hissettiği nahoş duyguları hissetmesini sağlar.³⁸

Kişide psikolojik olan ve fiziksel olan bölünmez bir birlik içinde olduğundan, fiziksel bir eylemin gerçeğe sadık bir biçimde icra edilmesi oyuncunun duygularını harekete geçirir. Fiziksel eylem, duygu için atılmış "yem"dır.³⁹ Boris Zakhava'ya göre, eylem, duyguyu uyaran temel unsurdur.⁴⁰ Kişinin, çekingen olduğunda kapıyı yumuşak bir tavırla çalacağı ne kadar doğruysa; kapıyı yumuşak bir tavırla çalmasının, kişinin içinde bir çekingenlik hissi yaratacağı da aynı şekilde doğrudur. Kişinin davranış biçimi ve hareketleri, sahip olduğu içsel dürtüleri besler.⁴¹ Eylemleri gerçekleştirdiğinde ve amacının peşinden gittiğinde, oyuncu kendisini duyguyu hissetmekten alıkoyamaz. Oyuncu eylemleri gerçekleştirmeye odaklandığında, dikkatinin yönü duygudan sapar; ve bu sapma, oyuncu duygu üzerine yoğunlaşarak onu baskı altına almış olmadığından, duygunun harekete geçmesini sağlar. Oyuncu sahnede eylem halinde (aktif) olduğu için, aynı zamanda duygusaldır; oyuncunun duyguyu, dış macunu tüpünü sıkar gibi sıkıp çıkartmasına gerek kalmaz. Fiziksel eylemler yöntemi, biyolojiyle sanatın doğru bir birleşimidir.⁴²

Oyuncu, duygularını düşünmemeli ve onları baskı yoluyla açığa çıkarmaya çalışmamalıdır. Oyuncu fiziksel eylemi icra ettiğinde, duygular da bu eylemlerle uyum içerisinde kendiliğinden ortaya çıkar. Stanislavski, "Yaratım anına ulaştığımızda, içsel uyarımın yolunu aramayın – duygularınız ne yapacaklarını sizin onlara söyleyebileceklerinizden daha iyi bilirler – bunun yerine rolünüzün fiziksel varlığına tutunun," der.⁴³

Vladimir Prokofyev'e (Sistem) göre, "rolü yaşamak", ona inanmaktır; en kolay inanılabilecek şey de eylemlerdir. Bu nedenle fiziksel eylemler yöntemi, sahnede bir gerçeklik yaratmak için en basit ve en emin yoldur.⁴⁴

"En iyi yaklaşım dıştan içe, eylemden duyguya olandır, tersi değil. Bu yolla her zaman somut, görünür ve güvenilir olan şeylerle uğraşırız. Farz edin ki en basit fiziksel eylemi gerçekleştiriyorum: Sahneye giriyorum. Bunu yapmadan önce, neden bunu yaptığımı, nerede olduğumu, partnerimden ne istediğimi bilmek zorundayım. Çok küçük bir fiziksel eylem, karmaşık psikolojik durumları uyandırır. Verili koşullarda gerçekleştirilen fiziksel eylem, karakterin tüm psikolojik altyapısını ortaya çıkarır."⁴⁵

Fiziksel eylemler yönteminde, oyuncu duygularını düşünmez, sadece ne yapmak zorunda olduğunu düşündür;⁴⁶ kendini bir deneyim yaşamaya zorlamaz, sadece bir fiziksel eylem icra eder. Oyuncunun konsantrasyonu ne hissetmek zorunda olduğu üzerinde değil; ne yapmak zorunda olduğu üzerindedir. Oyuncu fiziksel eylemi yerine getirirken, eylemin psikolojik tarafı refleksif olarak ortaya çıkar. Stanislavski şöyle der:

"Şu aralar yaptığımız şey bu: Bugün yeni bir oyunu okumak ve ertesi gün onu hemen oynamak. Neyi mi oynayabiliriz? Metinde Bay X'in girip, Bayan Y'yle karşılaşacağı söylenir... Bir odaya nasıl girileceğini biliyor musunuz? O halde yapın. Oyunda, diyelim ki, iki eski arkadaşın karşılaşmasından söz edilir. İki eski arkadaşın nasıl karşılaştıklarını biliyor musunuz? O halde karşılaştın... Bütün oyunun üzerinden bu şekilde ilerliyoruz, çünkü böyle, kaprisli zihninkinden daha büyük bir kolaylıkla ve daha doğrudan bir biçimde bedeni yönlendirmemizi ve kontrol etmemizi sağlıyor. Bu yüzden rolün fiziksel çizgisini yaratmak onun psikolojik çizgisini yaratmaktan daha kolaydır. Ama akıl bedenden ay-

rılamadığına göre, bir rolün fiziksel çizgisi psikolojik olan var olmadan var olabilir mi? Elbette ki hayır. İşte bedenin fiziksel çizgisinin eş zamanlı olarak bedenin içsel çizgisini aklı getirmesinin nedeni budur. Bu yöntem, yaratıcı aktörün dikkatini duygularından uzaklaştırır ve duyguları bilinçaltına bırakır, bilinçaltı da bu duyguları gerektiği şekilde kontrol edip yönetebilir.”⁴⁷

Vsevolod Meyerhold da, oyuncunun duygularını içten dışa değil, dıştan içe bir yöntemle, fiziksel eylemlere dayalı olarak uyarılması gerektiğini ileri sürmüştür. Meyerhold’a göre, tüm psikolojik durumlar, belli fizyolojik süreçlerle belirlenir.⁴⁸

Meyerhold’a göre, oyuncu içten dışa bir yöntemle oynadığı karakterin psikolojisiyle, duygu ve düşünceleriyle, iç eylemleriyle ilgilenmemeli; bunun yerine, anın fiziksel çözümüne odaklanmalıdır. Fiziksel biçim doğru olduğunda, duygular da doğru olacaktır, çünkü duygular bedenın pozisyonu, duruş biçimi tarafından belirlenir.⁴⁹

“Psikolojik yaklaşımın hiçbir çözüm getiremeyeceği bir dizi sorun vardır. Teatral yapıyı psikolojik temel üzerine kurmak evi kum üzerine inşa etmeye benzer. Çöküş kaçınılmazdır. Gerçekte, her psikolojik durum bazı fizyolojik süreçler tarafından koşullandırılır. Oyuncu şu ya da bu kişiliğe uyan fiziksel durumu bulursa, içinde belli bir uyarılmanın doğmasını sağlayacak duruma ulaşmış olur. Seyircilere de geçen ve onları oyununa katılmaya iten bu uyarılma, oyunculuğunun özünü oluşturur. “Uyarılma noktaları” bir dizi durumdan ya da fiziksel hallerden doğarlar ve ancak ondan sonra şu ya da bu duyguyla renklenirler. Oyuncu, böyle bir “duygu doğuşu” sistemi kullanırsa, her zaman sağlam bir temele dayanmış olacaktır: Fiziksel öncül.”⁵⁰

Meyerhold’a göre, fiziksel süreçlerden yola çıkmak ve hareketlerdeki netlik ile kararlılığın sinir sisteminde yaratacağı refleksif duygulardan yararlanmak oyuncu için tek yöntem, tek çıkış noktasıdır. Bu yüzden, fiziksel eylemler, oyuncu için bir araç veya kalıba değil, asal bir unsurdur.

Duygular soyut değil, organik temelleri olan somut bir olgudur. Duyguları fiziksel yolla harekete geçirmeye yarayan bir kas düzeni vardır ve duyguların bedensel ifadesini bilmek, bu duygulara dıştan içe bir yolla, ters yönden ulaşmayı sağlar.⁵¹

Bedensel durumu değiştirmek, duygusal durumu değiştirir; duygunun eylemin ardından geldiğini ispatlayan ölçülebilir nörolojik kanıtlar bulunmaktadır. Antonio Damasio, duygunun başlangıcının eylem olduğunu söyler.⁵² Joseph LeDoux, korku duygusunun, bir kişinin bir yerden atlamasından ve kalbinin hızlı bir biçimde atmasından sonra oluştuğunu söyler; atlamaya ve kalp çarpıntısına neden olan şey korku duygusu değildir. Duygu, eylemin nedeni değil, sonucudur. Duygu, uyarıya verilen tepkinin organizma tarafından bilinçli bir biçimde yorumlanmasıdır.⁵³

Jerzy Grotowski de, oyuncunun, içten dışa bir yöntemle, önce duyguyu uyatarak fiziksel eylemlere ulaşmaya çalışmasının hatalı bir yaklaşım olduğunu belirtmiştir.

“Normal olarak, oyuncu bir yönelim düşündüğünde, bunu kendi içindeki bir duygu halini abartma işi olarak düşünür. Öyle değildir. Duygu hali çok önemlidir; ancak bu, isteme bağlı değildir. Üzgün olmak istemiyorum: Üzgünüm. Bu insanı sevmek istiyorum: Ondan nefret ediyorum; çünkü duygular istemden bağımsızdır. Öyleyse, duygu halleri üzerinden eylemleri koşullandırmaya kalışanlar yanılgıya düşer.”⁵⁴

Stella Adler’e göre, oynamak, yapmaktır. Her şeyin temeli, oyunculuğun fiziksel ve yapılabilir kısmı olan eylemdir. Oyuncunun sahnede yaptığı her şey birer eylemdir ve oyunculuğun anlamı budur. Oyuncu, yaptığı eylemin kendisi için önemli olmasını sağlamak zorundadır. Oyunculuk, teknik olarak, tamamen yapmakla ilgilidir, hissetmekle değil.⁵⁵ Örneğin, oyuncu, “ciddi olmayı” oynayamaz; bunun yerine, ciddiyetini seyirciye iletebileceği bir eylem bulmalıdır.⁵⁶ Duygular, yapılabilir veya uygulanabilir şeyler değildir. Yapılabilir olan eylemlerdir ve oyuncu eylemleri doğru bir biçimde gerçekleştirdiğinde, duygularını harekete geçirir.⁵⁷ Bu nedenle oyuncu, duyguları veya ruh halini oynamamalı, eyleme odaklanmalı ve eyleme bir tepki olarak duyguların kendiliğinden açığa çıkmasına izin vermelidir.⁵⁸ Hissetmek yapmaktan doğar.⁵⁹ Stanislavski, bir oyuncudan bir şey “yapmasının” talep edilebileceğini, fakat ondan asla bir şey “hissetmesinin” istenemeyeceğini söyler.⁶⁰ Adler’e göre, duygular daima eylemin ardından gelmek zorundadır.⁶¹ Oyuncu, işe, dış ve harici yanı göz önünde bulundurarak başlar ve içsel olana doğru hareket eder.⁶²

Duygular “oyanamaz”, yalnızca eylemler yapılabilir. Bunun nedeni, duyguların isteme bağılı olmaması; isteme bağılı olarak yapılan eylemlerin sonucunda istemsiz olarak kendiliğinden ortaya çıkmasıdır. Birini sakinleştirmek eylemdir, şefkatse bu eylemin sonucunda meydana gelen duygudur; borç istemek eylemdir, verilmediği için öfkelenmekse bu eylemin sonucunda meydana gelen duygudur; hapisten kaçmak eylemdir; kaçamayınca umutsuzluğa düşmek duygudur. Bu örneklerdeki sakinleştirmek, borç istemek, kaçmak gibi eylemler, kişinin istemini ortaya koyar. Bu nedenle, oyuncu, istemi dahilinde olan eylemlerle ilgilenmelidir. Duygularsa (şefkat, öfke, umutsuzluk vb.), kişinin isteminin ötesinde, hatta bazen karşısında meydana gelir (Ağlamak istemiyorum, fakat ağlıyorum). Duygular, istemin değil, doğanın faaliyetidir.⁶³

Uta Hagen’a göre de, “Oynamak yapmaktır.”⁶⁴ Oyuncu, bir duygunun peşine düştüğünde, bunu o duyguyu göstermek amacıyla yapıyor, hissetmeyi yapmakla karıştırıyor demektir; oysa duygu, karakterin eylemlerini destekleyen bir sıçrama tahtası olarak kullanılmalıdır.⁶⁵ Oyuncu, kendini belli bir ruh veya duygu durumuna sokmaya çalışmamalıdır.⁶⁶ Oyunculuk, oyuncuya biri veya bir şey tarafından yapılan şeyin oyuncuda uyandırdığı duygu ve düşüncelerin sonucunda oyuncunun yaptığı şeydir. Oyuncu, “Yapıyorum öyleyse varım,” felsefesini benimsemelidir.⁶⁷

Eylemler – sözel ya da fiziksel – duyguları harekete geçirir, en az psikolojik eylemler yöntemine dair tekniklerde kullanılan içsel uyaranlar kadar etkili olabilir. Oyuncunun yumruğunu masaya vurması öfke duygusunu beraberinde getirecektir. Burada oyuncu, öfke duygusunu uyaran bir koşul bulmak yerine, öfke duygusunun sonucu olan eylemi icra ederek duyguyu dıştan içe bir yolla uyarmış olur. Eylem, mantıklı bir gerekçe veya amaçla yapıldığında, duygu da harekete geçer.⁶⁸ Duyguların eylemleri uyardığı gibi, eylemler de duyguları uyarır.⁶⁹ Ivana Chubbuck da, duygunun, bir eyleme verilen tepki olduğunu ifade eder.⁷⁰

Michael Chekhov da, oyuncunun, eylemlerini verilen amaca yönelik bir biçimde gerçekleştirdiğinde, duygularını harekete geçirebileceğini ifade eder.⁷¹ Duncan Ross da, duyguların, fiziksel bir ifadenin kaynağı olan veya fiziksel bir ifadeyi meydana getiren içsel bir olay değil, belli bir amaca yönelik bir eylemin gelişiminde ortaya çıkan bir sonuç olduğunu belirtir.⁷² Paul Mann da (Metot),

duyguların eylem yoluyla üretildiğini, duyguların her zaman eylemlerin sonucu olarak ortaya çıktığını söyler. Kişi istediğini elde ettiğinde mutlu, elde edemediğinde kızgın, üzgün vs. olacaktır.⁷³

Oyuncunun bir eylemi gerçekleştirmek için, önce duygularını harekete geçirmeye gereksinimi yoktur; oyuncunun "yapmak" için "hissetmeyi" beklemesi bir hatadır. Oyuncu eylemi gerçekleştirdiğinde, yani "yaptığında", duyguları harekete geçer ve oyuncu "hisseder".⁷⁴ Oyuncu sahneye bir duyguyu hissetmek için değil, bir eylemi gerçekleştirmek için girer. Oyuncu duygulanmayı beklemeksizin eylemlerini yapmalıdır.⁷⁵ Oyuncu, "bir duygu hissetme"ye değil, "bir eylem yapma"ya dönük tercihler yapmalıdır.⁷⁶ Oyunculuk, duyguları dışa vurmak değil, bir şey yapmaktır; duygu değil, eylemdir. Eylem, aynı zamanda oyuncunun, duygularına erişmesinin organik yoludur.⁷⁷

Fiziksel eylemler ile içsel duygular arasında, bir rolün fiziksel ve ruhsal var oluşu arasında bütünlüklü bir bağ olduğunu belirtir. Fiziksel eylemler yönteminde, oyuncu, uzun süren masa başı çalışmaları yaparak duygusal gerecini içten dışa, psikolojik bir yöntemle hazırlamaya çalışmak yerine, direkt olarak eylemlerle işe başlar ve böylece, bu eylemlerin oluşmasını sağlayan içsel nedenleri dıştan içe bir yaklaşımla kavrar. Oyuncu için fiziksel eylemler, içsel mekanizmaya göre daha kolay ulaşılabilir niteliktedir. Stanislavski şöyle der:

"İçinde bulunduğumuz bir durum karşısında ne hissettiğinizi anlatmanın, ne yaptığınızı anlatmaktan daha zor olduğunu hiç fark ettiniz mi? Bu niçin böyledir? Çünkü fiziksel eylemi yakalamak, psikolojik eylemi yakalamaktan daha kolaydır çünkü fiziksel eyleme, bulanık içsel duygulara oranla daha rahat ulaşabiliriz. ... Fiziksel eylem alanında kendimizi daha rahat hissederiz... Kavrınması, yakalanması çok zor olan içsel 'öğeler' alanına göre burada daha iyi uyum sağlarız, daha çok buluş yaparız, kendimize güveniriz."⁷⁸

Duyguların doğrudan uyarılamadığı, bilimsel bir gerçektir. Duygular, içten dışa bir yöntemle uyarılabilirler de, içten dışa yöntemle sabitlenmeleri çok güçtür. Stanislavski oyuncunun duygularını kontrol etmesinin çok zor olduğunu, oyuncu duygulara komut verdiğinde duyguların kaybolduğunu keşfetmiş, bu yüz-

den psikolojik eylemler yönteminden daha sağlam bir zemin arayışına girmiştir.⁷⁹ Stanislavski, "Duyguyu oturtamayız, yalnızca fiziksel eylemi oturtabiliriz,"⁸⁰ der. Duyguların sabitletmesindeki güçlüğün karşısında, Stanislavski, maddi ve somut olan bedenden yola çıkmanın daha sağlam bir yol olduğunu⁸¹ ve bu nedenle, oyuncuların, duygularını harekete geçirmede karşı karşıya kaldığı sorunların, psiko-fiziksel sürecin, psikolojik değil fiziksel yanından başlama yöntemiyle üstesinden gelebileceğini, fiziksel olanın, psiko-fiziksel eylemin psikolojik yanını harekete geçireceğini düşünmüştür. Duygular, boşluğa bırakılınca kaybolan elektriğe benzer ve duyguların, kendileri için bir tür akümülatör görevi gören fiziksel eylemlere bağlanarak sabitletmesi gerekir.⁸²

Kas hafızası (veya kassal bellek), coşku belleğinden daha gelişmiş bir bellektir. Oyuncu, gerçekleştirdiği jest ve mimikleri, duygularına göre çok daha kolay ve çok daha kalıcı bir biçimde ezberler ve kas hafızasında depolar.⁸³ Bu nedenle, eylemin psikolojik değil fiziksel yanından yola çıkmak, daha sağlam bir yoldur. Duyguların fiziksel yolla uyarılması, oyuncunun başarısını rastlantısal olmaktan kurtaran ve duyguları üzerinde kesin bir hâkimiyet kurmasını sağlayan bir yöntemdir.⁸⁴

İnsan bedeninde, omurganın çevresinde, zihinsel süreçlere bağlı olan kaslar bulunur;⁸⁵ duygular da, tüm zihinsel süreçler gibi, kişinin bedeninde belli kaslarla bağlantılıdır ve oyuncu bir duyguyu harekete geçirmek için, o duygunun bağlı olduğu kası bulmalıdır. Oyuncunun bunu yapabilmek için çok çalışması, pratik, egzersiz ve deney yaparak bedenini yüksek bir duyarlılık seviyesine erdirmesi gerekir. Oyuncu, bu psiko-fiziksel uyum seviyesine eriştiğinde, doğru kasın hareketiyle, istenen duyguyu harekete geçirebilir;⁸⁶ herhangi bir içsel neden olmaksızın üzüntülü ve ya sinirli olabilir.⁸⁷

Oyuncu, gerçekleştirdiği eylemlerden mantıklı, ardışık bir organik, kesintisiz eylem çizgisi şekillendirmeli, bunu sürekli tekrar yoluyla sıkıca sabitlemeli, böylece hem eylemlerine kesinlik kazandırmalı, hem de bu eylemlere gelen duygusal tepkileri güçlendirmelidir. Fiziksel eylemlerin mantığı ve ardışıklığı, oyuncunun içinde inanç ve gerçeklik duygusunun oluşmasını sağlar. Bütün bu çizgi izlendiğinde, oyuncu rolüyle bütünleşerek, "Ben ... yım" haline ulaşır, yaratıcı bilinçaltını açığa çıkarır.⁸⁸

Kesintisiz eylem çizgisi, oyuncunun tavrının mantıklı ve doğru olmasını sağlayan en kestirme yoldur. Oyuncu eylem çizgisini takip ettiğinde, duygular kendiliğinden, bilinçsiz bir biçimde ortaya çıkar.⁸⁹

Oyuncunun aynı hareket düzenini yineleyebilmesinin ve bunu her defasında canlı ve kesin bir biçimde yapabilmesinin yolu, fiziksel eylemler dizisini korumaktır. Oyuncunun fiziksel eylemler dizisi, müzisyenin partiyonuna benzer; fiziksel eylemler dizisi ayrıntıyla işlenmeli, özümsemeli ve baştan sona akılda tutulmalıdır. Sabit bir eylemler dizisi dahilinde, oyuncunun kendini partnerine göre ayarlaması, Stanislavski'nin de Grotowski'nin de gerçek kendiliğindenlik olarak gördüğü şeydir.

Fiziksel eylemlerin icrasında, tempo ve ritim, eylemlerin sahici olmasına yardımcı olarak, oyuncunun duygularını kışkırtmaya da yardımcı olur⁹⁰ (Tempo, bir eylemin icrasındaki hız; ritm ise bir eylemin icrasındaki yoğunluktur⁹¹). Tempo ve ritimle duygular arasında çözülmez bir bağ ve etkileşim vardır. Dolayısıyla tempo ve ritm, içsel deneyim ile bu deneyimin fiziksel ifadesi arasında bir köprü görevi görür. Bir rolün doğru saptanan tempo ve ritmi, sezgisel yoldan ya da doğrudan doğruya oyuncunun duygularını harekete geçirir.⁹² Tempo ve ritm, eylemin psikolojik ve fiziksel yanlarını kaynaştıran önemli bir unsurdur;⁹³ her eylem, yaşamın gerektirdiği tempo ve ritimde gerçekleştirilmelidir.⁹⁴ Doğru tempo ve ritim, oyuncunun konsantrasyonuna da katkı sağlar ve oyuncuyu dikkatinin dağılmasına neden olacak etkilerden korur.⁹⁵ Kasların hareketinin ritmik düzeni, duyguları dıştan içe bir yolla uyarır. Dışsal ritimlerin değişmesi, içsel sensoryumu (duygu merkezi) engellenemez biçimde etkiler ve böylece kişinin kalp atış hızı, solunum hızı ve vücut kimyası değişir.⁹⁶

Oyuncu, oyundaki her duygu, her durum ve her ana denk düşen ritmik karşılığı bulmalıdır. Ritm, oyuncunun her seferinde aynı performansı sergilemesine olanak sağladığı gibi, seyircideki duygusal süreçleri harekete geçiren önemli bir unsurdur.

Tempo ve ritim, oyuncunun sahnede hareketsiz olduğu anlarda da varlığını sürdürür. Oyuncu, farklı ritimler içinde oturuyor veya ayakta duruyor olabilir. Kişinin ayakta durup bir fareyi izlemesinin ritmi ile, üzerine doğru gelen bir kaplanı izlemesinin ritmi bir-

birinden farklıdır.⁹⁷

İnanç ve gerçeklik duygusu, duygular için çok güçlü bir mıknatıs, bir çekim alanıdır.⁹⁸ Bu nedenle, eylemlerin sahiciliği ve oyuncunun eylemlere olan inancı, eylemlerin kendisinden daha önemlidir.⁹⁹ Stanislavski, "Fiziksel eylemin oluşumu sırasındaki gerçeklik içinde mutlaka bir inanç, bir doğruluk duygusu olmalıdır,"¹⁰⁰ der. Çünkü doğru icra edilen bir fiziksel eylem ve oyuncunun bu eyleme olan inancı, önemli bir duygu uyarıcısıdır.¹⁰¹ Buna göre, sahnede boş bir bardaktan su içmesi gereken oyuncu, -mış gibi yapmamalı, içermiş gibi yapmamalı; bunun yerine havayı veya kendi tükürüğünü yutmalıdır.¹⁰² Oyuncu dinliyorsa, işitmeli; kokluyorsa, kokusunu duymalı; bakıyorsa, görmelidir.¹⁰³ Bir eylemin gerçeğe sadık bir biçimde gerçekleştirilmesi, oyuncunun psiko-fiziksel sistemini ve duygusal tepkilerinin içsel mekanizmasını devreye sokarak,¹⁰⁴ oynadığı karakterin iç dünyasına girmesini ve sahnede yaşamasını sağlar.¹⁰⁵ Bu nedenle, sahici bir biçimde gerçekleştirilen eylem, oyuncunun duygularının kilidini açan anahattır.¹⁰⁶

Fiziksel olarak inanç ve gerçeklik duygusunu uyandırmak, bunu ruhsal olarak uyandırmaktan çok daha kolaydır.¹⁰⁷ Duygular, zorlanarak uyandırılmaz. Oyuncu, duygularını zorlamak yerine, tastamam inandığı bir eylemi yerine getirdiğinde, duygu kendiliğinden doğar. Oyuncunun duygularla içe dönük olarak hahlaş-tırdığı ve inandığı eylemler, oyuncunun "Ben ... yım" haline gelmesini ve rolüyle bütünleşmesini sağlar.¹⁰⁸

Adler'e göre, oyunculuk, bir şeyi mümkün olduğu kadar sahic-i bir biçimde yapmaktır.¹⁰⁹ Oyuncu, sahte olmamalı, rol yapmamalı, eylemleri "-mış gibi" yapmamalıdır. Adler, "Tavrında rol yapmaya dönük, abartılı, yapmacık ya da seyirciye göstermek için yapılmış en ufak şey, seni sahteliğe düşürür,"¹¹⁰ der. Bir eylemin icrasındaki ufak bir sahicilikten uzaklık bile, oyuncunun psikolojik yaşamının sahiciliğine zarar verir.¹¹¹ Oyuncu, eylemleri gerçekleştirmeyi öğrenmelidir, çünkü bir eylemi gerçekleştirdiğinde, oyuncu "göstermiyor", bir şey "yapıyor" demektir.¹¹² Eylemleri gerçekten yapan oyuncunun, rol yapmakla bir işi kalmayacaktır; bir şeyi gerçekten yaptığında, oyuncunun rol yapıyor durumuna düşme endişesi duymasına gerek yoktur.¹¹³ Oyuncu, "rol yapmayı" kesip, bir şey "yaparsa", "-mış gibi yapmayı" kesip, gerçekten

“yaparsa”, bu sahteciliği tamamen yok eder.¹¹⁴ Eylemleri “göstermek”, oyuncunun sahnede rahatını kaçıran şeylerden biridir. Eylemlerin gereği olan fiziksel gerçekleri “göstermemek”, oyuncunun tekniğinin bir parçasıdır. Oyuncu göstermez, yapar. Beden sahici olduğunda ruh da buna tepki verir; beden yalan söylediğinceyse, ruh korkar.¹¹⁵

“Bazen sahnede bir şey ararsınız, ancak gerçekten aramıyorsunuzdur. Ve bu sizi korkutur. Korkutmalı da. Eğer bir şeyi yalandan yaparsanız, bu yalan diğer bir yalanı, diğer yalan da başka bir yalanı beraberinde getirerek bir çığ gibi büyür ve arada yaptığımız şeylerden dehşete düşersiniz. Ve o zaman bir şey olur. Abartmaya ya da küçültmeye başlarsınız, zira korkmaktasınızdır.”¹¹⁶

Oyunculuk, oyuncunun, yaptığı eylemlerin sahiciliğine kendi ikna olduğunda gerçek ve içten olur.¹¹⁷ Oyuncu, sahnenin dünyasını, yaptığı eylemler sayesinde gerçek kılabilir.¹¹⁸ Oyuncu, bir eylemi sahici bir biçimde yaptığında, bunu defalarca tekrar etmek suretiyle, o eyleme ait hareketler zincirini kas hafızasına ezberletir. Kaslar akıl kadar karmaşık değildir ve oyuncu kaslarını bir eyleme alıştırdığında, kaslar o eylemi hatırlar;¹¹⁹ kassal bellek duyuşsal bir gerçeklik yaratır.¹²⁰ Oyuncu, bedeniyle ilgili her şeyden kesin ve net bir şekilde haberdar olmalı; gerçekleştirdiği eylemleri hangi kasların kontrol ettiğini bilmelidir.¹²¹ Kas hafızası sayesinde, oyuncu, fiziksel kontrolü eline alır, bedenine egemen hale gelir ve bedeninin dikte ettiği hareket biçimlerine yoğunlaşarak, sahici eyleme ulaşır.¹²²

Oyuncunun eyleminde sahiciliğe ulaşabilmesinin yolu, eylemdeki ayrıntılara yoğunlaşmaktır. Her eylemin kendine ait küçük fiziksel gerçeklikleri, ayrıntıları vardır, bunlar eylemin doğasını oluşturur. Bütün bu ayrıntıların gerçek olması gerekmektedir.

Eylemde sahiciliğe, Vakhtangov’un oyuncularına söyledikleri örnek gösterilebilir: Vakhtangov, oyuncunun bir şeyi sahiden düşünmesi durumunda, düşündüğü şeyin bir önemi olmadığını söyler. Oyuncu, düşünüyor –muş gibi yapmamalı, düşünmeyi taklit etmemeli, gerçekten düşünmelidir. Önemli olan, oyuncunun düşündüğü şeyin oyunla veya karakterle tam bir paralellik taşıması değil; düşündüğü şey her ne olursa olsun oyuncunun onu sahiden düşünmesidir.¹²³ Oyuncu, bir eylemi oynamamalı, o eylemi sahi-

den yapmalıdır. Eylemde sahicilik, oyuncunun sahnede yaşıyor ve gerçek görünmesi için gereklidir.¹²⁴ Oyuncu, görmeyi oynamamalı, sahiden görmelidir. Oyuncu, –mış gibi yapmaz; yapar.

Sanford Meisner'e göre, oyunculuğun esası, eylemde sahiciliktir. Oyuncu, bir eylemi "–mış gibi" yapmamalı, "sahiden" yapmalıdır.¹²⁵ Oyuncu, bir eylemi sahici bir biçimde gerçekleştirdiğinde, konsantrasyonunu kendisi dışındaki bir şeye yöneltmiş ve kendini izlememiş olacaktır.¹²⁶ Bu, oyuncunun sahnede gerginliğini azaltacağı gibi, göstermeci bir biçimde oynamasını da engeller. Oyuncu, eğer sahnede okuyorsa, sahiden okumalı; eğer yiyorsa, sahiden yemeli; ve eğer bir şey istiyorsa (bir amaç), onu sahiden istemeli, peşinden gitmeli, takip etmeli, elde edene kadar vazgeçmemelidir.¹²⁷

Sahici eylem, eylemi mekanik veya göstermeci bir biçimde gerçekleştirmekten farklıdır. Oyuncu bir eylemi sahici bir biçimde gerçekleştiriyorsa, kendini bütünüyle o eyleme vermiş ve eylemin yöneldiği nesne üzerindeki muhtemel etkisine tüm dikkatini vermiş demektir. Oyuncu, bir eylem gerçekleştirirken, kendine bakmamalı ve kendini dinlememeli, eylemi "nasıl" gerçekleştirdiğini izlememeli; aksine, eylemin sonucunun ne olacağına dair beklentileriyle kendini eylemin içinde bulmalıdır. Oyunculukta sahici eylem, spordaki eyleme benzer. Sporcu, örneğin bir eskrimci, nereye hamle yapacağını, puanı nasıl kazanacağını düşünmek yerine, bileğinin veya parmaklarının duruşunu, hamle yaparken nasıl göründüğünü düşünürse, rakibi tarafından hazırlıksız yakalanacak ve mağlup edilecektir.¹²⁸ Sahici eylemi bulmak için, oyuncu, "İstediyimi elde etmek için ne yapmalıyım?", "İsteklerimin önünde duran engellerin üstesinden gelmek için ne yapmalıyım?" sorularını sormalı ve bu sorulara fiillerle cevap vermelidir.¹²⁹

Adler'e göre, "Oyunculuk tepki vermektir,"¹³⁰ ve sahte bir tepki biçiminde ortaya çıkmamalıdır. Oyuncunun eylemi, partnerinden gelen etkiye tepki verdiğinde oluşur.¹³¹ Bu nedenle, oyuncunun her zaman partnerine dönük bir tavrı olmalıdır. Bu tavır olmadığı müddetçe, oyuncu sahnede var olmayı başaramaz. Oyuncunun partnerine olan tavrını, partnerinin söylediği şey değil, onun söylediği şeye oyuncunun gösterdiği tepki yaratır. Bu tepkiyi de, oyuncunun, partnerinin oynadığı karakter hakkındaki düşünceleri belirler.¹³²

Adler, "oyunculuk tepki vermektir" anlayışından hareketle, oyuncunun sahnedeki her eyleminin bir etkiye verilen tepki olduğunu ileri sürmüştür. Buna göre, oyuncunun, sahnede konuşmak için, onu konuşmak zorunda bırakan bir şey tarafından kışkırtılması gerekir. Oyuncunun her eyleminin bir nedeni, yani her tepkisine neden olan bir etki vardır ve bu etki olmadıkça oyuncunun gerçekleştireceği eylemler sahte olacaktır.¹³³

Meisner'e göre de, eylem, bir etkiye verilen tepkidir. Oyuncu, kendisini tepki vermeye iten bir şey olana dek eyleme geçmemelidir. Eylem, oyuncuya değil, oyuncuya etkide bulunan kişi veya şeye bağlıdır.¹³⁴

Fiziksel eylemler yönteminde, oyuncunun başvurabileceği ve sırasıyla açıklanacak olan

teknikler şöyle özetlenebilir:

Sihirli Eşer: Oyuncunun, kendini oynadığı karakterin yerine koyarak, karakterin eylemlerini belirlemesine dayalı teknik.

Gerekçelendirme: Oyuncunun, oynadığı karakterin eylemlerine oyunla ilişkisi olmayan kişisel motivasyonlar yaratmasına dayalı teknik.

Amaç: Oyuncunun, oynadığı karakterin isteklerini belirlemesi ve bu istekleri içselleştirme veya kişiselleştirme yoluyla benimsemesine dayalı teknik.

Üstün Amaç: Oyuncunun, oynadığı karakterin tüm kısa vadeli isteklerinin kaynağı olan uzun vadeli isteğini belirlemesine dayalı teknik.

Doğaçlama: Oyuncunun, oynadığı karakterin eylemlerini spontane olarak belirlemesine dayalı teknik.

Fiziksel eylemler yönteminin, Sistem ve Metot'taki uygulamalarında görülen en önemli ayrım, psikolojik eylemler yönteminde olduğu gibi, tekniklerin kullanımında oyunun koşullarına bağlı kalıp kalmama konusundaki görüş ayrılığından ortaya çıkmıştır. Daha önce de belirtildiği gibi, Sistem, oyuncunun, her zaman oyunun oyun yazarı tarafından belirlenen verili koşullarının sınırları içinde kalması gerektiği görüşünü savunurken; Metot, oyuncu açısından bu sınırlamanın gerekliliğini reddeden Vakhtangov'un düşüncesini benimser ve oyuncunun, oyunun verili koşulları dışına çıkmakta özgür olduğunu ileri sürer.

Oyunun verili koşullarına bağlı kalma zorunluluğunu reddeden Metot, psikolojik eylemler yönteminde, verili koşullar tekniğine alternatif olarak fantastik imgelem ve transfer tekniklerini oluşturmuştur. Aynı anlayışın fiziksel eylemler yöntemindeki uzantısı ise, (Evgeni Vakhtangov'un, Stanislavski'nin oluşturduğu sihirli eğer tekniğinin üzerinde yaptığı yapısal değişikliklerle geliştirdiği) sihirli eğerin Vakhtangov versiyonu olarak adlandırılan teknik ve (yine Vakhtangov'un oluşturduğu) gerekçelendirme teknikleridir. İlerde açıklanacak olan bu iki teknikte de, oyuncu, oyunun verili koşullarına bağlı kalmaz ve oynadığı karakterin eylemlerini, oyunun koşullarıyla ilgisi olmayan kişisel veya imgesel koşullar yaratarak gerekçelendirir. Sihirli eğerin Vakhtangov versiyonu, sihirli eğerin Stanislavski versiyonu ile transfer tekniğinin sentezi; gerekçelendirme tekniği ise psikolojik eylemler yöntemine ait, içten dışa bir teknik olan transfer tekniğinin, dıştan içe bir yolla kullanılarak fiziksel eylemler yöntemine uygulanması olarak değerlendirilebilir. Metot Oyunculuğu, sihirli eğerin Vakhtangov'un versiyonunu ve gerekçelendirme tekniğini kabul eder ve kullanır.

Metot Oyunculuğu, fiziksel eylemler yönteminde, amaç, üstün amaç ve doğaçlama tekniklerini de, transfer tekniğiyle sentezleyerek geliştirmiştir. Bu bağlamda, fiziksel eylemler yöntemine ait beş tekniğin tümünün, Metot Oyunculuğu tarafından transfer tekniğiyle ilişkilendirilerek kullanıldığı söylenebilir.

Fiziksel eylemler yöntemi, Evgeni Vakhtangov, Antonin Artaud, Vsevolod Meyerhold, Jerzy Grotowski, Eugenio Barba, Bertolt Brecht gibi tiyatro adamları tarafından, gerçekçiliğin dışında farklı tiyatro üsluplarında da kullanılmıştır. Fiziksel eylemler yöntemi, ayrıca, Grotowski'nin geliştirdiği Kutsal Oyunculuk ve Meyerhold'un geliştirdiği Biyomekanik Oyunculuk yöntemlerinin temelini oluşturmuş; bu tiyatro adamları tarafından – bu çalışmanın araştırma kapsamına girmeyen – farklı doğrultu ve bağlamlarda geliştirilmiştir.

4.1. SİHIRLİ EĞER

Stanislavski'ye göre, oyuncu, sahne üzerindeki olayların gerçekliğine tam anlamıyla inanamaz; yalnızca bu olayların olasıdır.

ğine inanabilir.¹³⁵ Oyuncu, bu nedenle, kendini bir şeye inandırmaya çalışmak yerine, kendine şu soruyu sormalıdır: "Eğer oynadığım karakterin yerinde olsaydım ne yapardım?" veya "Eğer bu durumda olsaydım ne yapardım?" Bu soru, oyuncuyu, günlük olaylar dünyasından çıkarıp yaratıcı imgelem alanına atan bir kaldiraç görevi görür.¹³⁶ Oyuncu, bu imgesel alanda kendisini, oynadığı karakter için yazarın kurguladığı koşulların içine yerleştirir. Stanislavski, bu tekniği, "Eğer ... olsaydı" oyunu oynamaktan büyük zevk alan, altı yaşındaki yeğeninden esinlenerek geliştirmiştir¹³⁷ ve oyuncunun eyleme geçmesine yardımcı olduğu için, eğerin, "sihirli" bir sözcük olduğunu vurgulamıştır.¹³⁸

Oyuncunun performansı, duyguların araştırılmasına değil, eylemlerin tanımlanmasına dayanır; oyuncu kendisini eyleme götüren soruları sormalıdır. "Eğer bugün 31 Mayıs olsaydı nasıl olurdu, nasıl hissederdim?" sorusu ile "Eğer bugün 31 Mayıs olsaydı ne yapardım?" sorusu arasında çok büyük bir fark vardır; ikinci soru oyuncuyu eyleme götürmektedir.¹³⁹ Bu nedenle sorulması gereken soru, birinci soru ("Eğer ben bu durumda olsaydım ne/nasıl hissederdim?") değil ikinci sorudur ("Eğer ben bu durumda olsaydım ne yapardım?").

"Eğer ben bu durumda olsaydım ne hissederdim?" sorusu, cevaplanmaması gereken, hatalı bir sorudur; "Eğer ben bu durumda olsaydım ne yapardım?" veya "Eğer kendimi bu koşullar altında bulsaydım ne yapardım?" sorusu ise, oyuncunun duygularını uyarmada daha etkilidir.¹⁴⁰ Sihirli eğer tekniği, oyuncunun imgelemine harekete geçirir ve oyuncuyu belli bir somut eyleme yöneltir. Sihirli eğer, aynı zamanda, oyuncunun dikkatini doğru nesne üzerinde toplamasını ve sahici eylemin ortaya çıkmasını sağlar.¹⁴¹

Sihirli eğer tekniği, sanatsal taklit ile gündelik gerçek arasındaki geçişkenliğin imgesel ve oyunsal bir tasarım vasıtasıyla sağlanabileceğini varsayar. "Eğer" bir varsayımdır, bir şeyin gerçekten olduğunu iddia etmez, oyuncunun o şeyin olabilirliğine inanmasını sağlar. Sihirli eğer, oyuncunun inanç ve gerçeklik duygusunu uyandırarak iç yaratıcı mekanizmasını harekete geçirmesiyle, bilinçli teknik yoluyla bilinçaltı yaratmanın bir kaynağıdır.¹⁴²

Sihirli eğer tekniği, birden bire, herhangi bir şeye inanmaya zorlamadan, hilesiz bir biçimde oyuncuda bir iç uyaran yaratır.¹⁴³ Sihirli eğer sayesinde, oyuncu, varsayımsal gerçeğe, pratik gerçek-

ten daha büyük bir içtenlikle; bir çocuğun elindeki oyuncuğun varlığına, onun içindeki ve çevresindeki yaşama inanışı gibi inanabilir. Sihirli eğer, oyuncuyu, gündelik gerçeklikten, tasarlanmış bir gerçeklik düzlemine aktarır ve bu tasarlanmış gerçekliğe inanmasını sağlar.¹⁴⁴

“Eğer” sayesinde oyuncu kendisi için problemler yaratır ve bu problemleri çözmek için harcadığı çaba onu doğal bir biçimde fiziksel eylemlere götürür; karakterin amacını oyuncunun amacına dönüştürür. Böylece oyuncu, oynadığı karakterin duygularına yaklaşır. Sihirli eğer, fiziksel eylemler için güçlü bir uyarıcı tekniktir.¹⁴⁵ Sihirli eğer tekniği, oyuncunun – kendini oynamaksızın – kendinden yararlanmasını sağlamak için tasarlanmıştır.¹⁴⁶ Stanislavski şöyle der:

“Eğer’e samimi bir cevap verdiğimde, bir şey yaparım, kendi kişisel hayatımı yaşarım. Bu gibi anlarda karakter diye bir şey yok. Sadece ben varım. Karakterden ve oyundan geriye kalan durumdur, yaşam koşullarıdır, gerisi bana ait, benim kendi endişelerim; rolün tüm yaratıcı anları yaşayan insana, yani oyuncuya bağlıdır, bir kişinin cansız soyutlamasına, yani role değil.”¹⁴⁷

Sihirli eğer tekniği, eylemin dış tabakasıyla psikolojinin iç tabakasını birleştirir ve oyuncunun, oyunun dünyasından kendi dünyasına geçiş yapmasını sağlar.¹⁴⁸ Sihirli eğer, zorlayıcı olmayan bir tekniktir. “Eğer ... olsaydı” sorusu, oyuncuyu oyunun verili koşullarına inanmaya zorlamaz; oyuncuya, oyunun verili koşullarının gerçek olabilme ihtimalini varsaymayı teklif eder. Sihirli eğer, zorlayıcı olmayan niteliğinden dolayı, oyuncuyu özgür bırakarak, yaratıcılığını ortaya çıkarmasına yardımcı olan çok basit – neredeyse çocuksu bir biçimde basit – bir tekniktir. Oyuncuyu, oyun metnindeki eylemin nesnel gözlemcisi olma eşiğinden, eylemin somutlanmasının öznel katılımcısı olma seviyesine yükseltir.¹⁴⁹

Evgeni Vakhtangov, Stanislavski’nin sihirli eğer tekniğini yenisinden formüle etmiştir. Bu yeni formülasyona göre, oyuncu, kendini oynadığı karakterin yerine koyarak, kendine, “Eğer ben bu durumda olsaydım ne yapardım?” diye sormaz; oynadığı karakterin eylemlerini temel alarak, “Bir oyuncu olarak beni, karakterin davrandığı gibi davranmaya iten (motive eden) ne olurdu?”, “Eğer böyle yaparsam - davranacaksam, benim böyle yapmama - dav-

ranmama neden olan ne olurdu?" diye sorar. Bu soru, oyuncunun, oyunun verili koşullarını kişisel olanla değiştirmesine olanak sağlamaktadır. Bu, bir yer değiştirme olup,¹⁵⁰ transfer tekniğinin dıştan içe bir yolla kullanılmasıdır.

Sihirli eğer ile Stanislavski, oyuncunun, sahnenin hayali koşullarının "gerçek olduğuna inanmaya çalışmak" yerine, bu koşulların "gerçekliğini kabul etme"sine yardımcı olan bir teknik geliştirmiştir. Oyuncu, sahnedeki her şeyin sahte olduğunu bilir, fakat kendine "Eğer gerçek olsalardı, ne yapardım?" diye sorar. Sihirli eğerin bu mekanizması her zaman işe yaramaz; bu teknik çoğunlukla oyuncuyu, "Eğer ... olsaydı" durumunda yapmayı düşündüğü eylemi taklit etmeye götürür.¹⁵¹

Lee Strasberg, sihirli eğer tekniğinde, Stanislavski'nin yaklaşımına karşı çıkmış, Vakhtangov'un yaklaşımını benimsemiştir. Strasberg, Stanislavski'nin, "Ben ...olsaydım ne yapardım?" diye sorarak, rolü oyuncuya indirgemek gibi estetik bir hata yaptığını; Vakhtangov'un ise, "Othello gibi şöyle şöyle bir şey yapmanız gerekse, bunu neden yapardınız, bunu yapmak için sizi ne motive ederdi?" diye sorarak, estetik niyete öncelik verdiğini ve tekniği estetik niyeti gerçekleştirmenin bir yolu olarak kullandığını ileri sürer. Strasberg, Stanislavski'nin sihirli eğer sorusunun, gerçekliği oyuncunun düzeyine indirgediğini; Vakhtangov'un sorusunun ise oyuncunun karakterin düzeyine çıkmasına yardım ettiğini söyler. Strasberg, Vakhtangov gibi, oyuncuyu, karakterin davrandığı gibi davranmaya motive ederek oyunun gerçekliğine getirmek gerektiğini savunur. Strasberg'e göre, oyuncunun mantığı, oyunun amaçlanan mantığıyla kaynaşmalıdır, yalnızca kendi mantığı olmamalıdır. Aksi halde oyuncu, "Peki, şimdi ben Othello'yum; Desdemona'yı öldürmezdim," deme hatasına düşebilir.¹⁵²

Stanislavski'nin sihirli eğer formülasyonu şöyle örneklendirilebilir: "Burada âşık olan bir kız var. Ben de âşık oldum. Âşık olduğum zaman, neler yaparım?" Vakhtangov'un formülasyonu ise şöyle örneklendirilebilir: "Eğer Juliet'i oynuyorsam ve birdenbire âşık olmam gerekiyorsa, ben, aktris olarak, böyle bir olaya kendimi inandırmak için ne yapmalıyım?" Strasberg, her iki formülasyonla deneyler yaptığını ve Stanislavski'nin formülasyonunun, belli koşullarda işe yaramadığını bulguladığını belirtir. Strasberg'e göre, Stanislavski'nin formülasyonu, oyuncuyu doğal, kolay ve

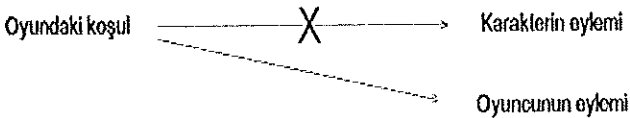
basit olanın içinde yalnız bırakır, oyunun gereklerine uydurmaz; oyuncuyu oyun yazarının tasarladığı gerçekliğe yöneltmez; dramatik olanı, dram sanatını desteklemeyen doğalcı bir seviyeye indirir. Bu nedenle, Strasberg, Stanislavski'nin sihirli eğer formülasyonunun, oyuncuya ancak tesadüfi olarak yardımcı olabileceğini ileri sürer.¹⁵³

Stanislavski'nin sihirli eğer formülasyonundaki tehlike, oyuncunun kendine "Ben bu durumda olsaydım ne yapardım?" diye sormasıdır. Oysa, önemli olan, karakterin o durumda ne yaptığıdır; oyuncunun aynı durumda ne yapacağı değil. Oyuncuya üzerinde yürütmesi için bir yol verilmiştir; oyuncu, Stanislavski'nin sihirli eğer formülasyonunu kullandığında bu yolun dışına çıkma riskine girer. Oyuncunun özgürlük alanı oyun içinde tanımlanmış bir alandır ve oyuncu bu alanın dışına çıktığında kaos oluşur.¹⁵⁴ Senarist Robert McKee de şöyle der:

"Bu koşullarda ben olsaydım ne yapardım?" İmgeleminizde bu sorunun ortaya çıkmasıyla kalbiniz çarpmaya başlayabilir ama açıktır ki siz karakter değilsiniz. Her ne kadar bu sizin için dürtüst bir duygu olabilirse de karakteriniz tersini yapabiliirdi."¹⁵⁵

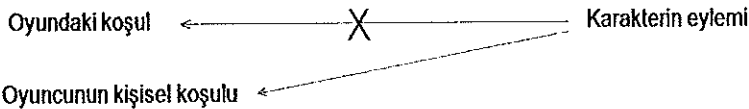
Şekil 7

Stanislavski'nin Sihirli Eğer Formülasyonu



Şekil 8

Vakhtangov'un Sihirli Eğer Formülasyonu



Stanislavski'nin sihirli eğer formülasyonundaki, "Eğer ben bu durumda olsaydım ne yapardım?" sorusuyla oyuncunun, yazarın karakter için oyun metninde belirttiği eylemlerin dışına çıkma tehlikesi vardır. Fakat asıl olan, belli koşullarda oyuncunun vereceği kişisel tepkiler değil, aynı koşullarda karakterin verdiği tepkilerdir. Yazarın karakter için yaptığı eylem tercihlerini, oyuncunun

kendi kişisel tercihleriyle değiştirme hakkı yoktur. Her oyuncu, farklı koşullarda farklı tepkiler verebilir. Örneğin, Hamlet'i oynayan oyuncu, babasını öldüren amcası Kral Claudius'u yalnız başına dua ederken bulduğu – fakat öldürmekten vazgeçtiği – sahne için, "Eğer Hamlet'in yerinde olsaydım ne yapardım?" sorusuna, "Claudius'u öldürürdüm," diye cevap verebilir. Oysa oyuncunun değil, karakterin cevabı geçerlidir. Stanislavski'nin sihirli eğer formülasyonu, oyuncunun sihirli eğer sorusuna verdiği cevabın, karakterle aynı olduğu durumlarda işlevseldir. Oyuncunun sihirli eğer sorusunda verdiği cevabın, karakterin eylemiyle aynı olmadığı durumlarda ise oyuncu, Vakhtangov'un sihirli eğer formülasyonunu kullanarak, oynadığı karakterin eylemlerini içsel olarak haklılaştırmalı, bunlara dair kendi kişisel motivasyonlarını yaratmak suretiyle bu eylemleri kendi eylemleri haline getirmelidir.

Stanislavski'nin Sistem'de ortaya koyduğu, oyuncunun, kendini oynadığı karakterin yerine koyarak, karakterin eylemlerini belirlemesine dayalı bu teknik üzerinde, Stanislavski'nin öğrencisi Evgeni Vakhtangov'un yapısal bir değişiklik yaptığı görülmektedir. Sihirli eğer tekniğinin Stanislavski versiyonunda ("Eğer ben bu durumda olsaydım ne yapardım?"), sabit unsur oyundaki koşul, değişken unsur oyuncunun bu koşulda yapmayı tercih ettiği eylemken; Vakhtangov'un sihirli eğer versiyonunda ise ("Eğer ben bu eylemi yapacak olsaydım, bunu hangi durumda yapardım?") sabit unsur karakterin eylemi, değişken unsur oyuncunun bu eylemi gerçekleştirmek için bulduğu kişisel koşuldur. Oyuncu, burada, transfer tekniğini kullanarak, bu kişisel koşulu, oyunun koşuluyla yer değiştirir. Buna göre, Vakhtangov'un, sihirli eğer tekniğinin Stanislavski'nin Sistem'de ortaya koyduğu biçimini, sihirli eğeri transfer tekniği ile sentezleyerek yapısal olarak değiştirdiği söylenebilir. Vakhtangov'un sihirli eğer formülasyonu, dıştan içe oyunculuk yöntemi olan fiziksel eylemler yöntemine getirilen en önemli yeniliklerden biridir. Metot Oyunculuğu'nun, sihirli eğer tekniğinin hem Stanislavski, hem de Vakhtangov versiyonlarını kullandığı; fakat tekniğin bu iki versiyonuna da herhangi bir yenilik getirmede olduğu görülmektedir. Bu bağlamda, Metot Oyunculuğu'nun, sihirli eğer tekniğini değiştirdiği veya geliştirdiği söylenebilir.

4.2. GEREKÇELENĐİRME

Oyuncunun gerçekleştirdiği her eylemin haklı bir iç nedeni olmalıdır.¹⁵⁶ Oyuncu, gerçekleştirdiği eylemlerin gerekliliğine inandığı zaman, eylemler organik hale gelir.¹⁵⁷ Bunun için oyuncu, tüm eylemlerini gerekçelendirmelidir. Gerekçelendirme, oyuncunun gerçekleştirdiği eylemlere inanmasını sağlar.¹⁵⁸ İosif Rapoport (Sistem), Vsevolod Meyerhold ve Stella Adler de, oyuncunun karakterin tüm eylemlerini gerekçelendirmesi gerektiğini ileri sürer.¹⁵⁹ Gerekçelendirme, oyuncunun gerçekleştirdiği her eyleme bir neden yaratmasıdır. Yaptığı her eyleme bir neden bulmak, oyuncunun eylemlerinin sahici olmasını sağlar. "Gerekçe yaratma gerçekleri birer deneyime dönüştürür."¹⁶⁰ Eylemlerini gerekçelendiren oyuncu, göstermecilikten kaçınmış olur, aksi halde, rol yapmaktan kendini kurtaramaz. Edward Easty, gerekçelendirmenin, gerçeği aramak anlamına geldiğini belirtir.¹⁶¹ İosif Rapoport'a göre, gerekçelendirme, sahnede gerçekleşen her şeyin temel kuralıdır.¹⁶² Kişinin tüm davranışları için her zaman kendine göre haklı bir gerekçesi bulunur; oyuncu da, oynadığı karakterin tüm davranışlarını rasyonalize etmeli – gerekçelendirmelidir.¹⁶³

Gerekçelendirme, oyuncunun işinin yaratıcı tarafıdır.¹⁶⁴ Oyuncunun gerekçe olarak yarattığı şey onu heyecanlandırmalı, harekete geçirmeli, eylem ve duyguyu yaşamasına yardımcı olmalıdır. Yaratıcı gerekçeler, eyleme kışkırtıcı unsurlar katarak oyuncunun duygularını etkiler. Her gerekçe, oyuncunun incelemeinden geçerek daha kişisel ve öznel bir hal almalıdır.¹⁶⁵ Oyuncu yaptığı tüm eylemlere "Neden?" sorusunu sorarak yaptığı gerekçelendirmeye, eylemlerini kişiselleştirmiş, oyun yazarının ana hatlarıyla sunduğu çerçevenin içinde kalarak, oyunu kendi yazmış gibi olacaktır.¹⁶⁶

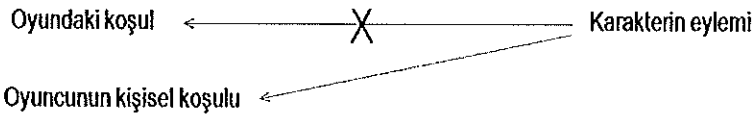
Oyunculuğun temel önermesi, gerçek olmayan koşullar üzerine gerçeklik atamaktır; bu nedenle de, oyuncu, gerçekleştirdiği – sözel ve fiziksel – tüm eylemler için uygun gerekçeler yaratmalı ve bu gerekçeleri, birer gerçeklik olarak gerçekleştirdiği eylemlere atamalıdır.¹⁶⁷

Evgeni Vakhtangov'a göre, oyuncunun eylemlerine bulduğu gerekçelerin, oyunun veya karakterin koşullarıyla ilişkili olması

gerekli değildir.¹⁶⁸ Gerekçelerin etkinliği ve kullanışlılığı, oyuncuyu tahrik etme ve oyuncunun duygularını harekete geçirme niteliğiyle doğru orantılıdır. Yaratılan gerekçeler, ne kadar saçma veya oyunla ne kadar ilgisiz olursa olsun, oyuncuyu daha inandırıcı, somut, güçlü, kişisel ve özel bir gerçeklik hissine yöneltebilir. Bu anlayışla yaratılan gerekçeler, oyuncunun kişisel sırrı ve özel seçimleridir.¹⁶⁹

Oyuncu, karakterin tüm eylemlerini “herhangi bir şekilde” gerekçelendirebilir.¹⁷⁰ Önemli olan gerekçelendirme, gerekçenin ne olduğu değil. Oyuncu eylemleri gerekçelendirirken, oyunla hiçbir ilgisi bulunmayan, oyun metninden tamamen bağımsız, fakat oyundaki eylem için uygun bir gerekçe oluşturabilecek nitelikte imgesel koşullar yaratabilir ve bunları oyuna transfer edebilir. Örneğin, oyuncunun sahneye çok büyük bir telaşla girmesi gerekiyorsa, oyuncu bu eylemi gerekçelendirmek için, çok önemli bir toplantıya geç kaldığını imgeleyebilir (oyun metninde toplantı veya geç kalmak gibi bir koşulun bulunmasına gerek yoktur).¹⁷¹

Şekil 9 Gerekçelendirme



Eylemleri gerekçelerle destekleyip kuvvetlendirmek, oyuncu üzerindeki gereksiz baskıyı yok eder ve inandırıcı olmayan duyguları ortadan kaldırır.¹⁷²

Oyuncu sahneye girmeden önce, oyunun koşullarına neden dahil olduğuna dair bir gerekçe bulmalıdır. Oyuncu, gerekçesini sadece düşünmemeli, onu sahneye giriş eylemleriyle fizikselleştirmelidir.¹⁷³

Michael Chekhov, oyuncunun, oynadığı karakterin eylemlerini zihnen gerekçelendirmesi fikrine karşı çıkmıştır. Chekhov’a göre, eylemler zihnen değil, psikolojik olarak gerekçelendirilmelidir. Bu nedenle, oyuncu, eylemler hakkında düşünmemeli, eylemlerin nedenlerini anlamaya çalışmamalı, kendine “Neden ben [oynadığım karakter] bunu yapıyorum?” diye sormamalı, eylemleri zihnen gerekçelendirmeye çalışmamalıdır. Sadece eylemleri gerçekleştirme-

lidir, yani sadece yapmalıdır. Gerekiyorsa birden fazla kez yapmalıdır. Bu şekilde, oyuncunun, psikolojik olarak o eylemin yapılabilirliğine olan inancı artacak; oyuncu, eylemi yeni bir bakış açısıyla değerlendirecek ve deneyimleyecektir. Eylemi psikolojik olarak gerekçelendiren oyuncu, böylece eylemi sahici ve sanatsal bir biçimde gerçekleştirebilecektir.¹⁷⁴

Gerekçelendirme, oyuncuyu oyundan ve oyunun kendi içsel mantığından çıkarır ve onu kişisel, özel bir alana yönlendirir. Karakterin duygusal gerçekliğini aramak yerine, oyuncu, kendisinde istenen duyguları harekete geçiren her türlü yedek gerçekliği kullanabilir. Bu tür bir gerçekliğin, karakterin veya sahnenin gerçekleriyle bir ilişkisi bulunması gerekmez. Gerekçelendirmede kullanılan yedek gerçekliğin, oyuncunun, karakterin duygularına eşdeğer duygularını harekete geçirmesi ve oyuncuyu uygun fiziksel ifadeye yönlendirmesi gerekli ve yeterli şarttır. Örnek olarak, Hamlet'in "Olmak ya da olmamak" tiradını oynayan oyuncu, Hamlet'in intihar etmek ve kurtulmak / yaşamaya, mücadele etmeye ve acı çekmeye devam etmek arasındaki çelişkisini, kendisi için aynı önem derecesi ve yoğunlukta başka bir kişisel çelişkiyi kullanarak gerekçelendirebilir. Oyuncu, gerekçe olarak, kendisi için düşük yoğunluk ve önem derecesinde bir kişisel çelişkiyi kullandığında, oyuncu Hamlet'in duygularına eşdeğer bir duygulanım içine girmeyebilir ve bu nedenle bu düşük yoğunluklu duygu oyuncuyu Hamlet'in ruh haline uygun ruh haline ve bu ruh haline uygun fiziksel ifadeye yönlendiremeyebilir. Gerekçeler, oyuncuyu karaktere ve sahneye uygun bir psiko-fiziksel eyleme yönlerecek şekilde seçilmelidir.

Transfer tekniğinde, oyuncu, oynadığı karakterin duygularını kendi içinde harekete geçirmek için, oyunun koşullarını kişisel veya imgesel koşullarla yer değiştirir. Gerekçelendirme tekniğinde ise, oyuncu, oynadığı karakterin eylemlerini, belli içsel nedenlerle haklılaştırmak için oyunun koşullarını kişisel veya imgesel koşullarla yer değiştirir. İki tekniğin ortak özelliği, istenen sonuca (transferde belli bir duyguyu harekete geçirme – gerekçelendirmede belli bir eylemi haklılaştırma) ulaşmak için, oyuncunun, oyunun koşullarını kişisel veya imgesel koşullarla yer değiştirmesidir. Buna göre, gerekçelendirme, içten dışa bir oyunculuk tekniği olan transfer tekniğinin dıştan içe oyunculuğa uygulanması olarak de-

gerlendirilebilir.

Oyuncunun, oynadığı karakterin eylemlerine oyunla ilişkisi olmayan kişisel motivasyonlar yaratmasına dayalı bu teknik, Stanislavski Sistemi'nde yer almayan bir tekniktir. Stanislavski, Sistem'de, oyuncunun, gerçekleştirdiği her eylem için, oyunun koşullarıyla ilişkili haklı bir iç nedeni olması gerektiğini söylemiştir; Vakhtangov ise, oyuncunun, gerçekleştirdiği eylemleri, oyunun koşullarıyla ilgisi olmayan imgesel koşullar yaratarak gerekçelendirmek suretiyle haklı bir içsel nedene kavuşturmasını önererek, yeni bir teknik oluşturmuştur. Gerekçelendirme tekniği, Stanislavski'nin Sistem'de ortaya koyduğu fiziksel eylemler yöntemine getirilen en önemli yeniliklerden biridir. Stanislavski'nin öğrencilerinden Evgeni Vakhtangov'un, gerekçelendirme tekniğiyle, Stanislavski Sistemi'nden bağımsız, yeni bir teknik ortaya koyduğu ve dıştan içe oyunculuk yöntemini bu teknikle geliştirdiği söylenbilir. Gerekçelendirme tekniğinin, daha sonra Metot Oyunculluğu'nda da kullanıldığı, fakat Metot'un tekniğe herhangi bir yenilik getirmediği görülmektedir. Bu bağlamda, Metot Oyunculugu'nun, gerekçelendirme tekniğini değiştirdiği veya geliştirdiği söylenemez.

4.3. AMAÇ

Amaç, aynı zamanda "İstek", "Yönelim", "Niyet", "İhtiyaç" olarak da adlandırılmış bir tekniktir.

Stanislavski'ye göre, eylem, yalnızca fiziksel bir aktivite değil, belli bir amaca ulaşma doğrultusunda gerçekleştirilen etkinliktir (örneğin, koşmak bir aktivitedir; fakat geç kalınan bir yere yetişebilme amacıyla koşmak bir eylemdir). Dolayısıyla amaç, dışsal eylemle, içsel istek ve itkileri birbirine bağlar, içsel istek ve itkilerin fizikselleşerek eyleme dökülmesini sağladığı gibi, fiziksel eylemlerin altındaki içsel gerekçeleri ortaya çıkararak fiziksel eylemleri haklılaştırır. Bir amaca sahip olmak, en karmaşık (psikolojik) eylemle en basit (fiziksel) eylemi birbirine bağlar.¹⁷⁵

Eylem, amaçlı bir hareket, bir amaca ulaşma doğrultusunda gerçekleştirilen bir etkinliktir. Amaçsız bir hareket, fiziksel eylem sayılamaz. Jerzy Grotowski şöyle der:

“Bir an önce anlamamız gereken, fiziksel eylemlerin ne olmadığıdır. Örneğin, onlar etkinlik değildir. Etkinlikler şu anlamdadır: Yer silmek, bulaşıkları yıkamak, pipo içmek. Bunlar fiziksel eylemler değildir, bunlar etkinliklerdir. ... Ama bir etkinlik fiziksel eyleme dönüşebilir. Örneğin siz bana ... çok rahatsız edici bir soru soruyorsunuz; böylece, siz bu soruyu soruyorsunuz ve ben zaman kazanmak için oyalanıyorum. Sonra pipomu hazırlamaya başlıyorum. Etkinliğim şimdi bir fiziksel eylem olmuştur; çünkü o benim silahım olmuştur: ‘Evet, aslında çok meşgulüm; pipomu hazırlamalı, temizlemeli ve yakmalıyım. Size ondan sonra yanıt vereceğim...’ ... Fiziksel eylemlerle hareketleri karıştırmak çok kolaydır. Kapıya doğru yürüyorsam, bu bir eylem değil, harekettir. Oysa ‘salakça sorularınızı’ gündeme getirmek, sizi konferansı sona erdirmekle tehdit etmek üzere kapıya doğru yürürsem yalnızca bir hareket değil, bir küçük fiziksel eylemler döngüsü ortaya çıkacaktır. ... kapıya doğru yürürken, hâlâ, tehdidimin işe yarayıp yaramadığını anlamaya yönelik birtakım ‘ölçüp tartma bakışları’ atıyor olacağım (ya da kulak vereceğim). Böylelikle bu bir yürüme hareketi değil, yürüme gerçeği çevresinde daha karmaşık bir şey olacaktır. Birçok yönetmenin ve oyuncunun yanılgısı, hareket hali içinde kendiliğinden beliren tüm küçük eylemler döngüsü (eylemler, tepkiler, temas noktaları) yerine hareketi sabitlemektir.”¹⁷⁶

Stanislavski’ye göre, sahnede amaçsız hiçbir harekete yer yoktur. Gerçek yaşamda da, her eylemin altında, o eyleme neden olan bir amaç vardır. “Ne yapıyorum?” sorusunu, “Neden bunu yapıyorum?” sorusu olmadan düşünmek mümkün değildir.¹⁷⁷ Oyuncu, eylemi, eylemin hatırı için değil, her zaman bir amaca göre gerçekleştirilmelidir.¹⁷⁸ Amaç, oyuncunun gerçekleştirdiği eylemin sahiciliğine inanmasını sağlayan unsurdur. Oyuncunun yapması gereken, oynadığı karakterin her sahnede ki amacını bulmaktır; oyuncu bunun için her sahnede, “Ne istiyorum?” sorusunu sormalıdır. Oynadığı karakterin amacını bilen oyuncunun içinde, karakterin duygularına eşdeğer duygular uyanır.¹⁷⁹ Karakterin eylemlerinin ardındaki mantığı anlamak, oyuncuyu karakterin iç dünyasına götürür.¹⁸⁰

Fiziksel eylem, amaçlı bir fiziksel harekettir ve yalnızca amaçlı hareket oyuncunun duygularını harekete geçirir. Yalnızca “koşmak”, kişide korku duygusunun oluşmasına neden olmaz; fakat

“bir saldırgandan kaçmak için koşmak” korku duygusunu da beraberinde getirir.¹⁸¹ Bu örnekte koşmak, bir fiziksel harekettir, fakat “bir saldırgandan kaçmak için koşmak”, bir fiziksel eylemdir. Oyuncu sahnede sahici eylemler gerçekleştirebilmek için, oynadığı karakterin amacına ulaşmak için çaba göstermelidir.¹⁸²

Yaşamda amaçsız eylem – davranış olmadığından, oyuncunun da tüm eylemlerinin birer amacı olmalıdır; aksi halde oyuncunun davranışı, insani davranış olma özelliğini kaybeder.¹⁸³ Amaç, tüm eylemler için önsel bir olgudur, amaç eylemden önce gelir ve eylemi doğurur. Bir yerde uyuyan bir kişinin bile, uyumak niyetiyle oraya gelmiş olması nedeniyle, bir amacı vardır.¹⁸⁴ Yaşam, kesintisiz bir amaçlar ve bu amaçlara erişme çabası dizisidir.¹⁸⁵ Psikolog Charles Carver ve Psikolog Michael Scheier’e göre de, insan yaşamı, amaçlar tespit etmeye ve davranış biçimini bu amaçlara uya-cak şekilde ayarlamaya dayalı sürekli bir işlemdir.¹⁸⁶ Her eylemin arkasında belli bir amaç yatar. Buna göre, kişi bir kalemin ucunu, yalnızca kalemin ucunu açmış olmak için değil; bir mektup yazmak için, bir resim çizmek için vs. açar. Eylemin arkasında yatan bir amaç olduğuna göre, bir düşünce var demektir; ve eğer düşünce varsa duygu da vardır. Eylem, düşünce, duygu ve amaçlı hareketlerin bileşimidir.¹⁸⁷

Oyuncunun sahnede, oynadığı karakterin amaçlarıyla aynı amaçlara sahip olması gerekir. Oyuncunun sahnedeki eylemlerini belirleyen, peşinden koştuğu amaç ve isteklerdir. Bu isteklerin karşılanması, sahnesele eylemi ortaya çıkarır. Oyuncunun bir eylemi “nasıl” gerçekleştireceği, o eylemi “neden” gerçekleştirdiğine bağlı olarak, istemsiz bir şekilde belirlenir. Bu nedenle, oyuncu, bir eylemi “nasıl” gerçekleştirmesi gerektiğini düşünmemeli, planlamamalıdır; söz konusu eylemi “neden” gerçekleştirdiğine konsantre olmalıdır. Eylemin gerçekleştirilme biçimi, eylemin kendisini belirleyen “Ne yapıyorum?” ve eylemin amacını belirleyen “Neden yapıyorum?” sorularının sonucu olarak kendiliğinden ortaya çıkar.¹⁸⁸ Stanislavski de, oyuncunun bir eylemi “nasıl” gerçekleştireceğini düşünmemesi gerektiğini, “nasıl”ın kendiliğinden, bilinçaltı kaynaklı olarak ortaya çıkacağını belirtir.¹⁸⁹

Tüm eylemlerin temelinde istek ve arzunun yatar. Eylemin doğası, istekler tarafından belirlenir.¹⁹⁰ İstek, eylemin nedenidir¹⁹¹ ve kişi eylemlerini, amaçlarına ulaşmak, isteklerini elde etmek, arzu-

larını tatmin etmek doğrultusuna yönlendirir. Kişi isteklerini elde ettiğinde olumlu, edemediğindeyse olumsuz duygular kendiliğinden ortaya çıkar. Kişinin isteklerini elde etmek doğrultusuna yönlendirdiği eylemler, sonucun olumlu veya olumsuz olma ihtimaline dair umut ve korku duygularını da beraberinde getirir. Bütün duygular, tatmin edilmiş ya da tatmin edilmemiş isteklerin ve bu istekler doğrultusunda gerçekleştirilmiş eylemlerin sonucudur.¹⁹²

Oyuncu bir eylemi neden yapmak istediğini bilmek zorundadır. Bir eylemi yapmak istemenin nedenini bilmek, oyuncunun duygularını kendiliğinden harekete geçirir.¹⁹³

Her insanın, her zaman bir isteği, bir amacı vardır. Bu amaçlar, insanın tüm eylem, tavır ve sözlerini yönetir ve yönlendirir. Oynadığı karakterin amacını bilen oyuncu, bu amaca ulaşma isteği doğrultusunda oynar, sözlerini bu doğrultuda söyler, eylemlerini bu doğrultuda gerçekleştirir. Böylesi bir yönelim, oyuncunun oyununu mantıklı bir düzleme oturtur ve oyuna güçlü bir omurga sağlar. Bilinçli bir amaç, provalar sırasında gitgide bilinçaltına itilir ve oyuncunun sahnedeki tavırlarını etkiler.¹⁹⁴

Oyuncu, karakterin eylemlerini imgeleminde canlandırmalı, onu izlemeli ve bu imgesel gözlem sırasında bu eylemlerin altında yatan amaçları tahmin etmeye çalışmalıdır.¹⁹⁵

Lee Strasberg, karakterin eylemini belirleyen unsurun, karakterin niyeti olduğunu söyler.¹⁹⁶ Uta Hagen da, kişinin eylemlerinin, her şeyden çok, kişinin istekleri ve beklentileri tarafından yönetildiğini belirtir.¹⁹⁷ Eylemler, istekler ve ihtiyaçlarla, isteklerin gerçekleşeceği yönündeki beklenti ve umutlarla kısıktırılmalıdır.¹⁹⁸ Oyuncu, kişinin geleceği bilemese de her an geleceğe dair beklenti içinde olduğunu unutmamalı; provalarda eylemlerini seçerken ve test ederken, bu eylemlerin sonuçlarına dair beklentilerini göz önünde bulundurmalıdır.

Karakter, her durumda bir şeyden yana ve bir şeye kaşıdır. Bu taraf olma durumu, karakterin bir isteği olduğu anlamına gelir. İstek, karakterin ana yönelimini, yani amacını oluşturur. Amaç da, oyuncuyu oyunun dünyasına sürükleyen, yol gösterici güçtür. Bu nedenle, oyuncu, oyunu değerlendirirken, karakterin dünyadan, mesleğinden ve hayatındaki insanlardan ne istediğini araştırmalıdır.¹⁹⁹

Hayatta kalma içgüdü, kişiyi amaç odaklı hale getirir. Duy-

gular, yalnızca kişinin amaçlarına ulaşmasının veya ulaşamamasının sonucu olarak ortaya çıkar.²⁰⁰

Bir eylemin oyuncunun duygularını uyandırabilmesi için, ilgi çekici psikolojik bir temeli olmalıdır.²⁰¹ Amaç, eylemin psikolojik temelidir. Amaç, oyuncu için kişisel olarak ilgi çekici olduğu ölçüde, oyuncunun duygularını harekete geçirebilir. Oyuncu kendini kışkırtıcı bir amaca tümüyle kaptırıp, tutku ile o amaca ulaşmayı istediği zaman, bilinçaltından gelen esinle hareket etmeye başlar.²⁰² İçsel olarak iyi temellendirilmiş bir amaç, oyuncuyu rolüne yaklaştıran, oyuncuyu doğal olarak oynamaya iten unsurdur.²⁰³ Oyuncunun iç yaratıcı davranışının gücü ve dayanma süresi, doğrudan doğruya, amacının büyüklüğüne ve önemine bağlıdır. Oyuncunun iç yaratıcı davranışının sağlam ve doğru olması da, amacın netliği ve açık seçikliği ile doğru orantılıdır.²⁰⁴

Michael Chekhov da, amaçların oyuncu için ilgi çekici, etkileyici olması, oyuncunun, karakterin amaçlarını gerçekleştirmek için güçlü bir istek duyması gerektiğini ileri sürmüştür. Amaçlar, oyuncunun zihnen değil, tüm benliğiyle kavrayacağı nitelikte olmalıdır.²⁰⁵ Zihnen kavranan amaçlar yapay, tasarlanmış, zayıf ve yanıltıcıdır.

Grotowski'ye göre, oyunculuğun ana vurgusu, eylemlere uzanan itkilerdir; kişi bir şey yapmayı amaçladığında, içinde, dışa yöneltilmiş doğru bir gerilim vardır; itkiler bu doğru gerilimle bağlantılıdır. Oyuncu da, amaçlarını güçlendirerek, eylemin içindeki itkileri uyarıp güçlendirmiş olur.²⁰⁶

Stella Adler de, amaçların oyuncu için ilgi çekici ve güçlü olması gerektiği görüşündedir. Amaç, eyleme güç veren unsurdur; amacı güçlü olmayan eylem zayıf bir eylemdir. "Canım bir şey içmek istiyor," zayıf bir amacın; "Canım kahve içmek istiyor," ise güçlü bir amacın ifadesidir. Aynı şekilde, "Ben gidiyorum," zayıf; "Ben bu odayı terk ediyorum," güçlüdür. "Bir yerlere gitmek istiyorum," zayıf, "Parka gidip dolaşmak istiyorum," güçlüdür.²⁰⁷

Doğru seçilen bir amaç, oyuncunun sadece duygularını uyararak kalmaz; aynı zamanda eyleme geçme isteğini uyandırarak, oyuncunun karakterin eylemlerini belirlemesini sağlar.

Amaçlar, oyuncu için önemli olacak şekilde²⁰⁸ ve edilgen-pasif değil, etken-aktif olacak biçimde seçilmelidir. Hamlet'te oyuncunun krala bir gösteri sundukları sahnede, Ophelia'nın amacı, Ham-

let tarafından "aşağılanmak" değil, "duygularını kontrol etmek, yıkılmamak" olmalıdır. Böylece, Ophelia Hamlet'in karşısında pasif biri değil, saray halkının önünde Hamlet'in küçük düşürücü çabalarına aktif bir biçimde karşı koyan biri haline gelecektir. Ophelia ve Hamlet'in amaçları, birbirini tamamlamaktan ziyade birbiriyle çatışmaktadır. Seçilen aktif amaçlar, oyuncuyu fiziksel eylemlere, pasif amaçlardan daha kolay bir biçimde taşır.²⁰⁹

Metot Oyunculuğu, amaç tekniğini transfer tekniğiyle sentezler: Oyuncu, seçtiği amacın duygularını uyarmada yeteri kadar etkili olmadığını anladığında, bu amacı uyarıcı gücü daha fazla olan başka bir amaçla değiştirmelidir. Örneğin, amaç, "onun bunu söylemesine engel olmak" ise, bunun yerine, "eğer bunu söylerse onun dilini koparmak" getirilebilir. Amacın ifadesinde yapılacak böyle bir değişiklik, oyuncunun amaca dair algısını güçlendirir ve istenen duyguları daha kolay bir biçimde harekete geçirmesine yardım eder.²¹⁰ Oyuncu, oynadığı karakterin bir şeyi "istediğini" değil; o şey için "can attığını", o şeyi "şiddetle arzuladığını", o şey "içinin gittiğini" düşünmeli ve karakterin amaçlarını bu şekilde benimsemelidir. Bu algılama biçimi, oyuncunun, karakterin amaçlarına şevk, coşkunluk ve heves duymasını sağlar; böylece karakterin amaçları oyuncuyu heyecanlandırarak, tahrik eder ve oyuncunun duygularını harekete geçirir.²¹¹

Oyuncu amaçlarını belirlerken, bencil tercihler yapmalıdır. Kişi, yaptığı her eylemi esasen kendi için yapar. Buna göre, "Seni mutlu etmek istiyorum," bencil bir amaç değildir; bunun yerine, "Beni daha çok sevmen için seni mutlu etmek istiyorum," tercih edilmelidir. Bencil amaçlar, başarı umuduna duyulan heyecanı içerdiği gibi, başarısızlık riskine duyulan korkuyu da içerdiğinden, oyuncu için daha ilgi çekici ve oyuncunun duygularını daha iyi uyaran amaçlardır.²¹²

Drama, amaçların çatışmasından doğar. Her eylemin gerçekleştirilme süreci içinde, o eylemin yapılmasına engel teşkil eden bir faktör bulunur. "Ne istiyorum?" sorusuna bağlı olarak, "Bu isteğime ulaşmama engel olan nedir?" sorusu sorulabilir. Bu yolla engelleri saptamak ve üstesinden gelmek, fiziksel eylemlerin icrasına konsantrasyon, canlılık ve sahicilik katan bir unsurdur.²¹³

Eylemlerin doğru icrası için, eylemler, amaçlara ulaşma yolundaki engelleri aşma doğrultusunda olmalıdır. Engellerin üstesin-

den gelme mücadelesinin sonucunda, oyuncunun duyguları uyarılmış olur. Söz konusu engeller, fiziksel olabileceği gibi, psikolojik de olabilir.²¹⁴ Oyuncunun, oynadığı karakterin karşılaştığı sorunla - engelle ilgilenmesi, duygularını harekete geçirir.²¹⁵

Oyuncu, "İsteklerime ulaşmamı engelleyen kim veya ne?" sorusunu sorarak, oynadığı karakterin amaçlarının karşısında duran engelleri saptamalıdır. Karakterin istek ve ihtiyaçları, önüne çıkan engelleri aşma arzusunu güçlendirerek oyuncunun duygularını uyarır. Oyuncunun, karakterinin beklentilerinin gerçekleşmesine engel olan şeyleri düşünmesi, onu bu engellerin üstesinden gelecek karakterin ihtiyaçlarını karşılaması için gereken fiziksel eylemlere götürür.²¹⁶

Engeller, oyunun verili koşullarına uygun olacak şekilde seçilmelidir. Oyuncu her zaman bir engel bulabilir. Örnek olarak, hiçbir engelin olmadığı ve karakterin bütün isteklerine ulaştığı bir durumda bile, karakter sevinçten havaya sıçradığında, yer çekimi bir engeldir ve oyuncu mutluluktan havaya sıçrama eylemini gerçekleştirirken yer çekimini yenmeyi amaçlamalıdır.²¹⁷

Engeller, amaçlara direnç göstermek suretiyle, amaçların bu direnci kırmak için güç ve yoğunluk kazanmasını sağlar. Engeller, içsel ya da dışsal olabilir. Metot Oyunculuğu'na göre, oyuncu, amaçlarını güçlendirmek için, engelleri de güçlendirmeli; karakterin engellerini, bu engellerle benzeşen, kendi hayatındaki engellerden yapacağı transferlerle kişiselleştirmelidir.²¹⁸

Amaçlar, isimlerle değil, fiillerle ifade edilmelidir. Çünkü amaç, psikolojik eylemle fiziksel eylemi birbirine bağlayan köprüdür ve ancak eylemlere dönük olduğu ölçüde oyuncunun duygularını harekete geçirir. Amacı fiillerle nitelendirerek algılamak, oyuncuyu eyleme iter; zira fiil bir eylem kelimesidir. Amaç, bir imge ya da ruhsal durum olarak algılanmamalıdır. Bunlar, yalnızca eylemin görünür sonuçlarıdır. Bu sonuçlara neden olmak, sahne- de insan davranışını yeniden yaratmak, eylemlere yol açmak için, amaçlar fiil mastarlarıyla ifade edilmelidir.

Oyun metninde, karakterin eylemleri ve sözleri ortaya konmuştur. Amaçlarsa, oyuncunun, karakterin eylemlerinin psikolojik nedenlerini yorumlaması sonucu ortaya çıkar. Oynadığı karakterin amaçlarını gerçekleştirmek isteyen oyuncu, eylemi dışarıdan gözlemleyen biri olmaktan çıkıp, o eylemin bir parçası haline ge-

lır. "Ben ...mak istiyorum," şeklinde belirlenen bir amaç, oyuncunun, karakterin sözlerini nasıl söyleyeceğini, eylemlerini nasıl gerçekleştireceğini, jest ve mimiklerinin nasıl olacağını kendiliğinden belirler. Bu nedenle amaç, oyuncu ile rolü birbirine yaklaştıran bir unsurdur.

Amaçlar, gerçekleştirilebilir, yapılabilir eylemlerle, "... -mek / -mak istiyorum," şeklinde kurulan, istek belirten cümlelerle ifadelendirilmelidir. Buna göre, "Başarı istiyorum," yanlış, "Başarılı olmak istiyorum," ise doğru bir amaç tanımı olacaktır. Oyuncu, amaçları tanımlarken duyguları kullanmamalıdır ("Sevmek istiyorum," veya "Üzgün hissetmek istiyorum" gibi) çünkü duygular, hisler "yapılamaz". Duygular, amaçlara eşlik eder, fakat kendileri bir amaca dönüştürülemez.²²⁰

Jan Dark'ı oynayan oyuncu, milliyetçilik ve din kavramlarına kendini uzak hissediyorsa, Jan Dark'ın "Tanrı'ya hizmet etmek için ülkesini kurtarma" amacını, "sanata hizmet etmek için tiyatroyu kurtarma" amacına dönüştürerek – amacı belirleyen fiilleri sabit tutup (hizmet etmek ve kurtarmak), koşulları değiştirerek (Tanrı ve ülke yerine sanat ve tiyatro) – kendisi için inanabileceği ve özdeşleşebileceği, denk güçte ve etkide paralel bir amaç yaratmış olur. Medea'yı oynayan oyuncuda, ihanete uğramak, intikam alma isteği uyandırmıyorsa, oyuncu Medea'nın amacını tanımlayan "intikam almak" fiilini sabit tutup, koşullarda yer değiştirmeye giderek, kendisinde intikam alma isteği uyandıran başka bir koşulu transfer edebilir. Böylece oyuncu, kendisini aynı amaca götüren ve kendisinde aynı duyguları harekete geçiren, farklı kişisel koşullar yaratmış olur. Önemli olan, transfer edilen bu yeni koşulların, oyuncuyu tahrik ederek, onu karakterle aynı amaca sürükleyecek, denk güçte ve etkide koşullar olmasıdır.²²¹

Oyuncu, oynadığı karakterin amaçlarının yerine, kendisi için daha etkili olan amaçları transfer edebilir. Oyuncu, gereken duyguyu harekete geçirmek için, oyunun koşullarıyla hiçbir ilişkisi olmayan, karakterin amacından tamamen bağımsız kişisel amaçlar belirleyebilir. Örneğin, oyuncunun eylemi sahnede bir aşağı bir yukarı yürütmek ve babasının ölümünün öcünü almayı düşünmek ise, oyuncu bu eylemi gerçekleştirmek için oyunun koşullarıyla ilgisi olmayan bir amaç bulabilir ve eylemi, sahne zemininde zayıf bir tahta bulup sahneden aşağı düşmek ve tiyatronun yönetimini

dava etmek amacıyla gerçekleştirebilir. Oyuncunun, oynadığı karakterin amaçlarında yapacağı transfer seyirci tarafından algılanmaz.²²²

Vsevolod Meyerhold, oyuncunun, oynadığı karakterin amacını düşünmesi gerektiği fikrine karşı çıkmıştır. Oyuncu, yalnızca anın fiziksel çözümüne odaklanmalı, gerekli fiziksel biçimi gerçekleştirmelidir. Zira Meyerhold, oyuncunun durumunu, oyun oynayan çocukların durumuna benzetmiştir. Çocuk için oyun "gerçek"tir; eylemi ve eyleme ait hareketleri içerir. Çocuk, eylemlerin altında yatan "amaçları düşündüğü" taktirde değil, ancak eylemlere ait "hareketleri yaptığı" taktirde oyuna ait duyguları hissedebilir.²²³

4.3.1. Üstün Amaç

Stanislavski için tiyatronun öncelikli görevi, oyun yazarına hizmet etmek; onun düşüncesini, oyunu yazmasına neden olan ana fikri seyirciye iletmektir. Bu ana fikri ya da Stanislavski'nin adlandırdığı şekliyle "üstün amacı" seyirciye taşımak, Sistem'in hareket noktasıdır. Stanislavski için, üstün amaç, yazarı yazmaya yönelten, oyuncuyu da oynatan esin kaynağı, oyuncunun yaşamının ve rolünün asıl dayanağıdır. Üstün amaca ulaşma doğrultusunda gerçekleştirilen eylemler, oyuncunun bilinçaltını açığa çıkarır.²²⁴

Stanislavski, üstün amaç kavramını oluştururken, Gogol'un oyunculuk konusundaki düşüncelerinden yararlandığı söylenebilir.²²⁵ Gogol şöyle der:

"Bir oyuncu ... oynadığı karakterin temel uğraşını, yaşamasının temeli olan iç uğraşını, düşüncelerinin düzenini, kafasından hiç ayrılmayan burguyu anlamalı. İşte bunu anladıktan sonra oyuncu kendisini onunla doldurmalı. Öyle ki, oynadığı karakterin düşünceleri, eğilimleri, kendi düşünce ve eğilimleri olsun; oyun oynanırken de bunların hiçbirisi aklından çıkmasın. Küçük ayrıntılarla uzun boylu uğraşmasının gereği yoktur. Oyuncu, oynadığı kişinin kafasındaki burguyu kendi kafasından hiçbir zaman atmayacak olursa bu küçük ayrıntılar kendiliğinden ortaya çıkar."²²⁶

Üstün amaç, oyuncu için yaratıcı bir sürecin temel uyarılarından biridir. Karakterin temayı somut hale getiren eylem mantığını kontrol eder. Oyuncu için, her eylem ve her amaç, üstün amaçla

ilişkili olmalıdır. Karakterin tüm amaçları, tek bir üstün amaçta birleşir, bu yüzden küçük amaçlar, karakterin asıl isteğini temsil eden üstün amaca hizmet edecek şekilde seçilmeli; tüm amaçlar, üstün amacı desteklemelidir.

Üstün amaç, oyuncuyu etkileyecek, peşinden sürükleyecek, içsel mekanizmasını harekete geçirecek derecede önemli olmalıdır. Oyuncu, tüm amaçlara olduğu gibi, üstün amaca da etken bir fiilden oluşan bir isim vermelidir.²²⁷ Üstün amacın seçilip isimlendirilmesi, oyuncunun yaratıcılığını etkileyen bir unsurdur.

Stanislavski için, oyuncuyu bilinçaltının eşiğine getirerek, bilinçaltında hareketlenmelere neden olan en güçlü unsurlar eylemin yönü olan amaç ve üstün amaçtır. Bütün amaçlar üstün amacın yansımasıdır ve oyuncu, üstün amaç doğrultusunda ilerlediğinde, eylem yönünü izler, bütün alt amaçları bilinçsizce çözümler²²⁸ ve tüm eylemlerini haklılaştırma olanağına sahip olur.

"Her önemli amaç dikkatinizi yönlendirebilir. ... fakat her üstün amaç doğanızı yaratıcı kılıp uyarma kapasitesine sahip değildir. Hamlet'te üstün amaç babasını yürekten seven oğul ile ahlaksız anne arasındaki çatışmadır diyelim. Bu bir üstün amaç için yeterli değildir. Çünkü önemsiz düzeye indirilmiş bir düşünceyle karşı karşıyayız. Eğer üstün amacımı, hayatın derin, engin bir kavramına dayandırırsam, her şey çok daha başka olur. Şu amaca sahip olduğumu düşünün: Hamlet, şehit düşen babasının ruhunu kurtarmak için tüm sarayı ve içindeki şeytanları yok etmek amacıyla etrafındakileri harekete geçirmelidir. Ağır bir amaç üstlendim. Fakat bunu yerine getirmeliyim. Babamı kurtaracak olan amaca erişmemek benim için nasıl bir işkencedir bilemezsiniz. Bu yenme isteği ile dolu amacı gerçekleştirmeyi denerken, mücadele edecek, derinden sarsılacak ve doğal olarak diğerlerinden daha güçlü olacaksınız."²²⁹

Michael Chekhov, oyuncunun doğru üstün amacı bulması için birçok kez deneme yapması ve bu denemelerin sonunda amaçların belli bir üstün amacı ortaya çıkarması gerektiği savına karşı çıkmıştır. Chekhov'a göre, oyuncu, küçük amaçlarının hedefini, yani karakterin ana yönelimini anlamak için, rolün üstün amacının başlangıçtan itibaren farkında olmalıdır. Aksi halde oyuncu amaçları mantıklı ve tutarlı bir doğrultuya yönelmez. Bu nedenle oyuncu, karakterin üstün amacını baştan belirlemelidir.

Chekhov, oyuncunun üstün amacı belirlemesi için, şu soruları sormasını önermiştir: "Karakter, amacına ulaşsaydı, daha sonra ne yapardı?" veya "Karakter, amacına ulaşırsa, daha sonra ne yapmalı?" Bu sorulara verilecek olan cevaplar, Chekhov'a göre, karakterin oyun boyunca ne için savaştığını, yani üstün amacının ne olduğunu daha doğru biçimde ortaya çıkarır.²³⁰

Oyuncu, oynadığı karakterin üstün amacını bulmak için, karakterin dünyayla, mesleğiyle, insanlarla ilişkisinden ne istediğini sorgulamalıdır. Üstün amaç, karakterin oyundaki işlevine ve oyuncunun amacına uygun olmalıdır.²³¹ Üstün amaç, karakterin en çok istediği şeydir. Oyuncu, "Oynadığım karakter yaşamdan ne istiyor? Esas amacı ne?" diye sorarak üstün amacı bulabilir.²³²

Metot Oyunculluğu, üstün amaç tekniğini transfer tekniğiyle sentezler: Buna göre, oyuncu, karakterin üstün amacını, kendi yaşamından yapacağı transferlerle kişiselleştirmelidir.²³³

Oyun süresince oyuncunun bilinçaltını dolaylı yoldan etkileyen ve duygularını uyaran amaçların bir araya gelmesiyle oluşan²³⁴ çizgi, kesintisiz eylem çizgisi olarak adlandırılır. Bu çizgi, üstün amacın ikincil ve daha küçük amaçlar içinde ardışık olarak somutlanışdır. Oyuncu, performansının mantıklı bir düzen ve perspektife sahip olması için; üstün amacın etkin olarak icra edilmesiyle ortaya çıkan kesintisiz eylem çizgisini zihinsel olarak takip etmelidir. Stanislavski, "İkincil ve yardımcı yönelimlerin her birini alın ve onu kesintisiz aksiyon çizgisi dediğimiz genel bir yönelimde birleştirin ve sonuna, tıpkı bir çengelli iğne gibi, ulaşmaya çalıştığınız üstünyönelimi yerleştirin,"²³⁵ der.

Kesintisiz eylem çizgisinin yaratıcı gücü, üstün amacın çekici gücüyle doğru orantılıdır,²³⁶ ve eğer bu süreç doğru işlerse, üstün amaç ve kesintisiz eylem çizginsin birlikteliği, oyuncunun yaratıcı duygularını harekete geçirir. Üstün amaç, oyuncunun, kesintisiz eylem çizgisinden sapmasını engeller.

"Oyuncuda yaratıcılık üstünyönelime doğru sürekli bir çabalama-dan ve bu çabalamanın aksiyonda ifade bulmasından oluşur. Yaratıcılığın özünü ifade eden bu çabalama, rolün ya da oyunun kesintisiz aksiyonudur. Eğer yazar için kesintisiz aksiyon onun üstünyöneliminin gelişimiyle ifade ediliyorsa, o zaman oyuncu için kesintisiz aksiyon üstünyönelimin etkin olarak elde edilışidir. Bu yüzden üstünyönelim ve kesintisiz aksiyon, içlerinde bütün bir

roldeki binlerce ayrı ayrı, parça parça yönelimleri, birimleri, aksiyonları içeren yaratıcı amacı ve yaratıcı aksiyonu temsil ederler. Üstünyönelim oyunun özütüdür. Kesintisiz aksiyon çizgisi bütün çalışma boyunca devam eden ana motiftir. İkisi birlikte oyuncunun yaratıcılığına ve çabalarına yol gösterirler.”²³⁷

Stanislavski'nin Sistem'de ortaya koyduğu, oyuncunun, oynadığı karakterin isteklerini belirlemesi ve bu istekleri içselleştirme yoluyla benimsemesine dayalı amaç; ve oyuncunun, oynadığı karakterin tüm kısa vadeli isteklerinin kaynağı olan uzun vadeli isteğini belirlemesine dayalı üstün amaç teknikleri üzerinde, Metot Oyunculuğu'nun yaptığı bir değişiklik olmadığı; fakat Metot'un, bu tekniklere, tekniklerin Stanislavski'nin Sistem'de ortaya koyduğu biçiminin dışında bir yenilik getirdiği görülmektedir. Bu yenilik, oyuncunun, oynadığı karakterin amaçlarını, karakterin amaçlarına ulaşma yolunda karşısına çıkan engelleri ve karakterin üstün amacını, kendisi için duygusal uyarım gücü daha yüksek olan ve oyunun koşullarından bağımsız amaç, engel ve üstün amaçlarla yer değiştirmesine dayalı yaklaşımdır. Bu yaklaşımla Metot, amaç ve üstün amaç tekniklerini, transfer tekniğiyle sentezlemiştir. Bu bağlamda, Metot Oyunculuğu'nun, amaç ve üstün amaç tekniklerini, teknikleri yapısal bir değişikliğe uğratmadan geliştirdiği söylenebilir.

4.4. DOĞAÇLAMA

Doğaçlama, tiyatro tarihinde, en eski toplumlardan Antik tiyatroya, Commedia dell'Arte'den günümüzdeki çağdaş doğaçlama tiyatro biçimlerine kadar, oyuncunun üretim aracı olmuştur.²³⁸ Stanislavski ise doğaçlamayı, yazılı metne dayalı tiyatroda, sahneleme sürecinde kullanılan bir araç, oyuncuyu yaratıcı ruh durumuna ulaştıran bir teknik olarak kullanmıştır.

Stanislavski'nin "Aktif Analiz" adını verdiği doğaçlama tekniğinde, oyuncu, replikleri ezberlemeden önce oyunun iskeletini kavramalıdır. Her sahnede bir "durum", her durumun içinde de, karakterler arasında geçen bir "olay" söz konusudur. Her bir olay için, oyuncu, eylemi (sahneyi ileriye taşıyan, kıskırtıcı, sürükleyici unsur) ve karşı eylemi (bu ilerlemeye direnç gösteren unsur) ve

bunların sonucu olarak ortaya çıkan çatışmayı keşfetmelidir. Daha sonra, oyuncu (veya oyuncular), sahneyi kendi sözcüklerini kullanarak doğaçlamalıdır. Yazarın yazdığı sözcükler, oyuncu onları kendisine ait kılana kadar oyuncuya yabancıdır. Sözcükler, birtakım duyguların dolaysız ifadeleridir, fakat bu duygular henüz oyuncunun içinde hayat bulmamıştır. Bu nedenle, Aktif Analiz tekniğinde, oyuncu ilk aşamada yazarın sözcüklerini değil, kendi sözcüklerini kullanmalıdır. Bu aşamada, oyuncu, kendi sözcüklerini kullanmak yerine, Stanislavski'nin "Sessiz Etüt" adını verdiği çalışmayı da yapabilir. Bu çalışmada, sahne tamamıyla sessiz bir biçimde doğaçlanır. Pantomimden kaçınılmalı, inandırıcı jestlerle, sahnenin içeriği oyuncular arasında sessiz bir iletişim kurularak paylaşılmalıdır.²³⁹ Bu aşamalardan sonra, oyuncu, artık sahneyi ezberleyebilir.

Sistem ve Metot, oyuncunun, metni inceledikten sonra, onu kendi cümleleriyle doğaçlamasını önerir. Oyuncunun, sahneyi kendi cümleleriyle oynaması, fikirleri kendisinin bir parçası haline getirmesini sağlar. Metni kendi kelimeleriyle ifade eden oyuncu, metinle bir ilişki kurmuş olacaktır, böylece metin, oyuncunun beyninin olduğu gibi kalbinin de bir parçası haline gelir. Oyuncu, ancak metindeki fikirleri anlayıp onlarda ustalaştıktan, onları kendine ait kıldıktan sonra yazılı cümlelere geri dönmelidir. Bu aşamada, metin, oyuncuya çok daha fazla anlam ifade eden, oyuncu için kişisel bir niteliğe bürünür.²⁴⁰

Oyuncunun kendi cümleleriyle yaptığı doğaçlama, oyuncuyu geçici olarak yazılı repliklerden kurtararak özgürleştiren ve oyuncunun daha doğru, daha orijinal, daha anlamlı ve daha ifadeli bir tavır bulmasını sağlayan bir tekniktir.²⁴¹

Oyuncunun metni kendi cümleleriyle doğaçlaması, metindeki cümleleri kendine ait kılması ve bu cümlelerin yazardan değil, oyuncudan doğması için gerekli altyapıyı hazırlayan bir tekniktir.²⁴² Oyuncu, öncelikle sahnenin başlangıcı için gerekli içsel hazırlığı yapmalı, böylece sahneye duygusal olarak dolu bir biçimde girmeli, daha sonra da sahneyi kendi cümleleriyle doğaçlamalıdır.²⁴³

Gerçeklik, oyun yazarının cümlelerinde değil, ne demek istediğindedir. Bu nedenle oyuncu, doğaçlamaya şu sorudan yola çıkarak başlamalıdır: "Eğer sahne yazılı olmasaydı (koşullar belirtilmiş fakat cümleler yazılmamış olsaydı), ben burada (bu yerde ve

bu durumda) ne yapıyor olurdum?" Bu soruyla oyuncu, tüm davranış ve yaşamı, oyun yazarının cümleleri olmadan inşa eder. Oyuncu, bu tür bir doğaçlamayla, cümleler yerine, duruma ve karakter hakkında hissettiklerine yoğunlaşır. Bu doğaçlamada, oyuncu kendi yaratımını kendi motive etmiştir, bu nedenle yaratım yazınsal bir ifade değil, gerçek bir deneyimdir. Gerçeklik cümlelerden önce oluşturulduğunda, cümleler ve eylemler motive edilmiş olur.²⁴⁴

Oyuncunun sahneyi kendi cümleleriyle doğaçlaması tekniğine karşı yapılan itirazlar da vardır. Bu itirazlardan biri, bu doğaçlama tekniğinin, oyuncunun, yazarın cümlelerini kendine ait kılmasını engellediği veya geciktirdiği; bu nedenle de tehlikeli bir teknik olduğudur. Bir başka itiraza göre de, bu yöntem, oyuncunun, karakterin yerine kendini oynaması gibi hatalı bir sonuca neden olur.²⁴⁵

Doğaçlama, oyuncuda düşünce ve tepkiyi üreten, oyuncunun sözcüklerin görünen anlamını resmetmek yerine, karakterin tavrının mantığını keşfetmesini sağlayan bir tekniktir.²⁴⁶ Oyuncu, doğaçlama yoluyla karakter için gerekli olan uygun duyguları ifade edebileceğini belirtir.²⁴⁷ Öyküsel Monolog, Lee Strasberg'in önerdiği bir doğaçlama tekniğidir. Bu teknikte, oyuncu, hem kendi repliklerini söylerken, hem de partnerinin repliklerini dinlerken, aynı anda, oynadığı karakterin düşüncelerini de yüksek sesle dile getirir. Bu sesli düşünme, oyuncunun karakterin mantığına uygun düşünmesini ve davranmasını sağlar.

Strasberg'in önerdiği bir başka doğaçlama tekniği ise, "Cıdırca"dır. Cıdırca, oyuncunun söylediği sözleri anlamsız bir dilde söylemesi anlamına gelir. Bu doğaçlama tekniği, oyuncuyu, konuştuğu esnada, cümlelerin arkasında yatan anlamı aktarmada açık ve net olmaya yöneltirken; dinlediği esnada da, konuşma sırasının kendisine gelmesini bekleme hatasına düşmekten çıkarıp, söylenenleri anlamaya çalışmaya zorlar.²⁴⁸ Aynı zamanda cıdırca, oyuncuyu geçici olarak yazılı repliklerden kurtararak özgürleştirir ve alt-metni aktarmaya yönelterek oyuncunun duygularını harekete geçirir, harekete geçen duyguların metindeki cümlelerden bağımsız bir biçimde kendi orijinal ifadelerini bulmasını sağlar.²⁴⁹

Sistem ve Metot'ta kullanılan doğaçlama teknikleri iki temel biçime ayrılır: Bunlardan ilki, Stanislavski tarafından geliştirilen ve Metot Oyunculuğu'nun da kullandığı, olay dizgesinin ve koşulla-

rın oyundakiyle aynı kaldığı, fakat sözlerin oyuncu tarafından değiştirildiği doğaçlama tekniğidir. Oyuncu, oyunun koşullarından yola çıkar ve sahneyi kendi cümlelerini kullanarak doğaçlar. Diğer teknik ise, Metot Oyunculuğu'nun, doğaçlama tekniğini transfer tekniğiyle sentezleyerek oluşturduğu, olay dizgesinin oyundakiyle aynı kaldığı, fakat koşulların oyuncu tarafından değiştirildiği doğaçlamadır. Oyuncu, oyunun koşullarından farklı, paralel bir koşul yaratır ve bu koşuldan yola çıkarak doğaçlama yapar.²⁵⁰ Oyuncu, paralel koşul yaratarak yapılan bu doğaçlama tekniğinde, kendi cümlelerini kullanabileceği gibi, kendi cümleleri yerine oyun metnindeki cümleleri de kullanabilir.

Oyundakine paralel bir koşul yaratılarak yapılan doğaçlamalar, oyuncuya oyundaki dramatik durumun psikolojik ve bedensel gerçekliğini sağlar. Oyuncu, paralel durum yaratarak yaptığı doğaçlamada uyarmış olduğu duyguları, oyunun koşullarına transfer ederek kullanır.²⁵¹

Stanislavski'nin Sistem'de ortaya koyduğu aktif analiz ve ses-siz etüt adlı doğaçlama teknikleri üzerinde, Metot Oyunculuğu'nun yaptığı herhangi bir değişiklik olmadığı; fakat Metot Oyunculuğu'nun, öyküsel monolog, cıbrıca ve paralel koşul teknikleriyle, doğaçlama tekniklerini zenginleştirdiği görülmektedir. Paralel koşul doğaçlaması, olay dizgesinin ve/veya sözlerin oyundakiyle aynı kaldığı, fakat koşulların oyuncu tarafından kişisel veya imgesel koşullarla yer değiştirildiği bir teknik olarak, doğaçlama ile transfer tekniklerinin sentezi olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda, Metot Oyunculuğu'nun, doğaçlama tekniklerini yeni varyasyonlarla geliştirdiği söylenebilir.

Dipnotlar

1. Konstantin S. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, Çev. Suat Taşer, 3. bs., İstanbul, Papyrus Yayınları, 1996, s. 57
2. Sharon Marie Carnicke, "Stanislavsky's System: Pathways For The Actor", *Twentieth Century Actor Training*, Ed. by, Alison Hodge, London, Routledge, 2006, s. 24
3. I.Sudakov, "The Creative Process", *Acting: A Handbook Of The Stanislavski Method*, Ed. by, Toby Cole, New York, Three Rivers Press, 1995, s. 87
4. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 201
5. Rhonda Blair, *The Actor, Image, And Action: Acting And Cognitive Neuroscience*, Oxon, Routledge, 2008, s. 2
6. Rose Whyman, *The Stanislavsky System Of Acting: Legacy And Influence In Modern Performance*, New York, Cambridge University Press, 2008, s. 10
7. A.e., s. 61

8. A.e.
9. A.e., s. 232
10. Richard Hornby, *The End Of Acting*, New York, Applause Theatre Boks, 1922, s. 126
11. Bella Merlin, *Beyond Stanislavsky: The Psycho-Physical Approach To Actor Training*, London, Nick Hern Books Limited, 2001, s. 14
12. Joseph R. Roach, *The Player's Passion: Studies In The Science Of Acting*, Michigan, The University Of Michigan Press, 1993, s. 201
13. Whyman, a.g.e., s. 231
14. A.e., s. 233
15. A.e., s. 60
16. Merlin, *Beyond Stanislavsky: The Psycho-Physical Approach To Actor Training*, s. 13
17. Sonia Moore, *Stanislavski Revealed: The Actor's Guide To Spontaneity On Stage*, New York, Applause Theatre Books, 1998, s. 28
18. Konstantin S. Stanislavski, *Bir Rol Yaratmak*, Çev. Çiğdem Genç, Fırat Güllü, Bora Tan-
yel, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 1999, s. 245
19. Sonia Moore, "The Method Of Physical Actions", *Stanislavski And America*, Ed. by, Eri-
ka Munk, New York, Hill And Wang, 1966, s. 73
20. Whyman, a.g.e., s. 258
21. Vasily Toporkov, Victor Manyukov, Vladimir Prokofyev, "Stanislavski Preserved: An
Mat Discussion", *Stanislavski And America*, Ed. by, Erika Munk, New York, Hill And
Wang, 1966, s. 68
22. Leslie Irene Coger, "Stanislavski Changes His Mind", *Stanislavski And America*, Ed.
by, Erika Munk, New York, Hill And Wang, 1966, s. 65
23. Toporkov, Manyukov, Prokofyev, a.g.e., s. 68
24. Moore, "The Method Of Physical Actions", s. 73
25. Sonia Moore, *Stanislavski Sistemi*, Çev. Özgür Çiçek, Bülent Sezgin, Cüneyt Yalaz, İ-
stanbul, BGST Yayınları, 2006, s. 44
26. Allan Miller, *A Passion For Acting: Exploring The Creative Process*, New York, Back
Stage Books, 1992, s. 53
27. Uta Hagen, *A Challenge For The Actor*, New York, Scribner, 1991, s. 84
28. A.e., s. 286
29. Merlin, *Beyond Stanislavsky: The Psycho-Physical Approach To Actor Training*, s. 27
30. Jean Dobie Giebel, "Significant Action: A Unifying Approach to the Art of Acting",
Method Acting Reconsidered, Ed. by David Krasner, New York, St. Martin's Press, 2000, s.
162
31. Stanislavski, *Bir Rol Yaratmak*, s. 266
32. Rhonda Blair, a.g.e., s. 31
33. Jean Benedetti, *Stanislavski: His Life And Art*, London, Methuen Drama, 1999, s. 198
34. Marvin Carlson, *Tiyatro Teorileri*, Çeviren: Eren Buğlalılar, Barış Yıldırım, Ankara, De
Ki Basım Yayımları Limited Şirketi, 2008, s. 244
35. Roach, a.g.e., s. 215
36. Coger, a.g.e., s. 62
37. Whyman, a.g.e., s. 67
38. A.e., s. 232
39. Moore, "The Method Of Physical Actions", s. 74
40. Sonia Moore, "A Reaction to T-57 Article on Stanislavsky", *The Drama Review: TDR*,
Vol. 17, No. 2, Haziran 1973, s. 137
41. Richard Schechner, "'Would You Please Talk To Those People?' – An Interview With
Robert Lewis", *Stanislavski And America*, Ed. by, Erika Munk, New York, Hill And Wang,
1966, s. 235
42. Merlin, *Beyond Stanislavsky: The Psycho-Physical Approach To Actor Training*, s. 24
43. Stanislavski, *Bir Rol Yaratmak*, s. 227
44. Toporkov, Manyukov, Prokofyev, a.g.e., s. 69
45. A.e.
46. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 206
47. Benedetti, a.g.e., s. 356

48. Joseph R. Roach, Jr., "G. H. Lewes and Performance Theory: Towards a 'Science of Acting'", *Theatre Journal*, Vol. 32, No. 3, Ekim 1980, s. 327
49. Robert Leach, "Meyerhold And Biomechanics", *Twentieth Century Actor Training*, Ed. by, Alison Hodge, London, Routledge, 2006, s. 39
50. Vsevolod Meyerhold, *Tiyatro-Devrim ve Meyerhold*, Haz. Ali Berktaş, Çev. Ali Berktaş, İstanbul, Mitos-Boyut Yayınları, 1997, s. 320
51. Antonin Artaud, *Tiyatro ve İkizi*, Çev. Bahadır Gülmez, İstanbul, YK Yay., 1993, s. 115
52. Blair, a.g.e., s. 69
53. A.e.
54. Thomas Richards, *Grotowski İle Fiziksel Eylemler Üzerine Çalışmak*, Çev. Hülya Yıldız, Ayşın Candan, İstanbul, Norgunk Yayıncılık, 2005, s. 59
55. Stella Adler, *Aktörlük Sanatı*, Çeviren: Nazım Uğur Özüaydın, İstanbul, Mitos-Boyut Yayınları, 2006, s. 74
56. A.e., s. 167
57. A.e., s. 131
58. A.e., s. 141
59. A.e., s. 85
60. A.e., s. 132
61. A.e., s. 142
62. A.e., s. 153
63. Malaev-Babel, *The Vakhtangov Sourcebook*, New York, Routledge, 2011, s. 182
64. Uta Hagen, *Respect For Acting*, New York, Wiley Publishing, 1976, s. 39
65. Hagen, *A Challenge For The Actor*, s. 48
66. A.e., s. 147
67. A.e., s. 117
68. Hagen, *Respect For Acting*, s. 50
69. Hagen, *A Challenge For The Actor*, s. 99
70. Ivana Chubbuck, *The Power Of The Actor*, New York, Gotham Books, 2005, s. 8
71. Tamar Agarkov-Miklashevsky, "Chekhov's Academy of Arts Questionnaire", *The Drama Review: TDR*, Vol. 27, No. 3, Sonbahar 1983, s. 31
72. Duncan Ross, "Towards an Organic Approach to Actor Training: A Criticism of the Stanislavski Scheme", *Educational Theatre Journal*, Vol. 20, No. 2, Ağustos 1968, s. 265
73. Paul Mann, Richard Schechner, "Theory and Practice", *The Tulane Drama Review*, Vol. 9, No. 2, Kış 1964, s. 85
74. Robert Lewis, *Method Or Madness*, New York, Samuel French Inc., 1958, s. 90
75. Jonathan Pitches, *Science And The Stanislavsky Tradition Of Acting*, Oxon, Routledge, 2006, s. 121
76. Doug Moston, "Standards And Practices", *Method Acting Reconsidered*, Ed. by. David Krasner, New York, St. Martin's Press, 2000, s. 141
77. Brant L. Pope, "Redefining Acting: The Implications of the Meisner Method", *Method Acting Reconsidered*, Ed. by. David Krasner, New York, St. Martin's Press, 2000, s. 157
78. Konstantin S. Stanislavski, "Stanislavski'nin Mirası" Çev. Metin Göksel, *Mimesis Tiyatro/Çeviri-Araştırma Dergisi Sayı: 3*, s. 147
79. Toporkov, Manyukov, Prokofyev, a.g.e., s. 69
80. Vasily O. Toporkov, *Stanislavski In Rehearsal: The Final Years*, New York, Theatre Arts Books, 1979, s. 160
81. Stanislavski, *Bir Rol Yaratmak*, s. 254
82. A.e., s. 160
83. Whyman, a.g.e., s. 48
84. Artaud, a.g.e., s. 119
85. Moore, *Stanislavski Revealed: The Actor's Guide To Spontaneity On Stage*, s. 28
86. A.e., s. 9
87. A.e., s. 112
88. Irina Levin, Igor Levin, *The Stanislavsky Secret: Not A System, Not A Method But A Way Of Thinking*, Colorado, Meriwether Publishing Ltd., 2002, s. 21

89. Richards, a.g.e., s. 53
90. Moore, *Stanislavski Sistemi*, s. 71
91. Bella Merlin, *The Complete Stanislavsky Toolkit*, London, Nick Hern Books Ltd., 2007, s. 139
92. Konstantin S. Stanislavski, *Bir Karakter Yaratmak*, Çev. Suat Taşer, 3. bs., İstanbul, Papi-rüs Yayınları, 1996, s. 281
93. Moore, *Stanislavski Revealed: The Actor's Guide To Spontaneity On Stage*, s. 41
94. Moore, *Stanislavski Sistemi*, s. 72
95. A.e.
96. Roach, a.g.e., s. 213
97. Merlin, *The Complete Stanislavsky Toolkit*, s. 140
98. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 164
99. A.e., s. 203
100. Stanislavski, "*Stanislavski'nin Mirası*", s. 147
101. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 255
102. Roach, a.g.e., s. 212
103. Whyman, s. 86
104. Moore, *Stanislavski Sistemi*, s. 70
105. A.e., s. 94
106. A.e., s. 58
107. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 160
108. Stanislavski, *Bir Rol Yaratmak*, s. 252
109. Adler, a.g.e., s. 47
110. A.e., s. 166
111. Moore, *Stanislavski Sistemi*, s. 63
112. Adler, a.g.e., s. 78
113. A.e.
114. A.e., s. 128
115. A.e., s. 96
116. A.e., s. 136
117. A.e., s. 55
118. A.e., s. 132
119. A.e., s. 53
120. A.e., s. 55
121. A.e., s. 79
122. A.e., s. 80
123. Lee Strasberg, *A Dream Of Passion*, Boston, Penguin Books, 1998, s. 68
124. David Krasner, "I Hate Strasberg: Method Bashing in the Academy", *Method Acting Reconsidered*, Ed. by. David Krasner, New York, St. Martin's Press, 2000, s. 18
125. Sanford Meisner, Dennis Longwell, *Sanford Meisner On Acting*, New York, Vintage, 1987, s. 16
126. A.e., s. 24
127. David Krasner, "Strasberg, Adler and Meisner: Method Acting", *Twentieth Century Actor Training*, Ed. by, Alison Hodge, London, Routledge, 2006, s. 143
128. Hagen, *Respect For Acting*, s. 187
129. A.e.
130. Adler, a.g.e., s. 173
131. A.e., s. 172
132. A.e., s. 173
133. A.e., s. 175
134. Meisner, Longwell, a.g.e., s. 34
135. Moore, *Stanislavski Sistemi*, s. 53
136. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 70
137. Carnicke, a.g.e., s. 21
138. Stanislavski, "*Stanislavski'nin Mirası*", s. 132
139. Jean Benedetti, a.g.e., s. 224

140. Sudakov, a.g.e., s. 89
141. A.e., s. 98
142. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 75
143. A.e., s. 70
144. Konstantin S. Stanislavski, *Sanat Yaşamı*, Çev. Suat Taşer, İst., Can Yay., 1992, s. 387
145. Moore, *Stanislavski Sistemi*, s. 53
146. Theodore Hoffman, "Stanislavski Triumphant", *Stanislavski And America*, Ed. by, Erika Munk, New York, Hill And Wang, 1966, s. 82
147. Benedetti, a.g.e., s. 338
148. Merlin, *The Complete Stanislavsky Toolkit*, s. 127
149. A.e., s. 129
150. Carnicke, a.g.e., s. 34
151. Strasberg, a.g.e., s. 52
152. Richard Schechner, "Working With Live Material – An Interview With Lee Strasberg", *Stanislavski And America*, Ed. by, Erika Munk, New York, Hill And Wang, 1966, s. 194
153. S. Loraine Hull, *Strasberg's Method As Taught By Lorrie Hull*, Connecticut, Ox Bow Publishing Inc., 1985, s.228
154. Robert H. Hethmon, *Strasberg At The Actors Studio*, New York, Theater Communications Group, 1991, s. 292
155. Robert McKee, *Story*, Çev. Nuray Yılmaz, Ertan Yılmaz, Fatih Kınalı, İstanbul, Plato Film Production Co. Yayınları, 2007, s. 128
156. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 70
157. Krasner, "Strasberg, Adler and Meisner: Method Acting", s. 141
158. Whyman, a.g.e., s. 167
159. Adler, a.g.e., s. 113
160. A.e., s. 128
161. Edward Dwight Easty, *On Method Acting*, New York, Ivy Books, 1989, s. 121
162. I.Rapoport, "The Work Of The Actor", *Acting: A Handbook Of The Stanislavski Method*, Ed. by, Toby Cole, New York, Three Rivers Press, 1995, s. 51
163. Edward Dmytryk, Jean Porter Dmytryk, *Sinemada Oyunculuk*, Çeviren: Levent Cimenre, İstanbul, Afa Yayıncılık, 1984, s. 75
164. Adler, a.g.e., s. 117
165. A.e., s. 121
166. A.e., s. 125
167. Charles Marowitz, *Stanislavsky And The Method*, New York, Citadel Press, 1964, s. 52
168. Mel Gordon, *The Stanislavsky Technique: Russia*, New York, Applause Theatre Book Publishers, 1987, s. 82
169. A.e., s. 83
170. Hull, a.g.e., s.188
171. A.e., s. 153
172. Adler, a.g.e., s. 123
173. A.e., s. 132
174. Michael Chekhov, *On The Technique Of Acting*, Ed. by., Mel Gordon, New York, Harper Collins Publishers, 1991, s. 163
175. Moore, *Stanislavski Sistemi*, s. 51
176. Richards, a.g.e., s. 108
177. Levin, Levin, a.g.e., s. 11
178. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 61
179. Levin, Levin, a.g.e., s. 9
180. A.e., s. 17
181. Moore, *Stanislavski Revealed: The Actor's Guide To Spontaneity On Stage*, s. 8
182. David Z. Saltz, "The Reality Of Doing: Real Speech Acts in the Theatre", *Method Acting Reconsidered*, Ed. by. David Krasner, New York, St. Martin's Press, 2000, s. 70
183. Moore, *Stanislavski Revealed: The Actor's Guide To Spontaneity On Stage*, s. 102
184. Paul S. Kassel, "Random Acts: The Method and Nonrealistic Theatre", *Method Acting Reconsidered*, Ed. by. David Krasner, New York, St. Martin's Press, 2000, s. 228

185. Roach, a.g.e., s. 208
186. Dyer P. Bilgrave, Robert H. Deluty, "Stanislasvki's Acting Method And Control Theory: Commonalities Across Time, Place, And Field", *Social Behavior And Personality*, Vol. 32, No. 4, 2004, s. 330
187. Whyman, a.g.e., s. 259
188. Rapoport, a.g.e., s. 62
189. Whyman, a.g.e., s. 91
190. Sudakov, a.g.e., s. 88
191. E. Vakhtangov, "Preparing For The Role", *Acting: A Handbook Of The Stanislavski Method*, Ed. by, Toby Cole, New York, Three Rivers Press, 1995, s. 144
192. A.e., s. 143
193. Meisner, Longwell, a.g.e., s. 39
194. Chekhov, *On The Technique Of Acting*, s. 108
195. A.e.
196. Strasberg, a.g.e., s. 76
197. Hagen, *Respect For Acting*, s. 174
198. Hagen, *A Challenge For The Actor*, s. 117
199. A.e., s. 278
200. Chubbuck, a.g.e., s. 8
201. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 66
202. Stanislavski, *Bir Rol Yaratmak*, s. 414
203. Stanislavski, *Bir Rol Yaratmak*, s. 244
204. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 360
205. Michael Chekhov, *To The Actor*, London, Routledge, 2002, s. 152
206. Richards, a.g.e., s. 134
207. Adler, a.g.e., s. 98
208. Moore, *Stanislavski Revealed: The Actor's Guide To Spontaneity On Stage*, s. 116
209. Pitches, a.g.e., s. 108
210. Lewis, a.g.e., s. 95
211. Bilgrave, Deluty, a.g.e., s. 336
212. Chubbuck, a.g.e., s. 35
213. Moore, *Stanislavski Sistemi*, s. 81
214. Rapoport, a.g.e., s. 65
215. Adrian Brine, Michael York, *Shakespeare Oyunculugu*, Çeviren: Ali H. Neyzi, İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2002, s. 152
216. Hagen, *Respect For Acting*, s. 100
217. A.e., s. 182
218. Chubbuck, a.g.e., s. 41
219. Hagen, *A Challenge For The Actor*, s. 280
220. Chekhov, *To The Actor*, s.140
221. Hagen, *A Challenge For The Actor*, s. 278
222. Richard Brestoff, *The Great Acting Teachers And Their Methods*, New Hampshire, Smith And Kraus Publishers, 1995, s. 61
223. Franc Chamberlain, "Michael Chekhov On The Technique Of Acting", *Twentieth Century Actor Training*, Ed. by, Alison Hodge, London, Routledge, 2006, s. 40
224. Stanislavski, *Bir Rol Yaratmak*, s. 80
225. Whyman, a.g.e., s. 100
226. A.e.
227. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 362
228. Konstantin S. Stanislavski, "Oyuncuyla Yaratıcı Çalışma," Çev. Metin Göksel, *Mimesis Tiyatro/Çeviri-Araştırma Dergisi* Sayı: 1, Ocak 1989, s. 99
229. A.e., s. 97
230. Chekhov, *To The Actor*, s. 143
231. Hagen, *Respect For Acting*, s. 174
232. Chubbuck, a.g.e., s. 8

- 233. A.e., s. 19
- 234. Stanislavski, Bir Aktör Hazırlanıyor, s. 400
- 235. Stanislavski, Bir Rol Yaratmak, s. 282
- 236. Stanislavski, Bir Aktör Hazırlanıyor, s. 400
- 237. Stanislavski, Bir Rol Yaratmak, s. 81
- 238. Gerhard Ebert, *Oyunculuk Sanatında Doğaçlama*, Çeviren: Turhan Yılmaz, İstanbul, Mitos-Boyut Yayınları, 2004, s. 34
- 239. Carnicke, a.g.e., s. 24
- 240. Adler, a.g.e., s. 154
- 241. Richard Schechner, Theodore Hoffman, "The Moment Itself – An Interview with Eli-a Kazan", *Stanislavski And America*, Ed. by, Erika Munk, New York, Hill And Wang, 1966, s. 202
- 242. Meisner, Longwell, a.g.e., s. 160
- 243. A.e., s. 199
- 244. Hull, a.g.e., s.179
- 245. Lewis, a.g.e., s. 79
- 246. Strasberg, a.g.e., s. 91
- 247. A.e., s. 106
- 248. A.e., s. 160
- 249. Hull, a.g.e., s.115
- 250. Easty, a.g.e., s. 111
- 251. Marowitz, a.g.e., s. 90

5.

KARAKTER YARATMA YAKLAŞIMLARI

Oyuncunun, oynayacağı karakteri yaratırken başvurabileceği yaklaşım ve bu yaklaşımlara bağlı teknikler şöyle özetlenebilir:

Oyuncunun Rolü Kendi Kişiliği İçinde Yaratması Yaklaşımı: Oyuncunun, oynadığı karakteri kendi kişiliğinin bir versiyonu olarak kabul etmesi ve karakteri kendi kişiliği içinde yaratmasına dayalı yaklaşım.

Biyografik İmgelem: Oyuncunun, oynadığı karakterin geçmiş yaşantısını imgesel olarak oluşturmaya dayalı teknik

Oyuncunun Rolü Kendi Kişiliği Dışında Yaratması Yaklaşımı: Oyuncunun, oynadığı karakteri kendi kişiliğinden bağımsız bir karakter olarak kabul etmesi ve karakteri kendi kişiliği dışında yaratmasına dayalı yaklaşım.

Gözlem: Oyuncunun, oynadığı karakterin belli psikolojik, sosyolojik ve fiziksel niteliklerine dayalı tavır ve davranış biçimlerini, benzer nitelikteki insanları gözlemleyerek saptamasına dayalı teknik.

5.1. OYUNCUNUN ROLÜ KENDİ KİŞİLİĞİ İÇİNDE YARATMASI YAKLAŞIMI

Oyuncunun rolü kendi kişiliği içinde yaratması yaklaşımına göre, oyuncu sahnede hiçbir zaman kendi olmaktan çıkmamalı, kendi kişiliği içinde oynamalıdır. Stanislavski Sistemi'nde, oyuncu, oyunun ve rolünün içsel ve dışsal koşulları içinde, kendisidir; kendi duygularını kullanır ve kendini oynar. Stanislavski, "Kendi yaşamınızdan doğan ve rolümüze aktarılan duygular ancak piyese can verir," der.¹ Aksi halde oyuncu, oynadığı karakteri, bir rol için asıl yaşam kaynağı olan hareketli, canlı bir insan ruhundan yoksun bırakmış olur. Bu yaklaşıma göre, oyuncunun, iç yaratıcı mekanizmasını harekete geçirmek ve rolü yaşama amacını gerçekleştirmek için kendini oynamaktan başka güvенеbileceği hiçbir kaynak yoktur.² Stanislavski'ye göre, "Sahne üstünde gerçek içsel

yaratıcı durum, eylem ve duygu, bir karakter oluşturarak doğal yaşamın ortaya çıkmasını sağlar.”³ Oyuncu, ne oynadığı her rol için yeni bir ruh yaratabilir, ne de kendi ruhunu yerinden çıkarıp yerine başka bir ruh koyabilir. Duygular ödünç alınmadığından, oyuncu oynadığı karakterle özdeşleştiğinde ve “Ben ... yım” hali-ne ulaştığında, hissettiği duygular kendi duygularıdır, oyun yazarının ya da yazarın yarattığı karakterin duyguları değil. Stanislavski şöyle der:

“Oyuncunun işi oynamaktır. Romeo’yu oynuyorsun. Âşık olsaydın, ne yapardın? Defterini alıp yazmaya başla: ‘Ona burada rastladım, bana bakmadı bile, küskünlük içinde geri döndüm.’ Bu yöntemle bütün defteri doldurabilirsiniz. Kendi yaşamından, hatırladıklarını, kendi duygularını rolüne aktarırısın. ... Duyguları açığa çıkaran her bir evreyi karşılayan bir de bilinç düzeyi vardır. Bu evreler boyunca rolüne adım adım yaklaşacaksın çünkü aşka dair her şeyi kendi yaşamından aldın ve onu rolüne aktardın. Kesinlikle Romeo’dan parçalar değil, senden parçalar.”⁴

Vakhtangov da, oyuncunun kişiliğinin özgürleştirilmesi ve açığa çıkarılmasının, esas amaç olması; oyuncunun sahnede, oynadığı karakterin varsayılan kişiliğini değil, kendi kişiliğini yaşaması gerektiğini ifade etmiştir. Oyuncu tasarlanmış bir imgeden değil, kendinden yola çıkmalı; kendini karakterin yerine koymalıdır.⁵ Oyun yazarı tarafından karaktere verilen koşullar altında hareket geçen duygular, karaktere değil, oyuncuya aittir ve bu duygular oyuncunun verili koşullar altında kendisini yeniden yapılandırmasını ve böylece karakteri yaratmasını sağlar. Aynı rolü oynayan farklı oyuncuların, birbirinden farklı karakterler yaratmasının nedeni de, her oyuncunun, karakteri yaratırken kendi kişisel duygularını kullanmasıdır.

Oyuncunun hem yaratması, hem de kendisi olmaması imkânsızdır. Oyuncu sahnede kendi kişiliği içinde kalmalı; oynadığı karaktere kendi kişiliği dahilinde olmayan hiçbir şeyi eklememelidir. Oyuncu karakteri kendinden başka bir yerde bulamaz, bu nedenle oyuncu, karakterin içine kendini yerleştirmeli, karakteri kendi kişiliğinde barındırdığı malzeme ile yaratmalıdır.⁶ Vakhtangov şöyle der:

“Bir oyuncu kendi coşkularıyla yaşamalıdır. Sizin kendi sesinizi, kanınızı ve sinirlerinizi duymalıyız. ... Karakterizasyon yok, ken-

dinizi oynuyorsunuz, ya da öyle demektense, “kendinizden yola çıkıyorsunuz” diyelim. ... Bir oyuncu kendi benliğini koruyabildiği kadar korumalıdır. ... Kimse kendi dışında bir karakterin arayışına girip, daha sonra onu kendine çekemez; karakter sizin sahip olduğunuz malzemeden meydana gelmelidir.”⁷

Her insan, insan doğasına ait tüm özellikleri bünyesinde barındırır; bu nedenle oyuncu da, karakter yaratırken, bir başkasından değil, kendisinden yola çıkmalı; oynadığı karakterin içinde kendini bulmalıdır.⁸

Sanford Meisner de, oyunculuğun, kendini açığa vurma sanatı olduğu görüşündedir. Meisner bu düşüncesini, Bernard Shaw’ın, oyunculuk sanatının kendini açığa vurma sanatı olduğu söylemine dayandırır.⁹ Oyuncu, oyun metninin içinde kendini bulmalı,¹⁰ sahnede kendi olmalı ve her zaman kendini oynamalı;¹¹ oyun metnindeki tüm unsurlar hakkında hissettikleriyle kendini açığa vurmalıdır. Al Pacino da, oynadığı karakterin kendi kişiliğinin bir parçası olduğunu, kendini karakterin içinde bulduğunu ve karakter aracılığıyla kendini ifade ettiğini belirtir.

Oyuncu, karakterin sözlerinin altına kendi yaşam görüşünü yerleştirir ve kendi adına konuşur. Böylece, yazarın duygu ve düşünceleri, oyuncunun kendi duygu ve düşünceleri haline gelir. Stanislavski şöyle der:

“Kendimi, kendim değil Alexander Chatski olduğuma mı inandırıyorum? Bu boş bir çaba olurdu. Ne gövdem, ne de ruhum bu türden bariz bir aldatmacaya kanmazlardı. Yalnızca sahip olduğum inancı öldürür, beni yanlış yönlendirir ve şevkimi kırardı. Kendimi bir başkasıyla değiştiremem. Mucizevi bir metamorfoz söz konusu değildir. Bir oyuncu, sahne üstünde resmettiği hayatın koşullarını değiştirebilir, yeni bir üstün yönelime inanmak için bu hayatı kendi içinde bulabilir, kendisini bir oyun boyu süren temel aksiyon çizgisine bırakabilir, hatırına gelen coşkularını şu veya bu şekilde birleştirebilir, onları şöyle ya da böyle bir sıralanışa sokabilir, rolünde kendine ait olmayan alışkanlıklar ve de fiziksel resmetme yöntemleri geliştirebilir, davranışlarını, dış görüntüsünü değiştirebilir. Tüm bunlar oyuncuyu her rolde farklı gösterecektir se-yirciye. Ama her zaman kendisi olarak da kalacaktır. Oynadığı role daha yakın olmak için ruhsal ve fiziksel olarak dönüşüm geçirmesine rağmen, sahne üstünde kendi benliğiyle oynar.”¹²

Oyuncu, oynadığı rolle arasında duygudaşlık kurmak için, oynadığı karakterden kendi kişiliği içinde, birinci tekil şahıs ("Ben") olarak söz etmeli; karakteri, "O" zamiriyle değil, "Ben" zamiriyle tanımlamalıdır. Böylece oyuncu, oynadığı rolü, sanki o rol kendi yaşamıymış gibi somut olarak ele alabilecek hale gelir. Stanislavski, "Kendi kişiliğiniz içinde rolü yaşarsınız, bir başkasının kişiliği içinde ise onunla sadece oyalanırsınız, oynuyormuş gibi görünüyorsunuz,"¹³ der. Oyuncunun rolle kurduğu bu yakınlık, bilinçaltındaki iç yaratıcı davranışı ve duygularını etkiler.¹⁴

Oyuncu, karakteri yaratmak için, kendisine "Oynayacağım karakter kim?" veya "O kim?" diye değil, "Ben kimim?" diye sormalıdır. Karaktere yaklaşımını "O" zamirinden "Ben" zamirine taşıyan oyuncu, bir adres değişikliği yapmış ve karakteri yaratmak için faydalanacağı organik kaynağa, yani kendi kişiliğine yönelmiş olacaktır. Karakterle ilgili tüm soruları ve cevapları "Ben" zamirine uyarlayarak, oyuncu rol ile kendisi arasındaki mesafeyi kapatır ve rolüyle özdeşleşme aşamasına gelir. Karakteri çözümlemek için sorulabilecek sorulara oyuncunun vereceği cevapların, oyuncu için işlevsel olabilmesi için, oyuncunun transferler yaparak karaktere ait her şeyi kişiselleştirmesi gerekir. Her oyuncunun bu sorulara vereceği cevaplar farklı olacaktır, bu nedenle oyuncunun vereceği cevaplar ve yapacağı transferler nesnel değil, öznel-dir ve oyun için değil, sadece kendisi için önem taşır.¹⁵ Oyuncu, karakteri için sağlam kökler yaratma aşamasında soru cevap yöntemini kullanırken, vereceği cevapları oyun yazarı, yönetmen veya diğer oyuncularla paylaşmamalıdır. Verilecek cevaplar, yapılacak kişiselleştirmeler tamamen özel bir laboratuvar çalışmasıdır ve gizli kalmalıdır.¹⁶

Oyuncu, bu soru cevap yöntemiyle, oynayacağı karakterin, yani "yeni ben"inin bilinçaltı ihtiyaçlarını ve kendiyle yüzleşmek istemediği her şeyi araştırmalı, temel dürtüleri, istediği ve istemediği şeyler hakkında inceleme yapmalı, "yeni ben"ini, karakterin kendini tanıdığından daha iyi tanıyacak hale gelmelidir. Bu çalışma, oyuncuya "yeni ben"i için bir altyapı oluşturur. Oyuncu, karakter yaratma aşamasında, sadece "yeni ben"inin söylediklerine ve eylemlerine (ve bunların nedenlerine) değil, aynı zamanda diğer karakterlerin "yeni ben"i hakkında söylediklerine ve onun eylemlerine verdikleri karşılıklara da önem vermelidir. Bütün bu bil-

giler, oyuncunun içsel eylemlerini besler ve oynadığı karakterin ne yaptığını ve bunu neden yapması gerektiğini anlamasına yardımcı olarak oyuncuya “Ben ...yım” inancı kazandırır.¹⁷

Oyuncunun rolü kendi kişiliği içinde yaratması yaklaşımına göre, oyuncu, kendisini rolüne uyarlar, rolü kendisine değil. Oyuncunun yaptığı, kendisi olarak kalırken başka biri haline gelmektir. Stanislavski, “Şüphe etmediğim tek bir şey var – oyunculuk sanatının ilk ve en temel amacı kişinin fiziksel ve ruhsal dönüşümü başarabilmesidir,”¹⁸ der. Bunu yaparken de kendinden yola çıkmalı; kendi organik doğasını, kendi ruhunu karakterin yaratılması için malzeme olarak kullanmalıdır. Seyircinin izlediği, “Hamlet’e dönüşen” oyuncu değil, kendisini “Hamlet’in verili koşulları içine yerleştiren – Hamlet’in yerine koyan” oyuncudur. olduğunu ifade eder.¹⁹ Karakter, oyuncunun kişiliği ile oyun metnindeki rol kişinin koşullarının birleşimidir.²⁰

Oyuncu, karakterin eylemlerinin mantığını oluştururken, kendi eylemlerinin mantığı ile ortak olanı aramalıdır. Bunun için şu soruyu sormalıdır: “Kendi içsel yaşamımın – kendi kişisel, insani düşüncelerim, arzularım, çabalarım, niteliklerim, doğuştan gelen yeteneklerim ve zaafplarımın – hangi durumları beni, bir insan ve oyuncu olarak insanlara ve olaylara karşı, resmettiğim karakterin ki gibi bir tavır takınmaya zorlayabilir?”²¹

Oyuncu, oyunun verili koşulları içinde kendini oynar. Rol, başka bir insanın tavrının tasviri değil, oyuncunun kişiliğinin farklı yönleri, oyuncunun kendi benliğinin birbirinden farklı “hal”leridir.²² Oyuncu, rolünü “O” olarak değil, “Ben” olarak düşünmeli ve rolün içinde kendini keşfetmeli,²³ rolün içinde kendini bulmalıdır.²⁴ Oyuncunun kendi kişiliği ve kendini tanıması, oynayacağı karakter için temel kaynaklardır. Oyuncu, oynayacağı karakterin temel öğelerini kendi içinde aramalıdır.²⁵ Oyuncu ihtiyaç duyabileceği bütün duyguları biriktirmiştir. Oyuncu on sekiz yaşına geldiğinde, insanlığın çağlar boyunca yaşamış olduğu duyguların neredeyse tamamını yaşamış olacaktır ve bu nedenle, oyuncunun kendi kişiliği, ihtiyaç duyduğu her şeyi barındıran bir kaynaktır ve her rol için başlangıç noktasını oluşturur.²⁶ Oyuncu, hiçbir oyunda daha önce yaşamadığı yeni bir duyguyla karşılaşmayacaktır, karşılaşacağı yalnızca yeni koşullar ve bu yeni koşullar altında meydana gelen yeni olaylardır.²⁷ Kişi, günlük yaşamda bir-

birinden farklı birçok hale – role – bürünür; fakat her birinin merkezinde kişinin kendi benliği vardır. Oyuncu da, aynı şekilde, bir karakter yaratırken, başka insanların tavır ve davranışlarını kopyalamamalı, kendi ruhunun sayısız yönlerini açığa çıkarmalı ve kullanmalıdır.²⁸ Oyuncunun, oynadığı karakteri yaratmak için kendi niteliklerini kullanmak yerine başka insanları taklit etmesi, sanatsal yaratıcılıkla ilgisi olmayan bir yanıltır.²⁹

Oyuncu, sahnede hiçbir zaman kendi olmaktan çıkamaz. Oyuncu sahnede kendini oynar. Oyuncunun, kendinden başka birini oynaması mümkün değildir; oyuncu, kendisini bir başka kişiye dönüştüremez ve kendi bedeni ile ruhundan ayıramaz. Oyuncu, başkasının değil, ancak kendi duygularını ve bedenini kullanabilir. Oyuncunun yapabileceği en iyi şey, kendi duygularını, oynadığı karakterin duygularını karşılayacak biçimde kullanmak ve yönetmektir.³⁰ Bu nedenle, oyuncu bir karakteri yaratırken, kendi bireysel, kişisel ifade biçiminin gerçekliğine dayandığı ölçüde başarılı olur.³¹

Oyuncu ancak kendisini oynayabilir. Oyuncunun oynadığı karakterler, oyuncunun kişiliğinin değişik varyasyonlarıdır.³² Oyuncunun, oynadığı karakteri kendisinden tam olarak sıyırması mümkün değildir;³³ oyuncu bir karakteri oynarken, aslında, farklı bir geçmişi olan, farklı bir eğitim almış, farklı insanlarla farklı ortamlarda bulunmuş “kendisi”ni oynar.³⁴

Stanislavski’ye göre, oyuncu, oynayacağı karakteri, karakterin içsel imgesinden yola çıkarak yaratabileceği gibi, karakterin dışsal özelliklerinden yola çıkmak suretiyle de yaratabilir. Oyuncunun oynadığı role dair ayırıcı, özel nitelikli jest ve hareketler bulması, karakterin içsel imgesini kendi içinde yaratarak ruhuna sindirmesini sağlar. Stanislavski, rolün fiziksel koşulları içine yerleştirilen oyuncunun, daha ilk provada kısmen de olsa rolle bütünleşebileceğini ve “Ben ...yım” haline ulaşabileceğini söyler.³⁵

“Oyuncuyu şöyle görüyorum: Rolün verili durumlarına yerleştirir kendisini. Karaktere özgü bir görünüş bulur. Fakat kendisi olarak kalır. Kendi dışına çıktığında rolü öldürür. Duygularınızla yaşarsınız. Duyguları at, rol ölsün. Dış görüntüde de kendiniz olarak kalmalısınız. Eğer sakat bir bacakla etrafta dolanırsam, başka bir adam mı olurum? Bir arı beni sokarsa, başka biri olmam. Bunlar dışsal durumlardır.”³⁶

Vakhtangov ise, karakterin dışsal biçiminin, karakterin içsel yaşantısının ifadesi olarak kendiliğinden ortaya çıkacağı görüşündedir.³⁷ Kişinin dışsal karakterizasyonunu oluşturan her şey, psikolojik durumunun kaçınılmaz sonucudur. Bu nedenle oyuncu, oynadığı karakterin psikolojik yaşantısını belirlemeli, bunun için rolüne doğru soruları sorup, bunları yanıtlamalıdır. Vakhtangov, oyuncunun, oynadığı karakterin dışsal karakterizasyonuna ait unsurlardan yola çıkmasının, oyuncuyu bu dışsal unsurları taklit etmeye yönelteceğini ve bu yönelimin karakterin içsel yaşantısını öldüreceğini söyler. Oysa oyuncu, karakterin içsel yaşantısını yarattığında, yani karakter gibi hissettiğinde ve düşündüğünde, bir taklit değil, bir dönüşüm yaşayacaktır. Böyle bir içsel dönüşüm yaşayan oyuncunun, dışsal karakterizasyon yapmaya ihtiyacı kalmayacaktır. Vakhtangov'a göre bu içsel dönüşüm, karakterizasyonun ta kendisidir. Oyuncu, oynadığı karakterin psikolojik yaşantısını yarattığında, karakterin dışsal karakterizasyonunu meydana getiren düğmeye basmış olacaktır.³⁸

Edward Easty de, oyuncunun, oynadığı karakterin içsel yanı üzerinde çalışmasının, karakterin dışsal karakterizasyonunu kendiliğinden ortaya çıkaracağını ifade eder. Dışsal karakterizasyona biçimini veren yegane temel, içsel yaşamdır ve bu nedenle oyuncunun, oynadığı karakterin dışsal karakterizasyonuna dair tasarımlar yapmaması (karakterin ne giyeceği, nasıl konuşacağı vb.) gerekir. İçsel yaşam ile dışsal karakterizasyon arasında neden sonuç ilişkisi vardır ve oyuncu karakterin içsel yaşamını yarattığında, dışsal karakterizasyon kendiliğinden ortaya çıkar.³⁹ Easty, yaşamda da, dışsal görünümünün, içsel olanın sonucu olarak ortaya çıktığını belirtir. Easty'e göre, oyuncu, kendini oynadığı karakterin yerine koyarak, kendisine karaktere dair sorular yöneltmeli ve bunları birinci tekil şahıs olarak, "Ben" zamiriyle, ayrıntılı bir şekilde yanıtlamalı, mantıklı ve somut cevaplara ulaşmalıdır.⁴⁰ Easty, oyuncunun, oynadığı karakterle arasındaki içsel benzerlikleri bulması ve bu benzerliklere dayanarak karakterle özdeşleşme yoluna gitmesi gerektiğini söyler.⁴¹ Al Pacino da, oyuncunun, oynadığı karakter ve karakterin içinde bulunduğu koşullar hakkında mümkün olduğu kadar çok soru sormasının ve bilgi toplamasının, bilinçaltını etkileyeceğini ve karakterin oyun yazarı tarafından verilmiş olan repliklerinin ötesine geçerek, karakterin tavır ve davran-

nış biçimine ulaşmasını sağlayacağını belirtir.

Oyuncu, oynadığı karakteri oyunun olay dizgesinin dışına çıkarmalı, gündelik bir olayın içine yerleştirmelidir. Bu, karaktere, onu yaşama bağlayacak ve gerçek bir kişi haline getirecek kökler sağlayacağı gibi, oyuncunun da karaktere inanmasını ve onun gibi davranmasını sağlayacak bir çalışmadır. Oyuncu, karakterine oyunun dışında basit eylemler vererek, karakterinin nasıl yemek yediğini, uyuduğunu, yıkandığını, giyindiğini, yürüdüğünü vb. bulgular. Brutus'un bir konsey toplantısına hazırlanması, Desdemona'nın Othello ile tanışmadan önce, bir Venedik balosuna gitmek için hazırlanması veya balodan dönüşü, Horatio'nun Wittenberg'deki bir sınavına çalışması ya da Roderigo'nun uyumadan önce yaptığı hazırlık bu çalışmaya örnek gösterilebilir.⁴² Stanislavski de, 1883 yılında yönettiği, Diachenko'nun Practical Man adlı oyununun provalarında, oyuncuların, oynadıkları karakterleri ve bu karakterlerin arasındaki ilişkileri, provaların dışında, günlük hayatlarında da sürdürmelerini istemiştir.⁴³ Oyuncu, oyunda olmayan, fakat karakterin kendisini içinde bulabileceği çeşitli durumlar üzerine doğaçlama yapabilir.⁴⁴

Yaşamda kişinin diğer insanlar hakkında bilgi edinmesi de, tiyatrodaki seyircilerin sahnedeki karakter hakkında bilgi edinmesi de, eylemler vasıtasıyla gerçekleşir. Eylemler, kişinin eğilim, zevk, alışkanlık ve ruh durumlarını somutlaştırarak açığa çıkarır, onun psikolojik yaşamı hakkında bilgi verir.⁴⁵ Stanislavski, ressam için boya neyse, oyuncu için de eylem odur görüşündedir. Oyuncu, karakteri eylemlerle inşa eder. Örneğin, rol kişisi, yanmakta olan bir evde bir bebeğin olduğunu bildiği halde umursamıyorsa, eylemleri belli bir karakteri; yangını görünce yardım etmek için koşuyorsa, eylemleri daha farklı bir karakteri yansıtır. Rol kişisi evde her şeyi dağıtıyorsa farklı, evini düzenli tutuyorsa farklı bir karakterdir.⁴⁶ Oyuncu eylemlerin arayışında olmalıdır; o eylemlerle uyumlu olan karakterin değil.⁴⁷ Karakteri belirleyen eylem olduğundan, oyuncu, oynadığı karakterin sahnede bulunduğu her an ne yaptığını ve neden yaptığını somut olarak bildiği zaman, karakter hazır hale gelmiş, tamamlanmış, yaratılmış olacaktır.⁴⁸

Farklı karakterleri belirleyen unsur, farklı eylemlerdir; bu önermeden hareketle, oyuncunun, karakter yaratmak için, oynadığı karakterin eylemlerini gerçekleştirmesi yeterli olacaktır. Eylemle-

rin çeşitliliğinin oluşturduğu kombinasyon ve eylemlerin içsel mantığı, oyuncuyu – her ne kadar kendisinden yola çıksa da – sonuç olarak, kendisi gibi düşünmeyen ve davranmayan belli bir karakter yaratmaya yönlendirir.⁴⁹

Oyuncunun karakter yaratmak için gerekli olan, karakterin duygu ve düşüncelerini bilmesi değil; bu duygu ve düşüncelerin eylemle nasıl ifade edildiğini bilmesidir.⁵⁰

Oyuncu, eylemlerin mantıksal çizgisini izleyerek karakteri yaratabilir. Eylem, karakterin gerçek ve asli temelidir.⁵¹ Boris Zakhava da (Sistem), oyuncunun, eylemleri vasıtasıyla karakteri yaratabileceği görüşündedir.⁵² İosif Rapoport da, oyuncunun görevinin, bir sahne karakterini, eylemlerini gerçekleştirmek suretiyle yaratmak olduğunu ifade eder.⁵³

Stanislawski'nin "rolü yaşamak" anlayışı, oyuncunun, oynadığı karaktere dönüşmesi, oynadığı karakter "olması" anlamına gelmez. "Rolü yaşamak", karakter aracılığı ile karakterin yaşamını deneyimlemek – yaşamaktır. Oyuncunun sahnede oynadığı karakter, münferit bir varlık değil, bir dizi seçim ve davranıştır, bir süreçtir. Karakter, parlatılmış duygu değil, gerekçelendirilmiş harekettir. Sahnedeki yegane münferit varlık, oyuncudur. Karakter, sabit ve önceden belirlenmiş bir kişiliği değil, yaşamda olduğu gibi, belli bir bağlam içine giren ve her an değişen bireyi temsil eder. Oyuncunun yapması gereken yegane şey, "yapmak"tır.⁵⁴

Karakteri belirleyen eylemdir. Oyuncu, karakterin sahnedeki eylemlerini sahici bir biçimde gerçekleştirdiğinde, karakteri yaratmış demektir. Her rol, eylemde sahiciliğin üzerine kuruludur.⁵⁵ Oyuncu, karakterin eylemlerini "yapar"; karakter "olmaz". Napolyon'u oynayan oyuncu, Napolyon'un eylemlerini gerçekleştirir, Napolyon olmaz.⁵⁶

Karakteri oluşturan eylem olduğundan, oyuncu, karakteri, yani "yeni ben"ini yaratırken, yalnızca karakterin eylemlerine odaklanmalıdır. Karakterin gerçekleştirdiği eylemler, karakterin kim olduğunu ortaya koyar. Eylemler, oyuncunun "yeni ben"ini ruhsal ve bedensel olarak ortaya çıkaracaktır. Bu görüş, "Bana ne yaptığını söyle, sana kim olduğunu söyleyeyim," atasözüne, Platon'un "Olmak, yapmaktır," Sokrates'in "Yapmak, olmaktır"⁵⁷, Epictetus'un "Önce ne olmak istediğine karar ver, sonra da bunun için yapman gerekeni yap," ve Emerson'un "Neysek, onu yaparız,"

önermelerine dayandırılabilir.⁵⁸ Eylemlerin seçimi ve sıralaması, karakteri belirleyen ve açığa çıkaran yegâne unsurdur. Karakterin oyundaki eylemlerini sahici bir biçimde gerçekleştiren oyuncu, yalanı gerçeğe, kurguyu gerçekliğe dönüştürmüş ve karakteri yaratmış demektir.⁵⁹ Bu nedenle oyuncu, karakteri yaratırken sadece eylemlere güvenmeli ve onları sahici bir biçimde gerçekleştirmelidir.⁶⁰ Eylemlerin genel toplamı karakteri ortaya çıkarır.⁶¹ Karakteri oluşturan unsur, onun içinde bulunduğu duruma karşı gösterdiği tepkidir.⁶² Kişi, yaptığıdır.⁶³

Oyuncu, tavır ve davranışın kendi kişiliğinden doğmasına izin vermelidir; bunu başarıyla gerçekleştirdiğinde, hangi rolü oynarsa oynasın, her rolde – izleyici tarafından fark edilemese de – kendisi olacaktır.⁶⁴ Bu nedenle, oyuncu, bir karakter yaratmak için, karakterin önceden tasarlanmış dışsal imgesini canlandırmak yerine, kendi kişiliğinden yola çıkmalıdır.

Oyuncu kendi benliğinin dışına çıkamaz. Kişinin söylediği ya da yaptığı her şey, sahip olduğu deneyimlere ve bu deneyimlerin kişiye verdiği bakış açılara dayanır. Oyuncu, karakterin sosyal, kültürel, siyasi ve tarihi koşulları kendisinininkinden ne kadar farklı olursa olsun, bu koşulların içsel yanını ve doğasını anlamaya çalışmalıdır. Örneğin, Hamlet'i oynayan oyuncu, kendisinden çok farklı bir dönemde yaşamış bir karakteri oynuyor demektir. Oyuncu, bu tarihsel farklılığa rağmen, Hamlet'in babasının ölümünü nasıl değerlendirmelidir? Kişinin çok sevdiği birinin ölümüyle hissedeceği duygunun, tarihsel dönemle hiçbir ilgisi yoktur. Oyuncu, oyundaki koşulların ve olayların kendi içsel yaşamında ne anlama geldiğini bulmalıdır.⁶⁵

5.1.1. Biyografik İmgelem

Karakterî yaşamı boyunca etkilemiş olan deneyimleri, karakterin geçmişini biyografik olarak imgelemek, oyuncunun, karakterin eylemlerini ve duygularını nelerin etkilediğini yorumlamasını, rolüyle yakınlaşarak rolünü kendi imgeleminde daha iyi tanımlamasını ve rolünü haklılaştırarak inşa etmesini sağlar. Biyografik imgelem tekniği, oyuncuya inanç ve gerçeklik duygusu kazandırır ve oyuncunun karakteri canlı bir insan olarak algılayarak rolü yaşamasına yardımcı olur. Oyuncu, oynadığı karakterin tüm

yaşamını (çocukluğunu, gençliğini, karakterinin oluşumunu, gününü nasıl geçirdiğini, sevdiği ve sevmediği şeyleri vs.) imgeleminde oluşturmalıdır.⁶⁶

Oyuncu, oynadığı karakterin biyografisini baştan sona imgelemelidir. Biyografik imgelem sayesinde, oyuncu, oynadığı karakterin nasıl büyüdüğünü, davranışlarını nelerin etkilediğini ve geleceğe dair beklentilerinin neler olduğunu imgeler ve böylece karakterin mevcut yaşamına daha çok gerçeklik katar; biyografik imgelem oyuncuya, oynadığı karakterin içinde hareket etme hissiyatı sağlar. Oyuncunun, oynadığı karakter için biyografik imgelem çalışması yapmaması durumunda, resmettiği hayat eksik kalır ve bu nedenle de karakterin hayatı tamamlanmamış olur.⁶⁷ Stanislavski, bir oyunda rol alan her oyuncudan – rolü ne kadar büyük ya da küçük olursa olsun – oynadığı karakterle ilgili detaylı bir biyografi talep etmiş; böylece hiç repliği olmayan oyuncular bile derinlikli karakterler yaratmıştır.⁶⁸

Shakespeare'in Othello oyunundan Iago ve Roderigo karakteri için Stanislavski'nin yapmış olduğu örnek biyografik imgelem çalışması için bakınız: Ek 4

Oyuncu, bir karakter yaratabilmek için, karakterin geçmiş yaşamının tamamen farkında olmalıdır. Sahnede, şimdiki zamanda inandırıcı bir biçimde yaşayabilmek için, oyuncu öncelikle oynadığı karakterin geçmişine tam olarak hâkim olmalıdır. Bu, bir oyuncunun bir karakteri çalışmaya başladığında yapması gereken ilk şeydir.⁶⁹ Oyuncu, oynadığı karakterin geçmiş yaşamına ilişkin ne kadar çok çalışma yaparsa, karaktere dair o kadar sağlam bir temel inşa etmiş olur ve karakterin tüm tavır, davranış ve cümlelerini, kurulan bu sağlam temel üzerine oturtur.⁷⁰ Oyuncu, oynadığı karakterin çocukluğunu, aile geçmişini, aldığı eğitimi, mesleki tecrübesini ve kişisel ilişkilerini tüm ayrıntılarıyla imgelemeli ve anlamalıdır. Geçmiş, karakterin eylemlerinin nedenlerini ortaya koyan unsurdur. Stella Adler, "Bir gece sahnede birdenbire ortaya çıkan boşluklar istemiyorsanız, oynadığınız karakterin yaşamının hiçbir noktasını gözden kaçırmayın,"⁷¹ der. Oyuncu, karakterin geçmiş yaşantısını, "Kim, Ne, Nerede, Ne Zaman, Neden" sorularına vereceği cevaplarla yerli yerine oturtabilir.⁷²

Oyuncunun oynadığı karakter için yaptığı biyografi çalışması, karakterin oyundaki davranışlarının nedenlerini, karakterin geç-

miş yaşantısına dayandırarak gerekçelendirebilecek nitelikte olmalıdır. Oyuncu tarafından yaratılan biyografi, karakterin oyundaki davranışlarıyla ilişkisi olmayan, bu nedenle de karakterin davranışlarını gerekçelendiremeyen, kullanılamaz nitelikte hiçbir veri içermemelidir.⁷³ Lee Strasberg de, oyuncunun, karakterin sahnedeki eylemlerinin gerekçesi olmayan hiçbir veriye, karakter için oluşturduğu biyografide yer vermemesi gerektiğini ifade eder.⁷⁴

Metot Oyunculuğu, Stanislavski Sistemi'nden farklı olarak, oyuncunun oynayacağı karakterin oyunun başladığı noktaya kadarki yaşamını biyografik değil, otobiyografik olarak yazması gerektiğini ileri sürer ve biyografik imgelem tekniğini transfer tekniğiyle sentezler. Bir dış gözlemci olarak karakterin biyografisini yazmak, oyuncuyu karaktere yaklaştırmamanın aksine, oyuncu ve karakterin arasındaki mesafeyi arttırır. Oyuncunun karakterden "Ben" diye değil "O" diye bahsetmesi, oyuncuyu karakterden uzaklaştırır. Otobiyografi ise, oyuncunun kendini karakterin yerine koymasını, onunla özdeşleşmesini sağlar. Otobiyografi yazarken oyuncu, üçüncü tekil şahıs olan "O" zamirini veya karakterin ismini değil, birinci tekil şahıs olan "Ben" zamirini kullanır ve nesnel değil, öznel bir noktadan, karakterin bakış açısından ve karakterin ağzından yazar. Otobiyografi, oyuncunun oynadığı karakteri geliştirmesine, karaktere ruh ve yaşam katmasına yardımcı olur. Otobiyografi sayesinde, oyuncu, kendisine, karaktere dair inana bileceği ve özdeşleşebileceği yeni kökler (yeni bir aile, akrabalar, arkadaşlar, okul, din, çocukluk, gençlik vs.) sağlar. Oyuncu gerektiğinde, bütün bu otobiyografik unsurlar için kendi yaşamından, kişisel deneyim ve ilişkilerinden birtakım transferler yapabilir ve otobiyografiyi kendisi için daha somut ve belirli bir hale getirerek karakterle özdeşleşmesini kolaylaştırabilir. Otobiyografi tekniğinde, önemli olan yaşam öyküsünün kendisi değil, bu yaşam öyküsünün oyuncunun imgelemine kışkırtarak duygularını uyarması ve oyuncunun karakterle özdeşleşmesini sağlamasıdır. Oyuncunun oynadığı rol küçük olduğunda ve oyuncu rolü hakkında sorulduğu sorulara oyun metninde bir karşılık bulamadığında, sahnede yaşayan bir karakter yaratmak için, yaratıcı imgelemine kullanarak rolüne mantıklı bir otobiyografi yazmalıdır. Oyuncu, oynadığı karakter için yazdığı otobiyografiyi oyun yazarıyla, yönet-

menle veya oyuncularla paylaşmamalı, kendi yaratıcı sırrı olarak saklamalıdır.⁷⁵

Oyuncu, oynadığı karakterin biyografisini oluşturmak için, karaktere ait bir hatıra defteri - günlük tutabilir. Oyuncunun kendi imgelemiyile oluşturduğu bu günlük, karakterin somut hatıralarının ve deneyimlerinin kaynağını oluşturur. Oynadığı karakter için, karaktere ait eksiksiz ve somut bir kişisel geçmiş oluşturmak, oyuncunun imgeleminde karakterin yaşamının – çocukluktan bugüne – bütün ayrıntılarını yaşamasını ve karakterle özdeşleşmesini sağlar.⁷⁶

Kişinin kim olduğunu belirleyen, geçmiştir. Oyuncunun bir role gerçekçilik katması için, oynadığı karakterin yaşadıklarını yaşamış olmasına gerek yoktur. Metot Oyunculuğu'na göre, oyuncu, oynadığı karakterin geçmiş yaşantısını incelemeli ve bu yaşantıyı kendi kişisel geçmişi ile ilişkilendirmek için karakterin geçmişi ile kendi geçmişi arasındaki paralellikleri keşfetmelidir. Bu paralellikler, oyuncunun karakterle özdeşleşmesini ve "Ben ...yım" haline gelmesini sağlar. Örneğin, oyuncunun oynadığı karakter kimsesiz olarak büyümüş ise, oyuncu kendi geçmişinde, kimsesiz olarak büyümenin vereceği duyguyu hissettirecek başka bir paralel durum aramalıdır. Oyuncu, çocukluğunda, anne ve babasına duygusal olarak çok ihtiyaç duyduğu bir anda, onları yanında bulamamış ve kendini kimsesiz bir çocuk gibi yapayalnız hissetmiş olabilir. Kimsesiz bir çocuk olmak özel bir durumdur, fakat her özel durumun kişiye hissettireceği duyguları harekete geçiren birden fazla paralel durum mevcuttur. Oyuncu, kendi geçmişinde, kimsesiz bir çocuk olma durumunun hissettirebileceği yalnızlık, güçsüzlük, terk edilmişlik gibi duyguları kendisine hissettiren farklı durumları keşfetmelidir. Böylece oyuncu, karakterin geçmişindeki özel durumların yerine, kendi geçmişinden, bu durumların hissettirdiği duyguları harekete geçiren kişisel paralel durumları transfer etmiş ve karakterin geçmiş yaşantısını kişiselleştirmiş, kendisine ait kılmış olur.⁷⁷

Oyuncu, "Geçmişte bir şey olur, izi bugüne düşer," anlayışıyla, oynadığı karakterin oyundaki eylemlerinin altında yatan motivasyonları, oyunun başladığı noktadan daha geride, karakterin geçmişinde bulabilir. Biyografik veya otobiyografik imgelem çalışması, verili olmayan koşullar ve gerekçelendirme tekniklerinin ka-

rakter yaratımında kullanılması olarak da değerlendirilebilir. Dikkat edilmesi gereken nokta, karakterin geçmiş yaşantısına dair yapılan bu imgelem çalışmasının, karakterin oyunda gerçekleştirdiği eylemler için birer gerekçe oluşturma niteliğinde olmasıdır. Karakterin eylemleriyle herhangi bir ilgisi olmayan, bu eylemleri gerekçelendirmeyen bir biyografik imgelem çalışması, oyuncunun karakter yaratımına katkıda bulunmaz ve bu nedenle işlevsel değildir.

Stanislavski'nin Sistem'de ortaya koyduğu, oyuncunun, oynadığı karakterin geçmiş yaşantısını imgesel olarak oluşturmaya dayalı bu teknik üzerinde, Metot Oyunculuğu'nun yaptığı yapısal bir değişiklik olmadığı; fakat Metot'un, biyografik imgelem tekniğine, tekniğin Stanislavski'nin Sistem'de ortaya koyduğu biçiminin dışında, iki yenilik getirdiği görülmektedir. Bunlardan ilki, oyuncunun oynadığı karakterin biyografisini, otobiyografi biçiminde yazmasına dayalı yaklaşımdır. Bu yaklaşım, biyografik imgelem tekniğinin uygulaması için biçimsel bir değişiklik önerisidir. Yeniliklerden ikincisi ise, oyuncunun, oynadığı karakterin biyografisini, kendi kişisel geçmişinden paralel durumlarla yer değiştirmek suretiyle kişiselleştirmesine dayalı yaklaşımdır. Bu yaklaşımla, Metot, biyografik imgelem tekniği ile transfer tekniğini sentezlemiştir. Bu bağlamda, Metot Oyunculuğu'nun, biyografik imgelem tekniğini, tekniği yapısal bir değişikliğe uğratmadan, yeni varyasyonlarla geliştirdiği söylenebilir.

5.2. OYUNCUNUN ROLÜ KENDİ KİŞİLİĞİ DIŞINDA YARATMASI YAKLAŞIMI

Oyuncunun rolü kendi kişiliği dışında yaratması yaklaşımına göre, rol bir özne değil, bir nesnedir. Bu nedenle oyuncu sahnede hiçbir zaman kendi olarak kalmamalı, kendini oynamamalıdır. Bu yaklaşımı geliştiren Michael Chekhov, Stanislavski'nin oyuncu-rol ilişkisi konusundaki görüşlerine karşı çıkan bir bakış açısı geliştirmiştir. Karakterle oyuncu asla aynı kişi değildir, rol, oyuncunun yaratımıdır, bu yüzden oyuncu oynadığı rolü kendi kişiliğine yaklaştıramaz, benzetemez, indirgeyemez.⁷⁸ Vurgu, oyuncunun duyguları üzerinde değil, karakterin duyguları üzerinde olmalıdır.

Önemli olan, oyuncunun ne hissettiği değil, karakterin ne hissettiğidir. Oyuncunun, oynadığı karaktere yaklaşması ve ona "dönüşmesi" gerekir. Chekhov, bir karakterin çocuğunun hasta olduğu bir sahnede, Stanislavski ekolü oyuncusunun çocuğa odaklanacağını ve sadece kendi kişiliği içinde görebileceği şeyleri göreceğini ileri sürmüştür. Oysa oyuncunun oynadığı karaktere odaklanması ve karakterin çocuğa nasıl tepki verdiğini incelemesi gerekir.⁷⁹ Örneğin, Don Quijote'yi oynayacak olan oyuncu, karakteri yaratma işine, kendisini Don Quijote'nin yerine koyarak, kendisinin Don Quijote olduğunu kabul ederek başlamamalı; bunun yerine, Don Quijote'yi imgelemeli ve yavaş ondan etkilenmeli, heyecanlanmalı, esinlenmelidir. Zihninde öncelikle oynayacağı karakterin imgesini yaratan oyuncu, içinde onun davrandığı gibi davranma isteği uyanana dek, karakterin birçok farklı koşuldaki davranış biçimini imgelemeyi sürdürmeli, onu bir dış göz gibi izlemelidir.⁸⁰

Oyuncunun rolünü kendi kişiliği içinde kalarak oynaması fikrine karşı çıkan bu yaklaşıma göre, oyuncu, kendisi gibi davranmaya değil, oynadığı karakter gibi davranmaya yönelmelidir. Oyuncunun görevi, yalnızca kendini ifade etmek değil, bir karakter yaratmaktır. Nasıl ki bir resim, onu yapan ressamdan farklı bir şeyse, karakter de, onu oynayan oyuncu ile aynı değildir; karakterin yaşamı, oyuncunun yaşamından bağımsızdır.⁸¹ Bu yaklaşıma göre, rolü oyuncuya indirgemek, sanatsal bir hatadır; olması gereken, oyuncunun karakterin düzeyine çıkmasıdır.⁸² Oyuncu, karakter yaratımına, "Ben Lady Macbeth'im," diye başlamamalıdır, onun yerine, "Bana ne olmalı ki ben Lady Macbeth olayım?" demelidir.⁸³

Oyuncunun rolü kendi kişiliği içinde kalarak oynaması ve kendini oynadığı karakterin içinde bulması fikrine karşı çıkan bu yaklaşıma göre, oyuncu hiçbir zaman kendini oynamamalıdır. "Oyuncunun amacı tiyatroya hizmet etmektir, asla kendisine değil."⁸⁴ Oyuncu oynadığı karakteri anlamalı ve "o" olmalıdır.⁸⁵ Oyuncu, karakteri kendi düzeyine indirmemeli, aksine, kendini karakterin düzeyine yükseltmelidir.⁸⁶ Stella Adler, "Tabii ki oynadığınız karakterlere kendi deneyimlerinizi uygulayacaksınız, ama şunu en baştan bilmelisiniz ki Hamlet 'sizin gibi biri' değildi,"⁸⁷ der. Oyuncu, kendisini her zaman oyunun dışında tutmalı ve önemli olanın kendisi değil, oyunun dünyası olduğunu aklından

çıkarmamalıdır.⁸⁸ Oyuncunun rolü kendi kişiliği dışında yaratması yaklaşımına göre, oyunculuk sanatı oyuncunun kendisini değil, kendisinden ne yaratabiliyorsa onu ister.⁸⁹

“Öyle bir dünyada büyüdünüz ki size, ‘siz’in her şey olduğunuz söylendi. Sahnede ‘siz’ hiçbir şeysiniz. Ancak belli koşullar altında bir karakter olduğunuzda bir öneminiz vardır.”⁹⁰

Chekhov, Stanislavski’nin, oyuncudan rolünü kendi kişisel geçmişiyle oynadığı karakterin kişisel geçmişi arasındaki benzerliklere dayandırması gerektiği görüşünü de reddetmiştir.⁹¹ Chekhov’a göre, nasıl hayatta herhangi iki insan aynı değilse, hiçbir rol de birbiriyle aynı olamaz. Rol kişilerini birbirinden ayıran, aralarındaki farklardır. Oyuncu da, bu düşünceden yola çıkarak, kendine şu soruyu sormalıdır: “Benimle oynadığım karakter arasında – ne kadar küçük olursa olsun – ne gibi farklar var?” Oyuncunun canlandırması gereken, karakterin kişiliği ile kendi kişiliği arasındaki farklardır ve oyuncunun oyununu sanatsal ve ilgi çekici kılan budur. Karakterin kişiliği ile oyuncunun kişiliği arasındaki benzerlikler kendiliğinden var olacaktır.⁹²

“Burada, kökleşmiş, yıkıcı, ‘kendi gibi olma’ tavrının gelişmesine izin verildiği sürece, tiyatronun asla gelişip ilerleyemeyeceği trajik gerçeğinden bahsetmek yeterli olacaktır. Her sanat, yaşamın yeni ufuklarını ve insanın yeni yönlerini keşfetme ve ortaya çıkartma amacına hizmet eder. Bir oyuncu sahnede, hiç çekinmeden sadece kendini göstererek seyircisine yeni keşifler sunamaz. Ana karakter olarak hiç durmadan kendini oyunlaştıran bir oyun yazarını ya da kendi portresi dışında hiçbir şey yaratamayan bir ressamı nasıl değerlendirirsiniz? Yaşamda nasıl birbirine tıpatıp benzeyen iki kişiyle asla karşılaşmıyorsanız, oyunlarda da iki benzer rol asla bulamazsınız. Başka bir deyişle, sahip oldukları farklılıklar onları karakter yapar. Sahnede oynayacağı karakter hakkında bir fikir edinmek için başlangıç noktası olarak oyuncunun kendine şunu sorması gereklidir: ‘Oyun yazarı tarafından anlatılan karakter ve benim aramdaki fark – ne kadar yüzeysel ya da küçük olursa olsun – nedir?’ Böyle yaparak, durmadan ‘kendi portrenizi’ boyama isteğinizi kaybetmekle kalmayıp, karakterinizdeki temel psikolojik özellikleri ya da nitelikleri keşfetme fırsatı da bulacaksınız.”⁹³

Bu yaklaşım, bütün karakterlerin birbirinden farklı olduğunu, oyuncunun da karakteri, biriciklik (benzersizlik, eşsizlik) ilkesini

göz önünde bulundurarak yaratması gerektiğini ifade eder.

“Karakter ... biriciktir ve diğer tüm karakterlerden farklıdır. Bu Hamlet’tir, başkası değil. Bu Ophelia’dır, başkası değil. Bunlar insandır, bu doğru, fakat benzerlik burada sona erer. Hepimiz insanız, aynı sayıda kol ve bacağımız var, burunlarımız aynı yere konmuş. Yine de, nasıl ki birbirinin aynı iki meşe yaprağı yoksa, birbirinin aynı iki insan da yoktur. Ve oyuncu bir karakter biçiminde insan ruhunu yaratırken, doğanın bu bilge kanununu izlemeli ve o ruhu biricik ve müstakil kılmalıdır.”⁹⁴

Oyuncu, karakterle arasındaki benzerliklere dayanarak karakteri yaratmaya çalışmamalı; aksine, karakterle arasındaki farklılıklara odaklanmalıdır.⁹⁵

Oyuncunun rolü kendi kişiliği dışında yaratması yaklaşımına göre oyunculuk, oyuncunun karakter olarak kendini kullanmayı, kendini oynamayı reddettiği yerde başlar.⁹⁶ Oyuncu, kendini değil, bir karakteri oynar. Bu nedenle oyuncu, rol ile arasındaki benzerliklerle yetinmemeli; rolünü, rol ile kendi arasındaki farklılıklara odaklanarak yaratmalıdır. Her insan, kendi zamanında ve belli bir sosyal, ekonomik, politik durumun, dini ve ahlaki bir atmosferin içinde yaşar. Karakterin altyapısı yazarın onu yerleştirdiği sosyal, kültürel, siyasi, tarihsel ve coğrafi koşullara bağlı olarak değişir. Oyuncu, karakteri, kendi çağı ve koşulları çerçevesinde değerlendirmeli, kendi ve rolü arasındaki sosyal, tarihsel ve kültürel çevre farklılıklarından faydalanarak karaktere ulaşmalıdır.⁹⁷ Oyuncu, karakterle kendisi arasındaki benzerlikleri ise, kendi dünyasının değil, karakterin dünyasının çerçevesi içine aktarmalıdır.⁹⁸

Adler’e göre, insanı doğanın tarih boyunca şekillendiren şey sosyal durumdur ve oyuncu, oynadığı karakterin sosyal durumunu bilmediği sürece, karakter hakkında nasıl düşüneceğini, onunla ne yapacağını bilemeyecek, kelimelerin ve cümlelerin arasında kaybolacaktır.⁹⁹ Oyuncu, sadece cümlelere bakarak ihtiyacı olan şeyi elde edemez. Oyuncu, tüm sosyal durumu anlamalı, oyun yazarının resmetmeye çalıştığı sosyal çatışmaları kavramalıdır.¹⁰⁰

“Ben sizin bakıp gördüklerinizi bir izleyici kitlesiyle paylaşabilmenizi istiyorum, kendi içinizde sıkışıp kalmanızı değil. ... Oyuncunun tüm malzemesini sadece kendi yaşamından ya da deneyimlerinden çıkarıp da oyunculuk konusundaki seçimlerini ve duygu-

larını buna göre belirleme lüksü yoktur. Büyük oyun yazarlarının fikirleri hemen hemen her zaman, en iyi oyuncuların deneyimlerinden bile büyüktür. ...oyuncuların sahnede oyun yerine kendilerini tecrübe etmeye ikna ederek onlara büyük bir kötülük yapıldı. Sizin tecrübeniz Hamlet'inkiyle aynı olamaz, tabii siz de onun gibi Danimarka Kraliyet Ailesi'nde bir prens değilseniz. Karakterin gerçekleri sizde değil kraliyet ailesinin koşullarında saklı. Hamlet'in ölümle yaşam arasında karar vermesi eylemi onun koşullarıyla örtüşmeli, sizinkiyle değil. Geçmişte mezuniyet balosuna kiminle gideceğiniz konusunda yaşadığınız çelişki yeterli değil."¹⁰¹

Chekhov, oyuncunun oynadığı her rol için karakterizasyon yapması gerektiğini ileri sürmüştür.¹⁰² Tipik bir hareket, karakteristik bir konuşma tarzı, sürekli yinelenen bir alışkanlık, belli bir gülme, yürüme, el kullanma biçimi, başın belli bir açıyla eğilerek tutulması gibi, karaktere özgü, ayırt edici özellikler, rolün daha canlı, daha insani ve daha doğru olmasını sağlayan bitirici dokunuşlardır. Fakat bütün bu karakterizasyon işlemleri, bir bütün olarak karakterin psikolojisinden doğmalıdır.¹⁰³

Strasberg de, oyuncunun, karakter yaratırken fiziksel karakterizasyon yapması gerektiğini söyler ve bunun için hayvan egzersizini önerir.¹⁰⁴ Karakterizasyon için anahtar niteliğinde olan hayvan egzersizi, oyuncunun, kendisi ile karakter arasındaki farklılıklara odaklanmasını ve ayırt etmesini sağlar; kendini oynamak yerine karakterin davranış biçimiyle ilgilenmeye zorlar.¹⁰⁵ Hayvan egzersizinde, oyuncu, hayvanla arasında benzerlik bulunmadığından, hayvanı karakterize eden davranış biçimini keşfetmeye ve incelemeye yönelir.¹⁰⁶

Oyuncu, belli bir hayvanda, oynayacağı karakteri karakterize eden bazı kişisel ya da fiziksel özelliklerin karşılığını bulur. Daha sonra, oyuncu, seçtiği hayvanı taklit etmeye çalışır. Bu taklit süreci, oyuncunun, hem beden kullanımı açısından hayvanla arasındaki fiziksel farklılıkları ayırt etmesini, hem de dıştan içe bir yolla, hayvanın fiziksel yaşamının altındaki içsel yaşamı keşfetmesini sağlar. Oyuncu, taklit sürecinin ardından, hayvanı ayağa kaldırmaya ve konuşturmaya çalışır, oynayacağı karakterin sözlerini hayvanın sesini taklit ederek söyler, karakterin eylemlerini hayvanın bedenini taklit ederek gerçekleştirir. Bu süreç, seçilen hayvanı

karakterize eden özelliklerle bir karakteri oluşturan dek sürer ve sonunda, karakter meydana gelir. Hayvan egzersizi böylece, oyuncunun, kendisinden farklı olan belli özelliklerde bir insanı – bir karakteri – yaratmasına ve karakterin fiziksel karakterizasyonuna yardımcı olur.¹⁰⁷

Adler için karakterizasyon, fizikselleştirme değildir. Fiziksel kimlik, karakterin en önemli parçasıdır. Adler'e göre, bir karakteri oluşturan, hissettikleri değil, yaptıklarıdır. Oyuncu, karakteri, duygularla değil, eylemlerle oluşturur. Oyuncunun söylediği her sözcük, gerçekleştirdiği her eylem, oynadığı karakteri belirler.¹⁰⁸ Karakter hakkında bilinmesi gereken şeylerin büyük bölümünü, oyuncu, karakterin "yaptıkları" sayesinde keşfeder.¹⁰⁹

Strasberg'e göreyse, oyuncu, oynayacağı karakterin sadece davranış biçimini değil, aynı zamanda ruh halini ve duygusal yaşantısını da yaratmalıdır. Fiziksel eylem, karakterin duygusal durumu tarafından belirlenir.¹¹⁰ Bu nedenle oyuncu, provalar haricinde, günlük yaşamında da, oynadığı karakter gibi düşünmeye ve hissetmeye çalışmalı; karakterin çeşitli durumlardaki tepkilerinin ortaya çıkmasına ve davranış biçiminin oluşmasına izin vermelidir.

Michael Chekhov, oynayacağı karakteri yarattıktan sonra, her türlü koşulda – oyunun koşullarının içinde veya dışında – karakterinin içinde kalarak yaşayabileceğini söyler.¹¹¹ Robert De Niro (Metot), günlük yaşamında, yalnızken ve zaman zaman da diğer insanlarla beraber olduğu sırada, oynayacağı karakter gibi davranarak, karakterin oyunun koşulları dışındaki davranış biçimini belirlemeye çalıştığını ifade eder.¹¹² Günlük yaşamında kendisi gibi değil, oynayacağı karakter gibi davranan oyuncu, karakteri oyununkinden çok daha çeşitli, farklı koşullarda evrimleştirmiş, kendisi ile karakter arasındaki farklılıkları çok daha kesin çizgilerle belirlemiş ve karakteri daha bütünlüklü bir biçimde algılayarak yaratmış olacaktır.

Adler, oyuncunun bir karakteri biçimlendirirken, karakterin mensup olduğu sosyal sınıfın yanı sıra, mesleğini de göz önünde tutması gerektiğini söyler. Oyuncu, bir karakteri çalışırken, "Mesleği ne?" diye sormalıdır. Bu, "Kim, Ne, Nerede, Ne Zaman, Neden" soru dizisindeki "Kim" sorusuna cevap verir ve bir eylemin gerçekleştirilebilmesi için öncelikle belirlenmesi gereken şey bu-

dur. Meslek, bir karakterin ne yaptığını ve ne yapmadığını yönetir. "Bir şey yapan" kişi de, "biri" haline gelecektir. Meslek, oyuncuyu doğal bir biçimde karakterin içine iter, zira "Ne yapıyorsak oyuzdur."¹¹³ Oyuncu, oynadığı karakterin mesleğiyle ilgili inanılabilir bir geçmiş yaratmalı ve o noktaya nasıl geldiğini ve kim olduğunu biyografik veriler ışığında imgelemelidir. Böylece, oluşacak içsel tavır, oyuncunun eylemlerini de geliştirecektir.¹¹⁴

Adler, bir karakteri inşa etmenin yollarından birinin, yazarın karakteri yaratırken kullandığı karakter unsurlarını belirlemek olduğunu ileri sürer. Bir karakter için, "kaygısız", "sempatik", "sorumlu", "maceraperest", "güvenilir", "kendini gözlemleyebilen", "hırslı", "girişken", "dürüst", "bilgili", "pratik" gibi unsurlar belirlenebilir. Oyuncu, oynadığı karakter için belirlediği karakter unsurları üzerinde genel düşünmemeli, bu unsurları yansıtan fiziksel bir eylem bulmalıdır.¹¹⁵

Kostüm de, oyuncunun karakterizasyon yaparken kullanacağı en önemli fizikselleştirme unsurlarından biri olarak ön plana çıkar. Adler'e göre, oyuncu karakter yaratırken, kendi giysileriyle değil, karaktere uygun bir kostümle prova yapmalıdır. Kostüm, karakterin ta kendisidir, çünkü karakterin düşünce tarzını ifade eder.¹¹⁶ Kostüm, oyuncunun iç dünyasını etkiler, dıştan içe bir etki yaparak içinde birtakım duyguların uyanmasını sağlar, onu oynadığı karaktere yaklaştırır.¹¹⁷ Biçim, karakteri yaratır. Kostüm, oyuncuya, oynadığı karakterin hareket ritmini ve nasıl yürüteceğini de dikte eder. Uta Hagen, Adler'in bu düşüncelerini destekler. Hagen'a göre de, oyuncu provaya oynadığı karaktere uygun bir kostümle gelmelidir; kostüm dıştan içe bir yolla karakteri biçimlendirdiği gibi, aynı zamanda, oyuncuyu da dıştan içe bir yolla etkileyerek, oyuncunun duygularının açığa çıkmasını sağlayan bir unsurdur.¹¹⁸

Karakter yaratma yaklaşımları incelendiğinde, üzerinde fikir birliğine varılamadığı görülen, birbirine karşıt iki temel anlayış göze çarpmaktadır: Bunlardan ilki, oyuncunun, oynadığı karakteri kendi kişiliğinin bir versiyonu olarak kabul etmesi ve karakteri kendi kişiliği içinde yaratmasına dayalı yaklaşım; diğeri ise oyuncunun, oynadığı karakteri kendi kişiliğinden bağımsız bir karakter olarak kabul etmesi ve karakteri kendi kişiliği dışında yaratmasına dayalı yaklaşımdır. Bu yaklaşımlar incelendiğinde, hem Sta-

nislavski Sistemi'nin, hem de Metot Oyunculuğu'nun temsilcilerinin, kendi içlerinde ikiye ayrıldığı görülmektedir.

Oyuncunun, oynadığı karakteri kendi kişiliğinin bir versiyonu olarak kabul etmesi ve karakteri kendi kişiliği içinde yaratmasına dayalı yaklaşımı savunan başlıca isimler (alfabetik sırayla) şunlardır:

Stanislavski Sistemi'nin temsilcilerinden: Bella Merlin, Boris Zakhava, Ilya Sudakov, Iosif Rapoport, Konstantin Stanislavski, Sonia Moore, Victor Manyukov, Vladimir Prokofyev

Metot Oyunculuğu'nun temsilcilerinden: Al Pacino, Edward Dwight Easty, Paul Mann, Robert Lewis, Sanford Meisner, Uta Hagen.

Diğer: Evgeni Vakhtangov

Oyuncunun, oynadığı karakteri kendi kişiliğinden bağımsız bir karakter olarak kabul etmesi ve karakteri kendi kişiliği dışında yaratmasına dayalı yaklaşımı savunan başlıca isimler (alfabetik sırayla) şunlardır:

Stanislavski Sistemi'nin temsilcilerinden: Richard Boleslavski

Metot Oyunculuğu'nun temsilcilerinden: Lee Strasberg, Robert De Niro, Stella Adler

Diğer: Michael Chekhov

Oyuncu, kendisini doğru psiko-fiziksel eyleme götüren yolda, oynadığı karakteri yaratmada istediği yaklaşımı kullanmakta özgürdür; zira oyuncunun ulaşması gereken sonuç, doğru psiko-fiziksel eylemdir. Bu nedenle, birbirine karşıt anlayışlarla oluşturulmuş bu yaklaşımlardan birinin doğru, diğerinin yanlış olduğu iddia edilemez.

5.2.1. Gözlem

Oyuncunun, kendisi için tanıdık olmayan bir role yaklaşmada başvurabileceği en iyi yollardan biri gözlemdir. Oyuncu, doktor, hâkim, garson, kütüphane görevlisi gibi belli başlı mesleklerden bir karakteri oynamak için, bu meslekleri icra eden insanları gözlemlemeli; nasıl davrandıklarını, mesleki araçlarını nasıl kullandıklarını ve diğer insanlarla nasıl ilişki kurduklarını incelemelidir.

Oyuncu ancak bu yolla, mesleğinde uzman olmuş bir kişinin tavır ve davranışlarını yaratabilir.¹¹⁹

Eylemlerin doğası, onu kimin gerçekleştirdiğine bağlı olarak değişir. Oyuncu, oynadığı karakterin mesleğine aşına değilse, bu mesleği yapan insanları gözlemlemeli ve kendi ikincil doğası haline getirene kadar bu eylemlerin pratiğini yapmalıdır.¹²⁰ Bu, oyuncunun, oynadığı karakterin gündelik dünyasına girmesini sağlar.¹²¹ Adler, "Askeri düşünce yapısını anlamadıkça Coriolanus'u da anlayamazsınız,"¹²² der.

Bu görüşü şu örnek desteklemektedir: Group Theatre'da, teması hastane ve ameliyat olan *Men In White* adlı oyunun provalarının başlangıç aşamasında, doktor ve hemşireleri oynayan oyuncular, bir ameliyat sahnesinde aşırı duygusal tepkiler vermiş, korku ve kaygı duygularını derinlemesine hissetmiş ve panik yapmışlardır. Daha sonra ise, oyuncular gerçek bir ameliyat izlemiş; doktorların ve hemşirelerin, ameliyat sırasında kişisel duygularını işe karıştırmadıklarını, aksine son derece soğukkanlı olduklarını ve eğitimini aldıkları işi, büyük bir konsantrasyon ve beceriyle icra ettiklerini gözlemlemiştir. Doktor ve hemşirelerin mesleki tavır ve davranışlarını gözlemlemek, oyuncuların ameliyat sahnesindeki tepkilerinin hatalı olduğunu fark etmelerini ve oynadıkları karakterleri gözlemlenen bu mesleki tavır ve davranışları göz önünde bulundurarak yaratmalarını sağlamıştır.¹²³

Belli başlı meslekleri yapan, veya belli özel koşullarda yaşayan insanları gözlemlemenin ötesine geçen teknik, "deneyimleme" veya "tecrübe etme"dir. Buna göre oyuncu, kendisi için tanıdık olmayan insanları gözlemlemekle kalmaz, bu insanların çalıştığı – yaşadığı ortama girer ve bir süre orada onlar gibi çalışır – yaşar (fabrika, akıl hastanesi, laboratuvar, ordu, huzurevi, hastane vs.). Robert De Niro, bir boksörü oynamak için bir yıla yakın bir süre boks çalışmış, bir taksiciyi oynamak için bir süre taksicilik yapmış, bir bisikletçiyi oynamak için de bisikletçi olmuştur.¹²⁴

Oyuncunun kendisi için tanıdık olmayan koşullarda yaşayan insanları gözlemlemesi veya bir süre onlar gibi yaşaması, onların meslek ve hayatını deneyimlemesi, oyuncunun karaktere ait gerekli duyguları yakalamasını sağlar.¹²⁵ Al Pacino, *Kadın Kokusu* adlı filmde oynadığı Frank Slade rolüne hazırlanmak için, körlere ziyaret ettiğini, onları gözlemlediğini, körlere dair belgeler izledi-

ğini ve körlüğü deneyimlemek için, zaman zaman gözlerini kapatarak yaşamını sürdürdüğünü; bu gözlem ve deneyimler sayesinde kör olma haline dair bir farkındalık geçirdiğini ifade eder.

Oyuncu, oynayacağı karakterin tavır ve davranışlarını, kendi yaşamında gerçekleştirerek deneyimlemelidir. Örneğin, cömert ve sevecen bir karakteri oynayacak olan oyuncu, kendi sosyal yaşamında da cömert ve sevecen davranmalı; bu tavır ve davranışların kendisine yaşamda neler kazandırdığını veya kaybettirdiğini, kişisel ilişkilerine nasıl yansıdığını saptayarak, bu özellikler üzerinde pratik yapmalıdır.¹²⁶

Deneyimleme tekniği her durum için geçerli ve gerekli değildir. Bir fahişeyi oynayacak oyuncunun fahişelik yapması gerekmez. Fahişelik bir meslektir ve tüm meslekler gibi, fahişelik de para kazanmak için yapılır ve tüm meslek sahipleri gibi fahişe de, işini yaşamından ayırmayı bilir. Fahişeyi oynayacak oyuncunun da, para karşılığı bir iş yapmanın, belli bir süre için kendi iş gücünü kiraya vererek kullandırmanın ne anlama geldiğini bilmesi yeterlidir.

Stanislavski, Puşkin'in Pinti Şövalye adlı eserindeki rolü için, gerçekliği imgesel yaratıcılığın önüne koymuş ve başarısızlığa uğramıştır. Stanislavski, "bir rolü gerçek koşullar altında yaşama" deneyi gerçekleştirmiş, yalnız başına, bir şatonun geniş zindanlarında saatlerce kilitli kalmıştır. Buradaki niyet, şövalyenin yaşadığı koşulları hissetmek ve atmosferi özümsemektir. Fakat karanlıkta, farelerin içinde, art arda repliklerini söyleyen Stanislavski'nin eline soğuk algınlığından başka bir şey geçmemiş, çalışma anlamsız görünmüştür. Stanislavski'nin vardığı sonuç, yaşanmış deneyimlerin, yaratıcı bir süreçten geçmeden sahneye aktarılamadığı olmuştur.¹²⁷

Oyuncu, başka insanlar üzerinde yapılacak gözlem ve araştırmaya, karakter yaratım sürecinin yalnızca dışsal karakterizasyon aşamasında başvurmalı ve bu süreçte de kendi içsel benliğini yitirmemelidir.¹²⁸ Zira gözlem, kişinin başka birinin iç benliğini kavraması, onun iç dünyasına belli veriler ötesinde yaklaşması için yeterli değildir. Bu nedenle, gözlem tekniği, başka insanların iç yaşayışını incelemede yeterli bir teknik olarak değerlendirilemez.¹²⁹

Oyuncunun başka insanları gözlemlemesi, yalnızca, yapılan gözlemin oyuncuyu kendisi hakkında aydınlattığı durumlarda kullanışlıdır. Oyuncu, başka insanları gözlemlerken, gözlemlerini

işsel olarak gerekçelendirmelidir. Nedenselliği düşünülmeden yapılan gözlem, başka insanların davranış ve eylemlerinin yalnızca dışsal göstergelerini taklit etme hatasına düşme tehlikesi taşır.¹³⁰ Oyuncu, karakterizasyon için gözleme başvurabilir ama bunun kopyacılıkla sonuçlanmaması için, oyuncu ne istediğini bilmeli, seçimlerini bu doğrultuda yapmalıdır.¹³¹

Oyuncunun, karakter yaratım sürecinin işsel karakterizasyon aşamasında, başka insanları gözlemlemesi ve onların jest ve tavırlarını kullanması, yaratıcılığını kısıtlar ve oyuncuyu taklide yönelir. Taklidin başladığı yerde ise yaratıcılık sona erer.¹³² Taklit özgün yapıt yaratmaz ve bu nedenle de izlenmemesi gereken kötü bir yoldur.¹³³

Sanford Meisner'e göre ise, oyuncunun, oynayacağı karakterin özelliklerini taşıyan kişileri, veya böyle kişilerin içinde bulundukları ortamı gözlemlemesi gerekli değildir.

"Odets'in Kayıp Cennet adlı oyunundaki genç oğul Julie'yi oynarken, uyku hastalığı olan bir çocuğu oynamam gerekiyordu. Uyku hastalığı olan hastaların yattığı bir hastaneye mi gittim? Hayır. Bir doktora hastalığın belirtilerini sordum, o da 'Felç oluyorsunuz,' dedi. Ben de sol tarafımı felçli yaptım – sağ tarafımı değil, çünkü orayı kullanmak zorundaydım. Hepsi bu. Bir ya da iki şeyi seçin ve tüm belirtileri gerçekçi bir biçimde kopyalamaya kalkışmayın."¹³⁴

Gözlem, Stanislavski'nin Sistem'de, oyuncunun, karakter yaratımının yalnızca dışsal karakterizasyon aşamasında başvurmasını önerdiği bir tekniktir. Metot Oyunculuğu, gözlemi, oyuncunun, karakter yaratımının işsel karakterizasyon aşamasında da kullanmasını önererek, gözlemin önerilen kullanım alanını genişletmiştir. Deneyimleme ise, Stanislavski'nin denediği fakat sonuç alamadığı, Sistem'de yer almayan bir tekniktir. Metot'un, Stanislavski'nin Sistem'de yer vermediği deneyimleme tekniğini kapsamına dahil ettiği ve karakter yaratımının hem işsel, hem de dışsal karakterizasyon aşamasında teknikten faydalandığı görülmektedir. Bu bağlamda, Metot Oyunculuğu'nun gözlem tekniğini geliştirdiği, deneyimleme tekniğiyle de Sistem'de yer almayan yeni bir karakter yaratma tekniği oluşturduğu söylenebilir.

Dipnotlar

1. Konstantin S. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, Çev. Suat Taşer, 3. bs., İstanbul, Papi-rüs Yayınları, 1996, s. 222
2. A.e., s. 238
3. Konstantin S. Stanislavski, "Stanislavski'nin Mirası", Çev. Metin Göksel, *Mimesis Tiyat-ro/Çeviri-Araştırma Dergisi* Sayı: 3, s. 132
4. Konstantin S. Stanislavski, "Oyuncuyla Yaratıcı Çalışma," Çev. Metin Göksel, *Mimesis Tiyatrol/Çeviri-Araştırma Dergisi* Sayı: 1, s. 95
5. David Krasner, "Strasberg, Adler and Meisner: Method Acting", *Twentieth Century Ac-tor Training*, Ed. by, Alison Hodge, London, Routledge, 2006, s. 148
6. E. Vakhtangov, "Preparing For The Role", *Acting: A Handbook Of The Stanislavski Met-hod*, Ed. by, Toby Cole, New York, Three Rivers Press, 1995, s. 146
7. Andrei Malaev-Babel, *The Vakhtangov Sourcebook*, New York, Routledge, 2011, s. 103
8. I. Sudakov, "The Creative Process", *Acting: A Handbook Of The Stanislavski Method*, Ed. by, Toby Cole, New York, Three Rivers Press, 1995, s. 107
9. Meisner, Longwell, a.g.e., s. 145
10. A.e., s. 178
11. Marc Gordon, "Salvaging Strasberg At The Fin De Siécle", *Method Acting Reconsidered*, Ed. by. David Krasner, New York, St. Martin's Press, 2000, s. 58
12. Konstantin S. Stanislavski, *Bir Rol Yaratmak*, Çev. Çiğdem Genç, Fırat Güllü, Bora Tan-yel, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 1999, s. 88
13. A.e., s. 242
14. A.e., s. 253
15. Uta Hagen, *Respect For Acting*, New York, Wiley Publishing, 1976, s. 156
16. A.e., s. 157
17. A.e., s. 153
18. Stanislavski, "Stanislavski'nin Mirası", s. 138
19. Bella Merlin, *The Complete Stanislavsky Toolkit*, London, Nick Hern Books Limited, 2007, s. 254
20. A.e., s. 257
21. Stanislavski, *Bir Rol Yaratmak*, s. 196
22. Hagen, *A Challenge For The Actor*, s. 162
23. Hagen, *Respect For Acting*, s. 28
24. A.e., s. 34
25. Hagen, *A Challenge For The Actor*, s. 55
26. Hagen, *Respect For Acting*, s. 29
27. Hagen, *A Challenge For The Actor*, s. 86
28. A.e., s. 58
29. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 38
30. Edward Dwight Easty, *On Method Acting*, New York, Ivy Books, 1989, s. 45
31. A.e., s. 86
32. Charles Marowitz, *Stanislavsky And The Method*, New York, Citadel Press, 1964, s. 17
33. Dmytryk, Dmytryk, a.g.e., s. 70
34. A.e., s. 53
35. Leslie Irene Coger, "Stanislavski Changes His Mind", *Stanislavski And America*, Ed. by., Erika Munk, New York, Hill And Wang, 1966, s. 64
36. Stanislavski, "Oyuncuyla Yaratıcı Çalışma", s. 99
37. Rose Whyman, *The Stanislavsky System Of Acting: Legacy And Influence In Modern Per-formance*, New York, Cambridge University Press, 2008, s. 171
38. Malaev-Babel, a.g.e., s. 21
39. Easty, a.g.e., s. 176
40. A.e., s. 158
41. A.e., s. 126

42. Hagen, *Respect For Acting*, s. 136
43. Benedetti, *Stanislavski: His Life And Art*, s. 19
44. Moore, *Stanislavski Sistemi*, s. 104
45. A.e., s. 91
46. Sonia Moore, *Stanislavski Revealed: The Actor's Guide To Spontaneity On Stage*, New York, Applause Theatre Books, 1998, s. 97
47. Louise M. Stinespring, "Just Be Yourself: Derrida, Difference, and the Meisner Technique", *Method Acting Reconsidered*, Ed. by. David Krasner, New York, St. Martin's Press, 2000, s. 101
48. Moore, *Stanislavski Sistemi*, s. 92
49. Sudakov, a.g.e., s. 107
50. Vasily Toporkov, Victor Manyukov, Vladimir Prokofyev, "Stanislavski Preserved: An Mat Discussion", *Stanislavski And America*, Ed. by., Erika Munk, New York, Hill And Wang, 1966, s. 69
51. A.e., s. 67
52. Whyman, a.g.e., s. 256
53. Rapoport, a.g.e., s. 60
54. Rhonda Blair, *The Actor, Image, And Action: Acting And Cognitive Neuroscience*, Oxon, Routledge, 2008, s. 82
55. Meisner, Longwell, a.g.e., s. 24
56. Paul Gray, "The Reality Of Doing – Interviews with Vera Soloviova, Stella Adler, and Sanford Meisner", *Stanislavski And America*, Ed. by., Erika Munk, New York, Hill And Wang, 1966, s. 223
57. Hagen, *A Challenge For The Actor*, s. 288
58. A.e., s. 289
59. Hagen, *Respect For Acting*, s. 139
60. A.e., s. 140
61. A.e., s. 185
62. Adrian Brine, Michael York, *Shakespeare Oyunculuğu*, Çeviren: Ali H. Neyzi, İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2002, s. 336
63. Paul Mann, Richard Schechner, "Theory and Practice", *The Tulane Drama Review*, Vol. 9, No. 2, Kış 1964, s. 95
64. Hagen, *Respect For Acting*, s. 142
65. Richard Schechner, "'Would You Please Talk To Those People?' – An Interview With Robert Lewis", *Stanislavski And America*, Ed. by., Erika Munk, New York, Hill And Wang, 1966, s. 239
66. I.Rapoport, "The Work Of The Actor", *Acting: A Handbook Of The Stanislavski Method*, Ed. by., Toby Cole, New York, Three Rivers Press, 1995, s. 60
67. Sonia Moore, *Stanislavski Sistemi*, Çev. Özgür Çiçek, Bülent Sezgin, Cüneyt Yalaz, İstanbul, BGST Yayınları, 2006, s. 56
68. A.e., s. 67
69. Stella Adler, *Aktörlük Sanatı*, Çeviren: N. Uğur Özüaydın, İstanbul, Mitos-Boyut Yayınları, 2006, s. 167
70. A.e., s. 180
71. A.e., s. 169
72. A.e., s. 161
73. Richard Brestoff, *The Great Acting Teachers And Their Methods*, New Hampshire, Smith And Kraus Publishers, 1995, s. 124
74. Robert H. Hethmon, *Strasberg At The Actors Studio*, New York, Theater Communications Group, 1991, s. 289
75. Uta Hagen, *A Challenge For The Actor*, New York, Scribner, 1991, s. 258
76. Nina Bandelj, "How Method Actors Create Character Roles", *Sociological Forum*, Vol. 18, No. 3, Eylül 2003, s. 403
77. Ivana Chubbuck, *The Power Of The Actor*, New York, Gotham Books, 2005, s. 198
78. Michael Chekhov, *On The Technique Of Acting*, Ed. Mel Gordon, New York, Harper Collins Publishers, 1991, s. 18

79. Franc Chamberlain, "Michael Chekhov On The Technique Of Acting", *Twentieth Century Actor Training*, Ed. by, Alison Hodge, London, Routledge, 2006, s. 81
80. Mel Gordon, "Chekhov on Acting: A Collection of Unpublished Materials (1919-1942)", *The Drama Review: TDR*, Vol. 27, No. 3, Sonbahar 1983, s. 57
81. Richard Schechner, "Working With Live Material – An Interview With Lee Strasberg", *Stanislavski And America*, Ed. by, Erika Munk, New York, Hill And Wang, 1966, s. 193
82. A.e., s. 194
83. A.e.
84. Adler, a.g.e., s. 232
85. A.e., s. 218
86. A.e., s. 17
87. A.e., s. 16
88. A.e., s. 122
89. A.e., s. 202
90. A.e., s. 186
91. Chekhov, *On The Technique Of Acting*, s. xxvi
92. A.e., s. 162
93. Chekhov, *To The Actor*, s. 77
94. Richard Boleslavsky, *Acting: The First Six Lessons*, New York, Routledge, 2003, s. 81
95. Hethmon, a.g.e., s. 291
96. Adler, a.g.e., s. 154
97. Krasner, a.g.e., s. 139
98. Gray, a.g.e., s. 222
99. Adler, a.g.e., s. 155
100. A.e., s. 233
101. A.e., s. 57
102. Chekhov, *On The Technique Of Acting*, s. 98
103. Chekhov, *To The Actor*, s. 83
104. Lee Strasberg, *A Dream Of Passion*, Boston, Penguin Books, 1998, s. 147
105. A.e.
106. A.e., s. 74
107. A.e., s. 147
108. Adler, a.g.e., s. 209
109. A.e., s. 139
110. Strasberg, a.g.e., s. 164
111. Tamar Agarkov-Miklashevsky, "Chekhov's Academy of Arts Questionnaire", *The Drama Review: TDR*, Vol. 27, No. 3, Sonbahar 1983, s. 27
112. Hull, a.g.e., s.165
113. Adler, a.g.e., s. 162
114. A.e.
115. A.e., s. 170
116. A.e., s. 209
117. A.e., s. 190
118. Hagen, *Respect For Acting*, s. 70
119. S. Loraine Hull, *Strasberg's Method As Taught By Lorrie Hull*, Connecticut, Ox Bow Publishing Inc., 1985, s.151
120. Adler, a.g.e., s. 108
121. A.e., s. 162
122. A.e., s. 221
123. Brestoff, a.g.e., s. 87
124. Hull, a.g.e., s.152
125. Edward Dmytryk, Jean Porter Dmytryk, *Sinemada Oyunculuk*, Çeviren: Levent Cinemre, İstanbul, Afa Yayıncılık, 1984, s. 24
126. Allan Miller, *A Passion For Acting: Exploring The Creative Process*, New York, Back Stage Books, 1992, s. 95

127. Jean Benedetti, *Stanislavski: His Life And Art*, London, Methuen Drama, 1999, s. 29
128. Konstantin S. Stanislavski, *Bir Karakter Yaratmak*, Çev. Suat Taşer, 3. bs., İstanbul, Papirüs Yayınları, 1996, s. 18
129. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s. 133
130. Hagen, *A Challenge For The Actor*, s. 58
131. Michael Chekhov, *To The Actor*, London, Routledge, 2002, s. 84
132. Malaev-Babel, a.g.e., s. 21
133. Stanislavski, *Bir Karakter Yaratmak*, s. 44
134. Sanford Meisner, Dennis Longwell, *Sanford Meisner On Acting*, New York, Vintage, 1987, s. 144

SONUÇ

Stanislavski Sistemi'nin ve Metot Oyuncululuğu'nun amacı, oyuncuya şu ya da bu rolü nasıl oynayacağını değil, nasıl yaratıcı olunacağını öğretmektir. Oyuncu yaratıcı ruh durumunu kendiliğinden değil, ancak belli tekniklerle yakalayabilir. Teknik, oyuncuyu bilinçaltına ulaştıracak bilinçli yoldur. Sistem ve Metot'ta ortaya konmuş olan yöntem ve bu yöntemlere bağlı teknikler, oyuncunun başarıya uzanan yolda kullanacağı bir araçtır yalnızca, asla kendi içinde bir amaç niteliği taşımaz. Oyuncu, bu teknikleri oynamaz, bu tekniklerden faydalanır.

Stanislavski Sistem'inde ortaya konmuş olan yöntem ve teknikler, belli bir tiyatro üslubunu belirlemez. Sistem, gerçekçi bir oyunu sahneye koyma kuralları dizisi değildir ve gerçekçi tiyatro biçiminin sınırlarının ötesine geçmiştir. Tiyatroda gerçekçi üslubun kurucusu olan Stanislavski, Sistem'den söz ederken, "Onun 'gerçekçilik' ya da 'doğalcılık' ile hiç ilgisi yoktur, yaratıcı doğamız için son derece gerekli bir süreç sorunudur,"¹ der. Sistem, oyuncunun duygu ve eylemde sahiciliği yakalamasını ve doğru psiko-fiziksel eyleme ulaşmasını amaçlar; bu bağlamda Sistem'in aradığı gerçekçilik, gündelik yaşam gerçeğine benzerliği amaçlayan "yüzeysel gerçekçilik" değil, "içsel gerçekçilik"tir. Bu nedenle, Stanislavski Sistem'inden, yalnızca gerçekçi tiyatrodaki değil, birçok farklı tiyatro üslubunda da oyunculuk adına faydalanılmıştır. Gerçekçi olmayan bir oyunla, karakterin deneyimlerini yaşayan bir oyuncu arasında bir çelişki yoktur.²

Evgeni Vakhtangov, Fantastik Tiyatro'da;

Antonin Artaud, Vahşet Tiyatrosu'nda;

Vsevolod Meyerhold, Konstrüktivist-Grotesk Tiyatro'da;

Jerzy Grotowski, Yoksul Tiyatro'da;

Aleksandr Tayrov, Sentetik Tiyatro'da; Eugenio Barba, Antropolojik Tiyatro'da;

Bertolt Brecht, Epik Tiyatro'da (Fiziksel Eylemler Yöntemi bağlamında),

Stanislavski Sistemi'nden yararlanmıştır.

Bu bağlamda, Stanislavski Sistemi'nin, yalnızca gerçekçi tiyatro için değil, birçok farklı tiyatro üslubu için de işlevsel olan bir oyunculuğün olduğu söylenebilir. Metot Oyuncululuğu'nun ise, gerçekçi olmayan tiyatro üsluplarında kullanıldığı söylenemez. Metot Oyuncululuğu, gerçekçi tiyatrodan ve bundan başka özellikle sinema ve televizyonda kullanılmış bir oyunculuk ekolüdür.

Psikolojik gerçekçi oyunculuk, "Hayali uyaranlara sahici tepkiler vermek – hayali koşullar altında sahici düşünceler ve duygular yaratmak", "Gerçek olmayan, hayali bir dekor içinde sahici bir şekilde davranmak", "Hayali koşullar altında sahici bir biçimde yaşamak", "Varsayımları veya hayali uyaranları gerçek kılmak ve bunlara – neden sonuç ilişkisi içinde – tepki vermek" şeklinde ifadelerle tanımlanmıştır. Bu tanımlardaki ortak saptamaya göre, oyuncu, her zaman, gerçek olmayan, hayali koşullar içindedir. Sistem, oyuncunun bu gerçek olmayan, hayali koşulları kullanmasını; Metot ise oyuncunun bu gerçek olmayan, hayali koşulları, gerçek koşullarla değiştirmesini önerir. Oyuncunun, oyunun verili koşullarını, kendisine daha inandırıcı gelen kişisel gerçeklerle yer değiştirmesine dayalı transfer tekniği ile, Metot Oyuncululuğu, gündelik ve somut gerçekliğin sınırları içinde kalmayı tercih etmektedir.

Stanislavski Sistemi ise, oyuncunun, oyun yazarı tarafından belirlenmiş – kimi zaman gündelik yaşam gerçekliğinden son derece uzak ve son derece imgesel olabilen – verili koşulları kullanması ve bu koşulları imgesel bir düzleme oturtmasını tercih eder. Metot Oyuncululuğu, gerçekliğin, ancak kişisel ve somut olduğu ölçüde değerli olduğunu ve bu nedenle oyuncunun, duygularını harekete geçirmek için, tanıdığı, bildiği gerçek olgulardan (kişi, yer, nesne, olay, ilişki, amaç, istek, ihtiyaç, beklenti, engel, kelime vb.) yola çıkmasını önerir. Stanislavski Sistemi ise, imgesel olanın, gerçek olgulardan daha iyi bir kışkırtıcı olduğunu ve daha tahrik edici bir gerçeklik yarattığını; hatta imgelemin, gerçeği zenginleştirerek oyuncunun gerçek olgulara karşı olan duygusal tepkisini arttırdığını ileri sürer ve bu nedenle oyuncunun imgesel olandan yola çıkmasını önerir.

Stanislavski Sistemi, çıkış noktası olarak oyunun somut veya soyut tüm gerçeklerini ayırt etmeksizin kullanırken, Metot Oyuncululuğu çıkış noktası olarak oyunun gerçekleri yerine, gündelik ya-

şamın somut gerçeklerini kullanmayı tercih eder. Bu bağlamda, Metot Oyunculuğu'nun, Stanislavski Sistemi'ne göre daha natüralist (doğalcı) bir yaklaşım içinde olduğu söylenebilir. Gerçekçi tiyatronun gündelik yaşam gerçekliğine benzerlik anlayışının yerine imgesel bir gerçekliği tercih eden modern tiyatro üslupları, bu nedenle, imgesel olanı gerçek olgularla yer değiştirerek somutlaştırma yoluna giden Metot Oyunculuğu'ndan değil; ne kadar imgesel ve soyut olursa olsun, oyunun verili koşullarını kullanan Stanislavski Sistemi'nden faydalanmıştır.

Stanislavski Sistemi ve bu bağlamda Metot Oyunculuğu'nun süreç içinde gelişimiyle ilgili bu çalışmanın sonucunda, psikolojik gerçekçi oyunculuk kapsamında değerlendirilebilecek on dört teknik tespit edilmiştir. Bu tekniklerden on birini Konstantin Stanislavski'nin, birini Stanislavski'nin öğrencisi Evgeni Vakhtangov'un, ikisini de Metot Oyunculuğu kuramcılarının oluşturduğu; Stanislavski'nin oluşturduğu on bir tekniğin birini Vakhtangov'un, sekizini de Metot Oyunculuğu'nun geliştirdiği görülmektedir.

Metot Oyunculuğu, oluşturulmuş ve geliştirilmiş bu tekniklerin tümünü kabul eder ve kullanır. Bu bağlamda, kullandığı teknikler açısından Metot Oyunculuğu, Stanislavski Sistemi, Vakhtangov teknikleri ve bunlara Metot'un kendi yaptığı katkılarının bütününe kapsar.

Burada vurgulanması gereken önemli bir nokta, Evgeni Vakhtangov'un, gerçekçi tiyatrodan yararlanılabilecek oyunculuk teknikleri geliştirmiş olmasına rağmen, kendisinin "Fantastik Tiyatro" olarak adlandırdığı, gerçekçi tiyatrodan farklı bir tiyatro düşüncesine sahip olduğudur.

Fantastik Tiyatro, gerçekçilikle biçimselliğin bireşimine yönelik bir estetik anlayışın ürünüdür ve Stanislavski'nin psikolojik gerçekçiliğiyle Meyerhold'un teatralliğinin sentezi temelinde şekillenmiştir.

Metot Oyunculuğu, Vakhtangov'un Fantastik Tiyatro için oluşturduğu ve geliştirdiği oyunculuk tekniklerinin bazılarını, psikolojik gerçekçi oyunculuk doğrultusunda kullanmıştır.

Aşağıdaki tabloda, oluşturanlar ve geliştirenler bakımından gerçekçi oyunculuk teknikleri yer almaktadır:

Tablo 2
Gerçekçi Oyunculuk Teknikleri

GERÇEKÇİ OYUNCULUK TEKNİKLERİ		
Stanislavski Sistemi	Evgeni Vakhtangov	Metot Oyunculuğu
Oluşturduğu Teknikler:	Oluşturduğu Teknik:	Oluşturduğu Teknikler:
Verili Koşullar	Gerekçelendirme	Fantastik İmgelem
Verili Olmayan Koşullar		Transfer
İç Monolog		
Coşku Belleği	Geliştirdiği Teknik:	Geliştirdiği Teknikler:
Duyu Belleği	Sihirli Eşer	Verili Olmayan Koşullar
Sihirli Eşer		Coşku Belleği
Amaç		Duyu Belleği
Üstün Amaç		Amaç
Doğaçlama		Üstün Amaç
Biyografik İmgelem		Doğaçlama
Gözlem		Biyografik İmgelem
		Gözlem

Aşağıdaki tabloda da, kullandığı tüm teknikler ve bu teknikleri oluşturan ve geliştirenler bakımından Metot Oyunculuğu'nun kapsamı yer almaktadır:

Tablo 3
Metot Oyunculuğu'nun Kapsamı

METOT OYUNCULUĞU'NUN KAPSAMI		
Teknik:	Oluşturan:	Geliştiren:
Verili Koşullar	Stanislavski Sistemi	
Verili Olmayan Koşullar	Stanislavski Sistemi	Metot Oyunculuğu
İç Monolog	Stanislavski Sistemi	
Fantastik İmgelem	Metot Oyunculuğu	
Transfer	Metot Oyunculuğu	
Coşku Belleği	Stanislavski Sistemi	Metot Oyunculuğu
Duyu Belleği	Stanislavski Sistemi	Metot Oyunculuğu
Sihirli Eşer	Stanislavski Sistemi	Evgeni Vakhtangov
Gerekçelendirme	Evgeni Vakhtangov	
Amaç	Stanislavski Sistemi	Metot Oyunculuğu
Üstün Amaç	Stanislavski Sistemi	Metot Oyunculuğu
Doğaçlama	Stanislavski Sistemi	Metot Oyunculuğu
Biyografik İmgelem	Stanislavski Sistemi	Metot Oyunculuğu
Gözlem	Stanislavski Sistemi	Metot Oyunculuğu

Metot Oyunculuğu'nu Stanislavski Sistemi'nden ayıran en temel fark, oyuncunun, oyunun verili koşullarına bağlı kalmadan oynayabileceği anlayışıdır. Stanislavski, oyuncunun her zaman, oyun yazarı tarafından belirlenmiş olan, oyunun verili koşulları içinde kalarak oynaması, bu koşulların sınırları dışına çıkmaması gerektiği anlayışını benimsemiştir. Stanislavski'ye göre, oyuncu duygularını harekete geçirecek olan uyaranı, oyunun sınırları içinde bulmalıdır. Metot Oyunculuğu ise, Stanislavski'nin öğrencisi Vakhtangov'un, oyuncunun, oyunun verili koşullarını kullanabileceği gibi, bu koşulların sınırları dışına da çıkabileceği; duygularını harekete geçirmek ve eylemlerini gerekçelendirmek için, oyunun verili koşullarıyla ilgisi olmayan kişisel veya imgesel koşullar yaratabileceği anlayışını benimser.

Oyuncu, doğru psiko-fiziksel eyleme ulaşmak, yani oynadığı karakterin duygularını hissetmek ve eylemlerini gerçekleştirmek zorundadır. Fakat oyuncu, oynadığı karakterin düşündüğü gibi düşünmek zorunda mıdır? Stanislavski'nin, Sistem'de, oyuncunun, oyunun ve karakterin verili koşullarının dışına çıkmaması anlayışı değerlendirildiğinde, Stanislavski Sistemi'nin, oyuncunun, oynadığı karakter gibi düşünmesi gerektiği görüşünde olduğu görülmektedir. Metot Oyunculuğu ise, Evgeni Vakhtangov'un, oyuncunun, oyunun ve karakterin verili koşullarının dışına çıkabileceği anlayışını ve Vakhtangov'un bu anlayış doğrultusunda oluşturduğu gerekçelendirme ve değiştirdiği sihirli eğer tekniklerini benimsemiş; ve yine bu anlayış doğrultusunda Sistem'de yer almayan fantastik imgelem ve transfer tekniklerini oluşturmuştur. Oyuncunun psiko-fiziksel eyleme ulaşmak için oyunun koşullarının dışına çıkabileceği anlayışına dayanan bu dört teknik (gerekçelendirme, sihirli eğer'in Vakhtangov versiyonu, fantastik imgelem ve transfer), Stanislavski Sistemi'nin kapsamı dışındayken, Metot Oyunculuğu'nun kapsamı içindedir. Metot Oyunculuğu, ayrıca, transfer tekniğini, beş teknikle (verili olmayan koşullar, amaç, üstün amaç, doğaçlama ve biyografik imgelem) sentezlemiştir. Metot Oyunculuğu kapsamında olup Stanislavski Sistemi kapsamında olmayan dört teknik ve ayrıca Stanislavski Sistemi kapsamında olup Metot Oyunculuğu tarafından transfer tekniğiyle sentezlenen beş teknik değerlendirildiğinde; Metot Oyunculuğu'nun, toplamda dokuz tekniğin uygulamasında, verili koşullara

bağlı kalma gerekliliğini reddederek Stanislavski Sistemi'nden ayrıldığı ve oyuncuyu oyunun koşullarından özgürleştirdiği söylenebilir. Metot Oyunculuğu'nun, oyuncunun duygularını oyunun koşullarından bağımsız bir şekilde harekete geçirebileceği, eylemlerini oyunun koşullarından bağımsız bir şekilde gerekçelendirebileceği; oyuncunun, oynadığı karakterin duygularını hissetmek ve eylemlerini gerçekleştirmek için, karakter gibi düşünmesi gerekmediği görüşlerini savunduğu görülmektedir. Bu bağlamda, şu sonuca ulaşmak mümkündür: Stanislavski Sistemi'nde, oyuncu, karakter gibi düşünür, hisseder ve yapar. Metot Oyunculuğu'nda ise, oyuncu, karakter gibi hisseder ve yapar, fakat karakter gibi düşünmek zorunda değildir. Oyuncu, karakter gibi hissetmek ve yapmak için, istediği şeyi düşünebilir. Metot'ta önemli olan, düşünülen şeyin, oyunun ve karakterin koşullarıyla ilgili olması değil; oyuncunun duygularını harekete geçirebilecek, güçlü, etkili bir uyaran niteliği taşımasıdır.

Metot'un, transfer tekniği yoluyla, oyunun veya karakterin gerçekliklerinin yerine, kendi yaşamından seçtiği gerçeklikleri kullanma ve böylece oyuna ait unsurları kişiselleştirme anlayışı, Amerikan bireyselliliği ile paralellik gösteren bir anlayıştır.

Demokrasi, bireylerin eşitliği üzerine kuruludur. Fakat bu eşitlik, bireyin diğer bireyler tarafından onaylanma, takdir görme ve onlar arasından bir şekilde farklılığı ile sıyrılma güdüsünü beraberinde getirir. Demokrasinin getirdiği eşitlik ve beraberinde gelen özgünlük arayışı, Amerikan kimliğinin belirleyici unsurlarından biri olan bireyselliliği doğurmuş ve beslemiştir. 20. Yüzyıl'ın başlarında, Amerikan kültürü, bireyin kimliğini tanımlama çabasını ve özgünlük anlayışını ortaya çıkarmıştır. Özgünlük, taklidin, sahteliğin ve kandırmacanın yerine; orijinalliği, dürüstlüğü ve samimiyeti geçirmiştir. Amerikan kültüründe, özgün olan, bireyin içsel duygusal alanıdır. Bu görüş, Amerikan yaşamını güçlü bir biçimde şekillendirmiştir. 20. Yüzyıl'ın başlarında Amerika'da meydana gelen kültürel değişim, "kişisel çıkar, kişisel tatmin, kendini kanıtlama, kendini gösterme" gibi kavramların öne çıkarılması yoluyla, bireyin, yüceltilmiş bir benlik algısıyla ve farklılığını dışa vurma arzusuyla yetişmesini sağlamıştır.³

Bireyin benzerleri arasından sıyrılma çabası ve benliğini dışa vurma arzusunun, Metot Oyunculuğu'nda da kendini gösterdiği

görülmektedir. Oyuncunun kişiliğinin özgürleştirilmesi ve açığa çıkarılmasının, esas amacı teşkil ettiği; ve oyunculuğun kendini açığa vurma sanatı olduğu anlayışı, Metot Oyunculuğu'nda önemle vurgulanmıştır. Bu anlayış doğrultusunda, Metot, oyuncunun, her şeyi kendi berliğinden seçtiği unsurlarla kişiselleştirmesine dayalı transfer tekniğini yoğunlukla kullanarak; oyuncunun birey olarak kişiliğini dışa vurmasına, farklılığını ortaya koymasına ve özgünlüğünü açığa çıkarmasına yardımcı olmaktadır.

Duygular doğrudan uyarılamaz. Bu bilimsel olarak kanıtlanmış bir gerçektir. Duygular, ancak dolaylı yoldan, belli "tuzaklar" sayesinde uyarılabilir. Oyuncunun (belli bir rolde, belli bir sahnede) duygularını harekete geçiren her şey, her teknik, o oyuncu için (o rolde, o sahnede) işlevsel bir tuzaktır ve kullanılabilir niteliktedir. Stanislavski şöyle der:

"Yaratıcı ruh hali öğeleri'nden herhangi birini hareket noktası olarak alıp benzeri denemeler yapabiliriz; sözgelişi, düş gücünü, varsayımları, (iyi belirtilmişlerse) isteklerle, amaçları, (doğal yoldan doğmuşlarsa) coşkuları alabiliriz. Değişik sorunlar ve kavramlarla başlayabilirsiniz. Bir piyesteki gerçekliği bilinçaltı yoldan hissedebilirsiniz, bu gerçekliğe inancınız da, 'ben'im dediğimiz halde doğal olarak gelişir. Bütün bu bileşimlerde akılda tutacağınız en önemli şey, başlangıç olsun diye hangi öğeyi seçerseniz seçiniz, onu, olasılıklarının en son sınırına kadar sürüp götürmeniz gerektir. Yaratıcılık zincirinde bu halkalardan herhangi birine tutundunuz mu, bütün halkaları sürükleyeceğinizi önceden biliyorsunuz. ... sizin iç yaratıcı güçlerinizi uyandırıp harekete geçiren, iç yaratıcı ruh halinizi etkileyen nedir, onun üzerinde düşünün. Kısaca, bilinçli yoldan denetlenebilen ve bilinçaltına yaklaşımda size kılavuzluk eden ne varsa, onları düşünün. Esine hazırlanmanın en verimli yolu budur."⁴

Sistem ve Metot'ta ortaya konmuş teknikler hakkında kuramcıların görüş ayrılıkları olsa da, Sistem ve Metot'un tüm teknikleri oyuncunun başvurabileceği geçerli ve gerekli tekniklerdir. Fakat bu teknikler arasında yapılacak olan seçimler ve tekniklerden faydalanma biçimleri, zamana ve yere göre, kişiden kişiye değişebilir. Oyuncu makine olmadığından, her zaman aynı uyarılarla uyarılması söz konusu değildir. Oyuncu için her zaman işe yarayan tek

bir teknikten söz edilemez. Bu nedenle, oyuncu, duygularını harekete geçirmek için, farklı zamanlarda farklı tekniklere ihtiyaç duyabilir. Bu bağlamda, hiçbir tekniğin, kullanılması zorunlu bir teknik olduğu iddia edilemez.

Her oyuncu, Sistem ve Metot'un çeşitli tekniklerini değişen derecelerde, kendi doğası doğrultusunda kullanışlı veya kullanışsız bulabilir. Tekniklerin kullanışlılığı oyuncudan oyuncuya değiştiği gibi, aynı oyuncu için durumdan duruma da farklılık gösterir. "Bazen güçlü bir amaç duyguyu harekete geçirir, bazen güçlü bir koşul duyguların akışını başlatır, bazen güçlü bir imge uyuyan duyguları uyandırır, bazen bir eylem bir duyguyu canlandırır."⁵ Önemli olan, ulaşılmak istenen sonuç, yani doğru psiko-fiziksel eylemdir. Oyuncu, kendisini doğru psiko-fiziksel eyleme ulaştıracak her türlü teknikten istediği ölçüde faydalanabilir. Hiçbir tekniğin bir diğerinden daha iyi, duyguları uyarmada daha etkili olduğu iddia edilemez. Bu durumdan duruma, kişiden kişiye değişebilir. Bu bağlamda, yanlış ya da doğru seçim yoktur, yalnızca daha etkili ya da daha az etkili seçimler vardır.

Psikolojik eylemler, kendiliğinden fiziksel eylemlere; fiziksel eylemler de kendiliğinden psikolojik eylemlere dönüştüğünden, oyuncuyu doğru psiko-fiziksel eyleme götüren tekniklerin, psikolojik (içten dışa) ya da fiziksel (dıştan içe) kökenli olması hiçbir ayırım yaratmaz. Fiziksel eylemler, psikolojik eylemlerin dışavurumu; psikolojik eylemler de fiziksel eylemlerin gerekçesidir. "İster dışa doğru, ister içe doğru, sahne üzerinde oynamak gerekir."⁶ Bella Merlin şöyle der:

"... anlamaya başladım ki, psiko-fiziksellik, içten dışa veya dıştan içe, gerçekten işe yarıyor. İstenen içsel yaratıcı durumu yaratmak için coşku belleğime ve imgelemime başvurabilirim, veya peşinde olduğum duyguları uyuracak ... fiziksel eylemleri dışsal olarak gerçekleştirebilirim. İkisi de ... işe yaradı ve ikisi de mükemmel derecede yerinde stratejiler olarak göründü."⁷

Oyuncunun işi, duygusal ve fiziksel olarak sahici tepki vermektir. Tepkiyse, etkinin varlığına bağlı olarak ortaya çıkan bir sonuçtur. Fakat oyuncunun sahnede etkilenebileceği hiçbir gerçek etki mevcut değildir. Bu nedenle, oyuncu, gerçek olmayan etkilere sahici tepkiler vermek zorunda kalmaktadır. Bu gerçek olmayan

etkileri oyuncu kendisi için yaratmalıdır. Oyuncunun kendisini etkilemek için yarattığı bu sahte-hayali etkinin, oyundaki etkiyle aynı olması gerekmez; oyuncu, psiko-fiziksel sistemini harekete geçirmek için kullanacağı etkiyi oyundan almak zorunda değildir. Önemli olan, oyuncunun duygusal ve fiziksel tepkisinin, oynadığı karakterin tepkisiyle aynı ve sahici olmasıdır. Oyuncu sahici tepkiyi oluşturmak için, her türlü sahte-hayali uyararla kendini etkilemekte özgürdür. Pavlov'un da deneylerinden çıkan en önemli sonuç, duyguların sahte uyarılar kullanılarak uyarılabileceğidir. Oyuncu, kendini etkilemek, tahrik etmek, duygularını harekete geçirmek için, oyunla ilgisi olan (dahili) veya olmayan (harici) her türlü uyararı kullanabilir. Oyuncu kendisini neyle etkilerse etkilesin, seyirci bunu ayırt edemeyecektir. Buradan şu çıkarılamayı yapmak mümkündür: Oyuncu, oynadığı karakterin duygularını hissetmeli ve eylemlerini gerçekleştirmelidir fakat oyuncunun, oynadığı karakterin düşündüğü gibi düşünmesine gerek yoktur. Oyuncu, aynı duyguları farklı düşüncelerle de harekete geçirebilir, aynı eylemleri farklı düşüncelerle de gerekçelendirebilir ve gerçekleştirebilir.

Metot Oyunculuğu, psikolojik gerçekçi oyunculuk anlayışı kapsamında, 1906 yılında Stanislavski tarafından başlatılmış olan ve yüz yılı aşkın bir süredir devam eden çalışmaların toplamıdır. Bu bağlamda Metot Oyunculuğu'nun, Stanislavski Sistemi'nin – natüralist bir anlayışla geliştirilmiş – ileri bir versiyonu olduğu söylenebilir.

Metot Oyunculuğu, tıpkı Stanislavski Sistemi gibi, sabit bir kurallar dizgesi değil, gelişmeye açık bir oyunculuk yöntemidir. Metot, temelde psikolojik gerçekçiliğe, doğanın kanunlarına ve deneye dayandığından, bilimsel gelişmelerin, özellikle de psikoloji ve fizyoloji alanlarındaki yeni bulguların ve oyunculuk alanında yapılan yeni deneylerin, Metot Oyunculuğu'nun sürekli bir biçimde güncellenmesine ve gelişmesine katkısı olacaktır.

Dipnotlar

1. Eugenio Barba, Nicola Savarese, *Oyuncunun Gizli Sanatı: Tiyatro Antropolojisi Sözlüğü*, Çeviren: Ayşın Candan, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2002, s. 339
2. Sonia Moore, "The Method Of Physical Actions", *Stanislavski And America*, Ed. by, Erika Munk, New York, Hill And Wang, 1966, s. 76

3. David Krasner, "I Hate Strasberg: Method Bashing in the Academy", *Method Acting Re - considered*, Ed. by. David Krasner, New York, St. Martin's Press, 2000, s. 17
4. Konstantin S. Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, Çev. Suat Taşer, 3. bs., İstanbul, Papi - riis Yayınları, 1996, s. 388
5. Richard Brestoff, *The Great Acting Teachers And Their Methods*, New Hampshire, Smith And Kraus Publishers, 1995, s. 52
6. Stanislavski, a.g.e., s. 57
7. Bella Merlin, *The Complete Stanislavsky Toolkit*, London, Nick Hern Books Limited, 2007, s. 154

EKLER

EK 1

Anton Çehov'un *Vişne Bahçesi* adlı oyunundan Varya karakteri için Stanislavski'nin yapmış olduğu örnek iç monolog çalışması:

*

VARYA: (*Uzun uzadıya her şeyi inceleyerek*) Çok tuhaf, hiçbir yerde bulamıyorum.

LOPAHİN: Nedir aradığınız?

VARYA: Kendim paketlemiştim, şimdi nerede hatırlayamıyorum. (*Kısa bir sessizlik.*)

LOPAHİN: Şimdi nereye gideceksiniz?

VARYA: Ragulin'lere. Evlerini çekip çevirmem için tuttular beni – bir çeşit kahya gibi yani.

LOPAHİN: Yaşnevo'da, değil mi? Buraya neredeyse seksen kilometre uzak. (*Kısa bir sessizlik.*) Öyleyse, bu evde hayat bitti demektir.

VARYA: (*Bavulları inceleyerek*) Nerede olabilir? Belki de sandığın içine koymuşumdur. Evet, burada hayat bitti – bir daha da olmayacak.

LOPAHİN: Ben de şimdi Harkov'a hareket ediyorum – aynı trenle. Yapacak bir sürü işim var. Yepihodov'u burada bırakıyorum. Onu yanıma aldım.

VARYA: Öyle mi?

LOPAHİN: Geçen yıl bu vakitte, kar yağmıştı, hatırlarsınız; halbuki şimdi hava ne kadar güzel, güneşli. Ama yine de soğuk, tabii. Sıfırın altında üç derece.

VARYA: Bakmamıştım. (*Kısa bir sessizlik.*) Hem zaten bizim termometre kırık. (*Kısa bir sessizlik.*)

BİR SES: (*Avlunun kapısından*) Bay Lopahin!

LOPAHİN: (*Sanki çağrılmayı bekliyormuş gibi*) Geliyorum! (*Çabucak çıkar.*)

(*Varya yere oturur; başını bir denge koyar; hiçkırarak usul usul ağlar*)

*

"Stanislavski, Varya'nın iç monologunu şöyle imgelemiştir:

'Nihayet bana evlenme teklif edecek. Nasıl bir mutluluk bul Nesi var? Ne düşünüyor? Utandı, nasıl başlayacağını bilemiyor.

Cesaretini topla, ben beklerim... Tanrım! H  l   ba  ka   eylerden bahsediyor. Annem mi... Hayır, hayır,   imdi s  yleyecek... her   ey   ok g  zel olacak.   abuk s  yle, a  kım!... H  l   s  ylemiyor...

Annem mi uydurdu her   eyi? Do  ru olamaz! Hayır, hayır... Gitti... her   ey bitti... sonsuza dek!"¹

EK 2

Transfer tekniği ile ilgili olarak yapılan bir çalışmada, Jan Dark'ı oynayan oyuncunun, Jan Dark'ın koşullarını kullanarak duygularını harekete geçirmekte zorluk çektiği gözlemlenmiştir.

Jan Dark'ın söz konusu sahnedeki koşulları kısaca şöyle özetlenebilir:

- 1) Jan Dark, engizisyon mahkemesindeki yargılamasında ömür boyu hapse mahkûm edildiğini öğrenir.
- 2) Oysa o, özgür kalacağını ummaktadır.
- 3) Yargıçlara, ömür boyu hapiste kalmaktansa, ölmeyi tercih ettiğini söyler.
- 4) Yargıçların güvenilirmez kimseler olduğunu kendisine söyleyen meleklerden bahseder.
- 5) Yargıçların kendisine hayatını bağışlayacakları konusunda söz verdiklerini hatırlatır.

Jan Dark'ı oynayan oyuncu için, Jan Dark'ın bu sahnedeki koşullarının yerine şu imgesel koşullar oluşturulmuştur:

- 1) Oyuncu, anne ve babasının onu istemediği biriyle evlendireceklerini öğrenir.
- 2) Oysa o, sevdiği erkekle evlendirileceğini ummaktadır.
- 3) Anne ve babasına, istemediği biriyle evlendirilmektense, evlatlıktan reddedilmeyi tercih ettiğini söyler.
- 4) Anne ve babasının güvenilirmez kimseler olduğunu kendisine söyleyen sevgilisinden bahseder.
- 5) Anne ve babasının kendisine onu sevdiği erkekle evlendirecekleri konusunda söz verdiklerini hatırlatır.

Oluşturulan bu yeni imgesel koşulla, oyuncu,

- 1) "Engizisyon mahkemesi yargıçları" yerine "Anne ve babası"nı
- 2) "Ömür boyu hapiste kalmak" yerine "İstemediği biriyle evlendirilmek"i
- 3) "Özgürlük" yerine "Aşk"ı
- 4) "Ölmek" yerine "Evlatlıktan reddedilmek"i

5) "Melekler" yerine "Sevdiği erkek"i

6) "Hayatının başışlanması" yerine "Sevdiği erkekle evlendirilmek"i transfer etmiştir.

Bu transfer ile, oyuncunun, Jan Dark'ın bu sahnedeki duygularını hissederek ve eylemlerini sahici bir biçimde gerçekleştirerek, doğru psiko-fiziksel eyleme ulaştığı gözlemlenmiştir.

EK 3

Lee Strasberg'in Roman Bohnen'la yapmış olduğu duygu belleği çalışması:

"Strasberg: Hiç öyle hissettiğin bir zamanı hatırlıyor musun, yağmurda yürürken?

...

Bohnen: İsteddiğin şey şu olabilir. Chicago'daydım. Hilder'le (Bohnen'in karısı) eski kuzey Michigan Meydanı'nda yenilenmiş bir malikanede oturuyorduk.

Strasberg: Yağmurda ıslanmadan hemen önce neredeydin?

Bohnen: Evde. Müzik dinliyordum. Hatırlamıyorum. Hilder mutfaktan seslendi. Markete gitmemi istiyordu. Evde bazı şeyler eksikti. Hatırlamıyorum. Ama ben itiraz ettim. Bunu hatırlıyorum. Başka ne bilmek istiyorsun?

Strasberg: Bana odayı tarif et.

Bohnen: Ceviz boyalı ahşap levhalarla döşenmiş bir odaydı. Tavanda ve duvarlarda kirişler vardı. Bir şömine vardı. Parlak yeşil, cilalı kare fayansları olan geniş bir şömineydi. Meşe parkeli zeminde şark kilimleri vardı. Odanın ortasında misyoner stili bir kitaplık masası, iki adet büyük çiçekli örtüyle kaplanmış sandalye, bir pelüş kaplı sandalye ve bir sallanan koltuk vardı. Duvarlarda duvar kâğıdı ya da resim yoktu. Yeşil, ağır kadife perdeleri olan iki pencere vardı.

Strasberg: Sen?

Bohnen: Ben sinirliydim. Nedeni Hilder markete gittiğinde tereyağı almamıştı ki? Şimdi ne olduğunu hatırlıyorum, tereyağıydı.

Strasberg: Sinirli olduğunu nereden biliyorsun?

Bohnen: Nereden mi biliyorum? Hatırlıyorum. Gazeteyi yere fırlattım. Gazete okuyordum ve müzik dinliyordum. İlginç bir eleştiri okuyordum.

Strasberg: Şimdiki zaman kipinde konuş lütfen.

Bohnen: Ne?

Strasberg: Şimdi oluyormuş gibi konuş. ... Kızgın olduğunu nereden bildin?

Bohnen: Ne demek istediğini anlamadım.

Strasberg: Yani, yüzün mü kızardı? Kalp atışların mı hızlandı? Alnındaki

ve ellerindeki kaslar mı kasıldı?

Bohnen: Nefes alış verişim gerginleşti.

Strasberg: Şimdiki zaman, lütfen.

...

Bohnen: Nefes alış verişim gergin.

Strasberg: Ve?

Bohnen: Şemsiyemi almak için dolaba doğru gidiyorum. Dışarıda yağmur çiseliyor.

Strasberg: Dolabın kapağında nasıl bir kulp var?

Bohnen: Pirinçti - pirinç.

Strasberg: Devam et.

Bohnen: Dolabın kapağı sıkışıyor. Çekmem gerekiyor. Yağmurluğumu alıyorum. Sarı muşamba bir yağmurluk.

Strasberg: Dokusunu hissedebiliyor musun? Ne kadar ağır? Dolapta veya yağmurlukta bir koku var mı?

Bohnen: Ne kadar ağır olduğunu bilmiyorum.

Strasberg: Bununla ilgilenmiyorum. Ağırlığını şu anda hissedebiliyor musun, kolunda?

Bohnen: Evet. Dokuyu da hissedebiliyorum. Dolabın kokusunu da duyuyorum. Yağmurluğu giyiyorum. Şemsiyemi istemiyorum zaten. Ön kapağı gidiyorum. Kapı dolabın hemen sağında. Ağır ahşap levhali bir kapı, ağır, oval biçimli ve avucumda pürüzlü bir his bırakan bir kulpu var. Kapıyı açıyorum ve aniden taze, temiz ve nemli havanın kokusu ve hissiyle doluyorum.

Strasberg: Ne görüyorsun?

Bohnen: Oak Caddesi plajında beyaz dalgaların sahile vuruşunu görüyorum. Önündeki trafiği görüyorum, kimsenin olmadığı üstü açık otobüsler ve arabalar görüyorum. Tekerleklerin ıslak asfalttan su sıçratıldığını görüyorum. Bir ağaç görüyorum, tam önümde, kaldırımın yanında. Bir karaağaç. Kapımdan Michigan Meydanı'na kadar giden bir kaldırım var. Sağımda leylak bir çalı, kaldırımın her iki yanında da ıslak çimenler var. Kaldırımda cam gibi parlak bir doku var. Ama bu sadece su. Ve suda yerden çıkmış bir sürü solucan var. Onlara bakarken dengemde bir bozukluk hissediyorum. Sisi yüzümde ve saçlarımda hissedebiliyorum.

Strasberg: ... Oynarken bütün bu duyusal ayrıntıları duyusal olarak hatırlamaya devam et.”²

EK 4

Stanislavski'nin Iago rolü için yaptığı biyografi çalışması:

"Iago özü itibariyle basit bir askerdir. Dış görünüşü yufka, iyi ruhlu, samimi, dürüsttür. Cesurdur; bütün savaşlarda Othello'yla omuz omuza çarpışmıştır. Onun hayatını birçok kez kurtarmıştır. Zekidir, kurnazdır; Othello'nun askeri dehasından fıskıran savaş taktiklerini mükemmel bir şekilde kavrar. Othello, hem savaştan önce hem savaş sırasında sürekli ona danışmış ve Iago da ona birçok kez akıllı başında ve sağduyulu tavsiyelerde bulunmuştur. Iago'nun içinde iki kişilik vardır: İlki nasıl görünüyorsa öyle, ikincisi gerçekte nasılsa öyle. İlki, nazik, tavırları görece inceliksiz, iyi huylu, ikincisi ise, kötü ve tepkiselidir. Kendisine yakıştırdığı dış görünüş o kadar yanıltıcıdır ki, herkes (belli bir ölçüde karısı da buna dahildir) onun dünyanın en samimi ve en iyi huylu insanı olduğuna inanır. ... savaşta sık sık kendisine iyi önerilerde bulunduğu için Othello Iago'nun zekâsı ve kurnazlığı hakkında olumlu bir fikre sahiptir. Sefer boyunca, Iago yalnızca danışmanı değil aynı zamanda arkadaşı da olmuştur. Othello ona, içini kavuran bütün düşüncelerini, endişelerini, umutlarını açmıştır. Iago daima onun çadırında gecelemiştir. Büyük askeri önder, gözüne uyku girmedığı zamanlar, Iago ile samimi sohbetler içine girmiştir. Iago, uşağı, emir eri ve ihtiyaç halinde doktordur. Bir yarayı herkesten daha iyi bir şekilde iyileştirebilir, gerektiği zaman onu eğlendirebilir, ufak muzipliklerle onu şaşırtabilir ve ona müstehcen ama eğlendirici şarkılar ya da bu türden hikâyeler anlatabilirdi. Güler yüzlü olduğundan her şeyi söylemeye yetkisi vardı.... Iago dürüsttür. Hükümetin parasını ya da malını mülkünü yürütmez. Bu riski göze almayacak kadar zekidir. Ama eğer bir enayiye dolandırabilecekse (Roderigo'nun yanı sıra böylelerinden etrafta çok vardı) bu fırsatın kaçmasına asla izin vermez. Böylelerinden para, hediyeler, yemek davetleri, kadın, at, genç züppe erkekler, vesaire elde eder. Bunlar haydan gelip huya giden kazançtır ve ona gece âlemleri ve erkek erkeğe geçirilecek hoş vakitler için imkân sağlar. Bazı şüpheleri olsa da Emilia tüm bunlardan habersizdir. Iago'nun Othello ile samimiyeti, onun teğmenliğine kadar çabucak terfi etmesi, çadırında uyuyor olması ve buna benzer başka birçok şey subaylar arasında haset, askerler arasında ise muhabbet duygularının güçlenmesine neden olmaktadır. Defalarca birliğini güç durumdan çekip çıkaran ve onla-

rı bir felaketten kurtaran dâhi bir asker ve savaşçı olarak Iago'ya saygı duyar ve ondan korkarlardı. Sefer hayatı ona uygundur. ... Hizmetlerinin, cesaretinin, birkaç olayda generalin hayatını kurtarmış olmasının, dostluğunun, bağlılığının kendisini yetkilendirdiğini ve başka hiç kimsenin Othello'nun yaveri olamayacağını düşünmekteydi. Kendisini, ayrıcalıklı bir kişinin, savaştaki yoldaş subaylarından birinin hatırına es geçmesi mümkün olabilirdi; ama savaşta olmanın ve savaşın ne olduğunu bile bilmeyen bir subayın bu görev için akla gelen ilk isim olması onun için kabul edilemez bir şeydi! Sırf kitap okuyabiliyor, genç kızlarla tatlı tatlı gevezelik edebiliyor ve ülkedeki nüfuzlu insanlara caka satabiliyor diye bu ahmak çocuğu generalle yakın ilişki içerisine sokmak – işte bu mantık Iago için anlaşılmazdı. Bu yüzden Cassio'nun atanması, öylesine bir yıkım, aşağılama, utanç ve öylesine bir nankörlük örneğiydi ki Iago bunu hoş göremezdi. Tüm bunların en onur kırıcı yanı onun, Iago'nun, hiç kimse tarafından bu göreve düşünülmemesiydi. Iago'yu en çok gücendiren şey Othello'nun kalbindeki sırların, Desdemona'ya duyduğu aşkın, Desdemona'yla kaçışının kendisinden saklanması ve tüm bunların o daha dünkü çocuk Cassio'ya açılmasıydı. Cassio yaver olarak yetkilendirilmesinden bu yana Iago'nun son zamanlarda kendisini içki âlemlerine veriyor olmasında şaşkırtıcı hiçbir yan yoktur. Roderigo ile tanışması ve arkadaş olması bu içki âlemlerinden birisi sırasında gerçekleşmiş olabilir. Aralarındaki samimi sohbetlerin gözde konusu, bir yandan Roderigo'nun Desdemona'yı kaçırma hayali, ki bunu Iago ayarlayacaktır, diğer yandan ise general tarafından kendisine yapılan haksız muamele karşısında Iago'nun yakınmalarıydı. Kinini beslemek ve aynı zamanda kıskırtmak için büyük geçmişi – önceki hizmetlerini ve öncesinde önemsemediği ancak şimdi suç olarak kabul ettiği Othello'nun bütün eski nankörlüklerini hatırlayıp – adeta yeniden yaşar. Emilia hakkında seferde anlatılan hikâyeleri bile hatırlar. Mesele şudur ki, Othello'ya yakın olduğu sıralar Iago birçok kargâhta kıskançlık konusuydu. Duygularına bir açılım noktası bulabilmek için bu insanlar Iago ile Othello arasındaki yakınlıkla ilgili birçok sözde neden uydurdular. Othello ile Emilia arasında bir şeyler olup bittiği ve belki de hâlâ devam ettiği şeklinde dedikodular uydurup bu dedikoduların Iago'nun kulağına gitmesini sağladılar. Zamanında, Iago bu dedikodulara hak ettiği önemi vermedi. Bunun sebebi Emilia'nın üzerine fazla düşmemesi ve zaten kendisinin ona karşı sadakatsiz olmasıydı. Onun bu şen halinden hoşlanırdı, iyi bir ev kadınıydı, ud çalıp şarkı söyleyebiliyordu, hoşsohbetti, belki kıyıda köşede biraz parası vardı, iyi halli bir tüc-

car aileden geliyordu ve o zamanlar için iyi eğitimli biri sayılırdı. Generalle aralarında bir şey olmuşsa bile Iago buna pek aldırmaz etmezdi. Ama şimdi, uğradığı gaddarca haksızlığın ardından, Emilia hakkındaki dedikoduları hatırlamaktadır. Emilia'yla Othello'nun arası iyidir. Othello iyi bir insandır, kibardır, yalnızdır, evini çekip çevirecek kimsesi yoktur, evine kadın eli değmemiştir; bu yüzden bekar generalin evinde ortalığı derleyip toparlayan Emilia'dır. Iago bunun farkındadır. Emilia'yı sık sık Othello'nun evinde görmüş, buna hiç aldırmaz etmemiş ama şimdi Othello'yu suçlamaya başlamıştır. Kısacası, Iago kendisini öylesine ipnotize etmiştir ki gerçekte öyle olmayan şeylere inanmaktadır. Bu, onun gibi bir günahkarın Othello'ya her zamankinden daha fazla öfkelenmesine, iftiralarda bulunmasına, onu suçlamasına ve kendi içsel kinini ve arsızlığını alevlendirmesine neden olur.”³

Stanislavski'nin Roderigo rolü için yaptığı biyografi çalışması:

“Bu sahnenin bu halini gerekçelendiren geçmiş nasıldır: Roderigo kimdir? Onun çok zengin, köylerinin mahsulünü Venedik'e götürüp kadife ve diğer lüks mallarla takas eden toprak sahibi bir ailenin oğlu olarak hayal ediyorum. Bu mallar sırayla içlerinde Rusya'nın da bulunduğu yabancı ülkelere gönderiliyor ve büyük kârla satılıyor. Fakat şimdi Roderigo'nun ailesi ölmüştür. O böyle muazzam bir işi nasıl yönetecektir? Tüm yapabildiği babasının parasını har vurup harman savurmaktır. Bu zenginlik, babasını ve dolayısıyla kendisini de aristokrat camiada kabul edilen kişiler haline getirmiştir. Basit bir ruh ve neşeli zamanların aşığı olan Roderigo, sık sık Venedikli genç delikanlılara para verir, açıktır ki bu paralar hiçbir zaman geri dönmez. Bu para nereden gelmektedir? Şu ana kadar, yaşlı ve sadık işçiler tarafından yürütülen köklü şirket, atalet içinde sürdürülmektedir; fakat kesinlikle bu şekilde uzun süre devam edemez.”⁴

Dipnotlar

1. Jean Benedetti, *Stanislavski And The Actor*, New York, Routledge/Theatre Arts Books, 1998, s. 59
2. Mel Gordon, *Stanislavsky In America: A Workbook For Actors*, Oxon, Routledge, 2010, s. 45
3. Konstantin S. Stanislavski, *Bir Rol Yaratmak*, Çev. Çiğdem Genç, Fırat Güllü, Bora Tan-
yel, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 1999, s. 199
4. William B. Worthen, “Stanislavsky and the Ethos of Acting”, *Theatre Journal*, Vol. 35, No. 1, Mart 1983, s. 35

KAYNAKÇA

- Adler, Stella: *Aktörlük Sanatı*, Çeviren: Nazım Uğur Özüaydın, İstanbul, Mitos-Boyut Yayınları, 2006
- Agarkov-Miklashevsky, Tamar: "Chekhov's Academy of Arts Questionnaire", *The Drama Review: TDR*, Vol. 27, No. 3, Sonbahar 1983, s. 22-33
- Artaud, Antonin: *Tiyatro ve İkizi*, Çeviren: Bahadır Gülmez, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 1993
- Bandelj, Nina: "How Method Actors Create Character Roles", *Sociological Forum*, Vol. 18, No. 3, Eylül 2003, s. 387-416
- Barba, Eugenio,
- Nicola Savarese: Oyuncunun Gizli Sanatı: *Tiyatro Antropolojisi Sözlüğü*, Çeviren: Ayşın Candan, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2002
- Benedetti, Jean: *Stanislavski: An Introduction*, New York, Routledge, 199
- Benedetti, Jean: *Stanislavski And The Actor*, Routledge/Theatre Arts Books, 199
- Benedetti, Jean: *Stanislavski: His Life And Art*, London, Methuen Drama, 199
- Bilgrave, Dyer P.,
- Robert H. Deluty: "Stanislavski's Acting Method And Control Theory: Commonalities Across Time, Place, And Field", *Social Behavior And Personality*, Vol. 32, No. 4, 2004, s. 329-340
- Blair, Rhonda: *The Actor, Image, And Action: Acting And Cognitive Neuroscience*, Oxon, Routledge, 200
- Blair, Rhonda: "The Method And The Computational Theory Of Mind", *Method Acting Reconsidered*, Ed. by. David Krasner, New York, St. Martin's Press, 2000, s. 201-218
- Boleslavsky, Richard: *Acting: The First Six Lessons*, New York, Routledge, 2003
- Brestoff, Richard: *The Great Acting Teachers And Their Methods*, New Hampshire, Smith And Kraus Publishers, 1995
- Brine, Adrian, Michael York: *Shakespeare Oyunculuğu*, Çeviren: Ali H. Neyzi, İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2002
- Carlson, Marla: "Acting And Answerability", *Method Acting Reconsidered*, Ed. by. David Krasner, New York, St. Martin's Press, 2000, s. 81-95
- Carlson, Marvin: *Tiyatro Teorileri*, Çeviren: Eren Buğlalılar, Barış Yıldırım, Ankara, De Ki Basım Yayım Limited Şirketi, 2008
- Carnicke, Sharon Marie: "Stanislavsky's System: Pathways For The Actor", *Twentieth Century Actor Training*, Ed. by, Alison Hodge, London, Routledge, 2006, s. 11-36
- Chamberlain, Franc: "Michael Chekhov On The Technique Of Acting", *Twentieth Century Actor Training*, Ed. by, Alison Hodge, London, Routledge, 2006, s. 79-97
- Chekhov, Michael: *On The Technique Of Acting*, Ed. by. Mel Gordon, New York, Harper Collins Publishers, 1991
- Chekhov, Michael: *To The Actor*, London, Routledge, 2002
- Chubbuck, Ivana: *The Power Of The Actor*, New York, Gotham Books, 200
- Clurman, Harold, Morris Carnovsky,
- Robert Lewis, Cheryl Crawford,
- Clifford Odets, Sanford Meisner,
- Stella Adler, Phoebe Brand,
- Margaret Barker, Ruth Nelson,
- Elia Kazan, Ralph Steiner,
- Mordecai Gorelik, Lee Strasberg: "Looking Back: 1974-1976", *Educational Theatre Journal*, Vol. 28, No. 4, Aralık 1976, s. 471-552
- Coger, Leslie Irene: "Stanislavski Changes His Mind", *Stanislavski And America*, Ed. by, Erika Munk, New York, Hill And Wang, 1966, s. 60-6
- Counsell, Colin: *Signs Of Performance: An Introduction To Twentieth-Century Theatre*, London, Routledge, 1996
- Courtney, C. C.: "The Neighborhood Playhouse", *Method Acting Reconsidered*, Ed. by. David Krasner, New York, St. Martin's Press, 2000, s. 291-29

- Çehov, Anton: *Bütün Oyunları I*, Çeviren: Atıf Behramoğlu, 4. Bs, İstanbul, Adam Yayınları, 2000
- Dmytryk, Edward, Jean Porter Dmytryk: *Sinemada Oyunculuk*, Çeviren: Levent Cinemre, İstanbul, Afa Yayıncılık, 1984
- Easty, Edward Dwight: *On Method Acting*, New York, Ivy Books, 1989
- Ebert, Gerhard: *Oyunculuk Sanatında Doğaçlama*, Çeviren: Turhan Yılmaz, İstanbul, Mitos-Boyut Yayınları, 2004
- Giebel, Jean Dobie: "Significant Action: A Unifying Approach to the Art of Acting", *Method Acting Reconsidered*, Ed. by. David Krasner, New York, St. Martin's Press, 2000, s. 159-167
- Gordon, Marc: "Salvaging Strasberg At The Fin De Siècle", *Method Acting Reconsidered*, Ed. by. David Krasner, New York, St. Martin's Press, 2000, s. 43-60
- Gordon, Mel: "Chekhov on Acting: A Collection of Unpublished Materials (1919-1942)", *The Drama Review: TDR*, Vol. 27, No. 3, Sonbahar 1983, s. 46-83
- Gordon, Mel: *Stanislavsky In America: A Workbook For Actors*, Oxon, Routledge, 2010
- Gordon, Mel: *The Stanislavsky Technique: Russia*, New York, Applause Theatre Book Publishers, 1987
- Gray, Paul: "A Critical Chronology", *Stanislavski And America*, Ed. by. Erika Munk, New York, Hill And Wang, 1966, s. 137-177
- Gray, Paul: "The Reality Of Doing – Interviews with Vera Soloviova, Stella Adler, and Sanford Meisner", *Stanislavski And America*, Ed. by. Erika Munk, New York, Hill And Wang, 1966, s. 210-227
- Hagen, Uta: *A Challenge For The Actor*, New York, Scribner, 1991
- Hagen, Uta: *Respect For Acting*, New York, Wiley Publishing, 1976
- Harrop, John, Sabin R. Epstein: *Acting With Style*, Columbus, Allyn & Bacon, 199
- Hauser, Arnold: *Sanatın Toplumsal Tarihi*, Çeviren: Yıldız Gölönu, İstanbul, Remzi Kitabevi, 198
- Hethmon, Robert H.: *Strasberg At The Actors Studio*, New York, Theater Communications Group, 199
- Hirsch, Foster: *A Method To Their Madness: The History Of The Actors Studio*, Cambridge, Da Capo Press, 2002
- Hoffman, Theodore: "Stanislavski Triumphant", *Stanislavski And America*, Ed. by. Erika Munk, New York, Hill And Wang, 1966, s. 77-8
- Hornby, Richard: *The End Of Acting*, New York, Applause Theatre Boks, 1922
- Hull, S. Loraine: *Strasberg's Method As Taught By Lorrie Hull*, Connecticut, Ox Bow Publishing Inc., 1985
- Kassel, Paul S.: "Random Acts: The Method and Nonrealistic Theatre", *Method Acting Reconsidered*, Ed. by. David Krasner, New York, St. Martin's Press, 2000, s. 219-22
- Kazan, Elia: *Bir Yaşam*, Çeviren: Nihal Yeginobalı, İstanbul, Afa Yayınları, 1997
- Krasner, David: "I Hate Strasberg: Method Bashing in the Academy", *Method Acting Reconsidered*, Ed. by. David Krasner, New York, St. Martin's Press, 2000, s. 3-39
- Krasner, David: "Strasberg, Adler and Meisner: Method Acting", *Twentieth Century Actor Training*, Ed. by. Alison Hodge, London, Routledge, 2006, s. 129-150
- Leach, Robert: "Meyerhold And Biomechanics", *Twentieth Century Actor Training*, Ed. by. Alison Hodge, London, Routledge, 2006, s. 37-54
- Levin, Irina, Igor Levin: *The Stanislavsky Secret: Not A System, Not A Method But A Way Of Thinking*, Colorado, Meriwether Publishing Ltd., 2002
- Lewis, Robert: "Emotional Memory", *The Tulane Drama Review*, Vol. 6, No. 4, Haziran 1962, s. 54-6
- Lewis, Robert: *Method Or Madness*, New York, Samuel French Inc., 195
- Magarshack, David: "Stanislavsky", *The Theory Of The Modern Stage*, Ed. by., Eric Bentley, Middlesex, Penguin Books, 1992, s. 219-27
- Malaev-Babel, Andrei: *The Vakhtangov Sourcebook*, New York, Routledge, 201
- Mann, Paul, Richard Schechner: "Theory and Practice", *The Tulane Drama Review*, Vol. 9, No. 2, Kış 1964, s. 84-96

- Marowitz, Charles: "Demystification Of Lee Strasberg", The Quartetly Theatre Review, British Theatre Association, 1978
- Marowitz, Charles: *Stanislavsky And The Method*, New York, Citadel Press, 1964
- McKee, Robert: *Story*, Çev. Nuray Yılmaz, Ertan Yılmaz, Fatih Kınalı, İstanbul, Plato Film Production Co. Yayınları, 2007
- Meisner, Sanford, Dennis Longwell: *Sanford Meisner On Acting*, New York, Vintage, 1987
- Merlin, Bella: *Beyond Stanislavsky: The Psycho-Physical Approach To Actor Training*, London, Nick Hern Books Limited, 2001
- Merlin, Bella: *The Complete Stanislavsky Toolkit*, London, Nick Hern Books Limited, 2007
- Meyerhold, Vsevolod: *Tiyatro-Devrim Ve Meyerhold*, Haz. Ali Berktaş, Çev. Ali Berktaş, İstanbul, Mitos Boyut Yayınları, 1997
- Miller, Allan: *A Passion For Acting: Exploring The Creative Process*, New York, Back Stage Books, 1992
- Moore, Sonia: "A Reaction to T-57 Article on Stanislavsky", The Drama Review: TDR, Vol. 17, No. 2, Haziran 1973, s. 136-138
- Moore, Sonia: *Stanislavski Revealed: The Actor's Guide To Spontaneity On Stage*, New York, Applause Theatre Books, 1998
- Moore, Sonia: *Stanislavski Sistemi*, Çev. Özgür Çiçek, Bülent Sezgin, Cüneyt Yalaz, İstanbul, BGST Yayınları, 2006
- Moore, Sonia: "The Method Of Physical Actions", *Stanislavski And America*, Ed. by Erika Munk, New York, Hill And Wang, 1966, s. 73-76
- Moston, Doug: "Standards And Practices", *Method Acting Reconsidered*, Ed. by David Krasner, New York, St. Martin's Press, 2000, s. 135-146
- Mullin, Dan W.: "Acting Is Reacting", The Tulane Drama Review, Vol. 5, No. 3, Mart 1961, s. 152-159
- Parke, Lawrence: *Since Stanislavski And Vakhtangov: The Method As A System For Today's Actor*, Hollywood, Acting World Books, 1986
- Pitches, Jonathan: *Science And The Stanislavsky Tradition Of Acting*, Oxon, Routledge, 2006
- Pope, Brant L.: "Redefining Acting: The Implications of the Meisner Method", *Method Acting Reconsidered*, Ed. by David Krasner, New York, St. Martin's Press, 2000, s. 147-157
- Rapoport, Iosif: "The Work Of The Actor", *Acting: A Handbook Of The Stanislavski Method*, Ed. by, Toby Cole, New York, Three Rivers Press, 1995, s. 41-84
- Richards, Thomas: *Grotowski İle Fiziksel Eylemler Üzerine Çalışmak*, Çev. Hülya Yıldız, Aydın Candan, İstanbul, Norgunk Yayıncılık, 2005
- Roach, Joseph R.: "G. H. Lewes and Performance Theory: Towards a 'Science of Acting'", *Theatre Journal*, Vol. 32, No. 3, Ekim 1980, s. 312-328
- Roach, Joseph R.: *The Player's Passion: Studies In The Science Of Acting*, Michigan, The University Of Michigan Press, 1993
- Ross, Duncan: "Towards an Organic Approach to Actor Training: A Criticism of the Stanislavski Scheme", *Educational Theatre Journal*, Vol. 20, No. 2, Ağustos 1968, s. 258-268
- Saltz, David Z.: "The Reality Of Doing: Real Speech Acts in the Theatre", *Method Acting Reconsidered*, Ed. by David Krasner, New York, St. Martin's Press, 2000, s. 61-79
- Schechner, Richard: "Exit Thirties, Enter Sixties", *Stanislavski And America*, Ed. by Erika Munk, New York, Hill And Wang, 1966, s. 13-23
- Schechner, Richard, Theodore Hoffman: "The Moment Itself – An Interview with Elia Kazan", *Stanislavski And America*, Ed. by, Erika Munk, New York, Hill And Wang, 1966
- Schechner, Richard: "Stanislavski at School", The Tulane Drama Review, Vol. 9, No. 2, Kış 1964, s. 198-211
- Schechner, Richard: "Working With Live Material – An Interview With Lee Strasberg", *Stanislavski And America*, Ed. by Erika Munk, New York, Hill And Wang, 1966, s. 183-20
- Schechner, Richard: "'Would You Please Talk To Those People?' – An Interview With Robert Lewis", *Stanislavski And America*, Ed. by Erika Munk, New York, Hill And Wang, 1966, s. 228-242

- Stanislavski, Konstantin S.: Bir Aktör Hazırlanıyor, Çev. Suat Taşer, 3. bs., İstanbul, Papi-rüs Yayınları, 1996
- Stanislavski, Konstantin S.: Bir Karakter Yaratmak, Çev. Suat Taşer, 3. bs., İstanbul, Papi-rüs Yayınları, 1996
- Stanislavski, Konstantin S.: Bir Rol Yaratmak, Çev. Çiğdem Genç, Fırat Güllü, Bora Tan-yel, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 199
- Stanislavski, Konstantin S.: "Direction And Acting", Acting: A Handbook Of The Stanis-lavski Method, Ed. by. Toby Cole, New York, Three Rivers Press, 1995, s. 28-40
- Stanislavski, Konstantin S.: Oyuncunun El Kitabı, Çeviren: Gürkal Aylan, İstanbul, Alaz Yayıncılık, 1984
- Stanislavski, Konstantin S.: "Oyuncuyla Yaratıcı Çalışma," Çev. Metin Göksel, Mimesis Tiyatro/Çeviri-Araştırma Dergisi Sayı: 1, Ocak 1989, s. 94-102
- Stanislavski, Konstantin S.: "Stanislavski'nin Mirası," Çev. Metin Göksel, Mimesis Tiyat-ro/Çeviri-Araştırma Dergisi Sayı: 3, s. 125-168
- Stinespring, Louise M.: "Just Be Yourself: Derrida, Difference, and the Meisner Techni-que", Method Acting Reconsidered, Ed. by. David Krasner, New York, St. Martin's Press, 2000, s. 97-10
- Strasberg, Lee: A Dream Of Passion, Boston, Penguin Books, 199
- Stylan, J. L.: Modern Drama In Theory And Practice, Cambridge, Cambridge University Press, 1981
- Sudakov, Ilya: "The Creative Process", Acting: A Handbook Of The Stanislavski Method, Ed. by. Toby Cole, New York, Three Rivers Press, 1995, s. 85-12
- Şener, Sevda: Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 2000
- Tekin, Mehmet: Roman Sanatı, 7. bs., Ankara, Ötügen, 200
- Tolstoy, Lev Nikolayeviç: Sanat Nedir, Çev. A. Baran Dural, İstanbul, Bilge Karınca Ya-yınları, 200
- Toporkov, Vasily: Stanislavski In Rehearsal: The Final Years, New York, Theatre Arts Bo-oks, 197
- Toporkov, Vasily,
Victor Manyukov,
Vladimir Prokofyev: "Stanislavski Preserved: An Mat Discussion", Stanislavski And America, Ed. by. Erika Munk, New York, Hill And Wang, 1966, s. 66-73
- Vakhtangov, Evgeni: "Preparing For The Role", Acting: A Handbook Of The Stanislavs-ki Method, Ed. by. Toby Cole, New York, Three Rivers Press, 1995, s. 141-151
- Whyman, Rose: The Stanislavsky System Of Acting: Legacy And Influence In Modern Performance, New York, Cambridge University Press, 2008
- Worthen, William B.: "Stanislavsky and the Ethos of Acting", Theatre Journal, Vol. 35, No. 1, Mart 1983, s. 32-40
- Yule, Andrew: Al Pacino: A Life On The Wire, London, Time Warner Paperbacks, 2003

NAZIM UĞUR ÖZÜAYDIN

1980 yılında İstanbul'da doğdu.

Sırasıyla Beylerbeyi İlkokulu, Vefa Anadolu Lisesi, Adnan Menderes Anadolu Lisesi, Edirne Fen Lisesi, Üsküdar Fen Lisesi'nde okudu.

İstanbul Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Sahne Sanatları Bölümü Tiyatro Anasanat Dalı Oyunculuk Sanat Dalı'nda 2003 yılında Lisans eğitimi; İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Anasanat Dalı'nda 2006 yılında Yüksek Lisans, 2011 yılında da Sanatta Yeterlilik eğitimini tamamladı.

İstanbul Devlet Tiyatrosu, İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları ve çeşitli özel tiyatrolarda birçok oyunda rol aldı. Andrzej Sadowski, Adrian Brine ve Roberto Ciulli gibi yönetmenlere rejî asistanlığı yaptı. Rol aldığı oyunlarla yurt dışı ve yurt içinde çeşitli festivallere katıldı.

Haliç Üniversitesi Konservatuvarı Tiyatro Bölümü'nde Araştırma Görevlisi olarak, Müşfik Kenter'in asistanlığını yaptı. Haliç Üniversitesi Konservatuvarı Tiyatro Bölümü'nde ve Beykent Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Oyunculuk Bölümü'nde Öğretim Görevlisi olarak çalıştı. Akademi Marmara Tiyatro Bölümü'nde ve Tobav Oyunculuk Atölyesi'nde Öğretim Elemanı olarak görev aldı. Bu kurumlarda çeşitli oyunlar yönetti. Halen Beykent Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Oyunculuk Bölümü'nde Yardımcı Doçent olarak görevine devam etmektedir.

Diğer eserleri:

20. Yüzyıl Tiyatrosunda Estetik Düşünce – Mitos-Boyut Yay., 2006

Yeniden Sev Beni – Roman, Arion Yayınları, 2006; 2. Baskı 2008

Yalnızlığa Ergi – Hikâye, İz Edebiyat Yıllığı, 2003

Aktörlük Sanatı (The Art Of Acting) – Çeviri, Stella Adler, Mitos-Boyut Yayınları, 2007

Hangisi Babası (Caught In The Net) – Çeviri, Ray Cooney, Onk Ajans, 2002

İletişim:

Web: www.nazimugurozuaydin.com

e-posta: ozuaydin@gmail.com

55. SUYA YAZI YAZANLAR / Mücaip Ofıuoğlu
- 55a. TİYATRO TARİHİ / Memet Fuat (MSM Yayınları)
56. VASIF ÖNGÖREN'in TİYATRO DÜNYASI / Doç. Erbil Göktaş
57. TİYATRODAN GÖSTERİ SANATLARINA / Ali H. Neyzi
58. DOĞAÇLAMA / Gerhard Ebert
59. 100 DİYALOG (Türk Oyunları) cilt 1/ Haz. T. Yılmaz Öğüt
60. ŞİDDET ile OYNAMAK (Türk Tiyatrosunda Şiddet)/E. Çamurdan
61. ÇOCUKLAR İÇİN TİYATRO / Wolfgang Schneider
62. SAHNE TOZU (Tiyatro Yazıları) / Esen Özmen
63. EPİK TİYATRO / Marianne Kesting
64. ULUSAL TİYATRO ve ULUS DEVLET / Coşkun İrmak
65. TİYATRO NEDİR / İsmayıl Hakkı Ballacıoğlu
66. AYNADA (Tiyatro Anıları) / Mücaip Ofıuoğlu
67. 20. YÜZYIL TİYATROSUNDA ESTETİK DÜŞÜNCE /N.U. Özdaydın
68. ANTİK YUNAN TRAGEDYALARI / Joachim Latacz
69. BRECHT'LE HAVANA'DA / Manfred Wekwerth
70. 100 DİYALOG Cilt 2 (Yabancı Oyunlar) / T. Yılmaz Öğüt
71. OYUNCULUĞUN FELSEFESİ / Müjdat Gezen
72. ANTİK TRAGEDYALAR ve ÇAĞDAŞ YORUMLARI / Jan Kott
73. SEYİR DEFTERİ (Oyun Eleştirileri) / Hasan Anamur
74. ÇOCUK TİYATROSU MU DEDİNİZ / Nihal Kuyumcu
75. AHMET VEFİK PAŞA ve MOLIÈRE ÇEVİRİLERİ / Atilla Tolun
76. AKTÖRLÜK SANATI / Stella Adler
77. HAYAT AĞACINDA TAVUS KUŞLARI / Atilla Alpöge
78. DEĞİŞEN TİYATRO / Cevat Çapan
79. YÖNETMEN / Turgut Denizer
80. TİYATRODA KÜLTÜRLER ARASI ETKİLEŞİM / Zehra İpşiroğlu
- 80a. AST'm 45. YILI KİTABI / Ankara Sanat Tiyatrosu
81. KÖY SEYİRLİK OYUNLARI / Nurhan Tekerek
82. ASYA KUKLA TİYATROSU / Jayadeva Tilakasiri
83. POETİKA / Aristoteles
84. KONSERVATUAR SINAVLARINA HAZIRLIK / Cengiz Toraman
85. GÖRSEL SANATLARDA IŞIKLAMA TASARIMI / Abdullah Uyan
86. TİYATRO ve ÇOCUK / Moses Goldberg
87. DÜNYA TİYATROSU TARİHİ. Cilt 2 / Prof. Dr. Özdemir Nutku
88. MERKEZE DÖNMEK / Aslıhan Ünlü
89. TÜRK SAHNELERİNDEN İZLENİMLER (Oyun Eleştirileri)/L. Raw
90. BİR AKTÖRÜN SERÜVENLERİ / Yaman Tüzcet
91. DERLEME TİYATRO SÖZLÜĞÜ / Turgut Erim
92. SURATINA TİYATRO (In-Yer-Face) / Aleks Sierz
93. TOPLUMCU TİYATROYA ADANMIŞ BİR YAŞAM GÜNAY AKARSU
94. VIEWPOINTS KİTABI / Anne Bogart-Tina Landau
95. ŞİDDETİN METAFİZİĞİ / Türel Ezici
96. 100 MONOLOG 5 (Yeni Türk Oyunları) / T. Yılmaz Öğüt
97. YÜZDE 100 TİYATRO (Oyun Eleştirileri) / Üstün Akmen
98. REJİ SANATI / Erhan Gökçü
99. TİYATRODA YAPISALCI ÇÖZÜMLEME / Dilek Zerenler .
100. SAHNEYE BAKMAK 1 / Prof. Dr. Murat Tuncay
101. GÜNGÖR DİLMEN 50. SANAT YILI SEMPOZYUMU KİTABI
102. GÜLMENİN OYUNSU ÖZGÜRLÜĞÜ / Esen Çamurdan
103. TRAGEDYA ve SİYASET / Banu Kılan Paksoy
104. SAHNEYE BAKMAK 2 / Prof. Dr. Murat Tuncay
105. Dram Sanatında EZGİ ve UYUM / Prof. Dr. Ayşegül Yüksel
106. PROFESYONEL MAKYAJ / Sevtap Aytağ
107. SEYİR DEFTERİ 2 (Oyun Eleştirileri ve İncelemeler) / Prof. Dr. Hasan Anamur

TİYATRO / KÜLTÜR DİZİSİ

01. BİR AVUÇ ALKIŞ (Anılar) /Mücap Ofloğlu
02. TİYATRO KAVRAMLARI SÖZLÜĞÜ/ Haz. Aziz Çalışlar
03. TİYATRO ADAMLARI SÖZLÜĞÜ/Haz. Aziz Çalışlar
04. TİYATRO İÇİN KÜÇÜK ORGANON / Bertolt Brecht
05. 20. YÜZYILDA TİYATRO/ Haz.:Aziz Çalışlar
06. TİYATRO OYUNLARI SÖZLÜĞÜ Cilt 1 (Dünya Tiy.)
07. SHAKESPEARE SÖZLÜĞÜ / Haz. Aziz Çalışlar
08. OYUNCULUK ELKİTABI /Gerhard Ebert
09. TİYATRO ÇALIŞMASI /Bertolt Brecht
10. TİYATRO OYUNLARI SÖZLÜĞÜ. Cilt 2 (Türk Tiy.)
11. REJİ DEFTERİ (Üç Kız Kardeş) / K. Stanislavski
12. İNSANCA BİR TİYATRO/ Giorgio Strehler
13. GECENİN MASKESİ /Özdemir Nutku
14. ÇEHOV ve MOSKOVA SANAT TİYATROSU / K. Stanislavski
15. TİYATRODA DÜŞÜNSELİK/Zehra İpşiroğlu
16. DÜNYA BİR SAHNEDİR/Mücap Ofloğlu
17. BALE SÖZLÜĞÜ/G. Grant
18. HALK TİYATROSU ve DARIO FO /Metin Balay
19. UYUMSUZ TİYATRODA GERÇEKÇİLİK/Zehra İpşiroğlu
20. YÖNETMEN PETER STEIN / Aziz Çalışlar
21. ÇAĞDAŞ TİYATRO ve DRAMATURGİ /Esen Çamurdan
22. OYUNCULUK SANATI 1 / Toby Cole
23. TİYATRO DEVRİM ve MEYERHOLD / Ali Berktaş
24. KUTSAL ATEŞ / Juri Liubimov
25. Çağdaş Türk Tiyatrosundan ON YAZAR / Prof. Dr. Ayşegül Yüksel
26. 2000'Lİ YILLARA DOĞRU TİYATRO / Zehra İpşiroğlu
27. BRECHT'İ ANIMSAMAK / Hans Mayer
28. ARADIĞIMIZ TİYATRO / Ahmet Cemal
29. ELEŞTİRİNİN ELEŞTİRİSİ / Zehra İpşiroğlu
30. OYUN YAZMAK / Steve Gooch
32. ÇAĞDAŞIMIZ SHAKESPEARE / Jan Kott
33. OYUN YAZARLIĞI / Hülya Nutku
34. ÇOCUK TİYATROSU / Nihal Kuyumcu
35. NASIL OYNANMALI / Jean Genet
36. SAHNEDEN İZDÜŞÜMLER (Oyun Eleştirileri) / Ayşegül Yüksel
37. TİYATRO YAZILARI / Dikmen Gürün
38. COMMEDIA dell'ARTE / John Rudlin
39. DÜNYA TİYATRO TARİHİ / Özdemir Nutku
40. PANDOMİMİN ANATOMİSİ /Alke Gerber
41. TİYATRODA DEVRİM /Zehra İpşiroğlu
42. 100 MONOLOG (Yabancı Oyunları) Cilt 1 / Haz.: T. Yılmaz Ögüt
43. 100 MONOLOG (Türk Oyunları) Cilt 2 / Haz.: T. Yılmaz Ögüt
44. Oyun Sanatbilimi DRAMATURGİ / Hülya Nutku
45. HİÇKIRMAKLA HAYKIRMAK ARASI / Esen Çamurdan
46. ÇAĞDAŞ TİYATROMUZDA GELENEKSELLİK / Yavuz Pekman
47. ELVEDA DÜNYA MERHABA KÂİNAT (Memet Baydur /Haz. S. Şener -A. Yüksel-F. Elmas
48. SAHNEDEN ELLİ SENE /Ahmet Fehim
49. 100 MONOLOG (Yeni Oyunlar-Genç Yazarlar) C. 3 / T. Yılmaz Ögüt
50. 100 MONOLOG (Antik ve Klasik Oy.) C. 4 / T. Yılmaz Ögüt
51. DRAM SANATI/ Sevdâ Şener
52. SAÇMANIN TİYATROSU / Abdullatif Acarlıoğlu
53. TİYATRO OYUNLARI SÖZLÜĞÜ Cilt 3 (Dünya Tiyatrosu)
54. SAÇMALARLA GERÇEKLER (Eleştiriler) / Nursen Karas

Stanislavski Sistemi ve Metot Oyunculuğu,
tiyatro öğrencileri, eğitimcileri, ayrıca oyunculuğu
merak eden herkes için önemli bir başvuru kitabıdır.
Prof. Mehmet Birkiye

*

Stanislavski Sistemi ve Metot Oyunculuğu,
çağdaş Batı tiyatrosunun yaygın tiyatro anlayışı olarak
son yüzyıla damgasını vuran ve günümüzde de
dram sanatının uygulandığı tüm alanlarda
(tiyatro, sinema, televizyon)
gücünü koruyan gerçekçilik akımının çevresinde
şekillenmiş ve gerçekçi oyunculuğun ilke ve standartlarını
belirlemiştir.

Bu nedenle, Sistem ve Metot, yüz yıla yakın bir süredir oyun-
culuk okullarında öğretilen
en yaygın oyunculuk yöntemleridir.

Bu çalışmada aynı zamanda,
"Oyuncu, duygularını nasıl harekete geçirebilir
ve kontrol edebilir?",
"Oyuncu, sahiciliğe nasıl ulaşabilir?",
"Oyuncu, bilinçaltı yaratıcılığını nasıl uyarabilir,
yaratıcı ruh durumuna nasıl ulaşabilir
ve esini nasıl kontrol altına alabilir?",
"Oyuncu, oynadığı karakteri nasıl yaratabilir
ve yaşayabilir?" gibi soruların
cevaplandırılması amaçlanmıştır.

