



KADIR HAS ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
FİLM VE DRAMA ANABİLİM DALI

**KAMERA ÖNÜ OYUNCULUĞUNDA
YÖNETMEN OYUNCU İLİŞKİSİ ÜZERİNE:
SÜREÇ ODAKLI VE OYNANABİLİR DİREKTİFLER**

MÜCAHİT KOÇAK

DANIŞMAN: PROF. DR. ÇETİN KEMAL SARIKARTAL

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İSTANBUL, OCAK, 2018

**KAMERA ÖNÜ OYUNCULUĞUNDA YÖNETMEN
OYUNCU İLİŞKİSİ ÜZERİNE: SÜREÇ ODAKLI VE
OYNANABİLİR DİREKTİFLER**

MÜCAHİT KOÇAK

DANIŞMAN: PROF. DR. ÇETİN KEMAL SARIKARTAL

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Film ve Drama Anabilim Dalı Film ve Drama Programı'nda Yüksek Lisans derecesi için gerekli kısmi şartların yerine getirilmesi amacıyla Kadir Has Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'ne teslim edilmiştir.

İSTANBUL, OCAK, 2018

KABUL VE ONAY

MÜCAHİT KOÇAK tarafından hazırlanan "KAMERA ÖNE OYUNCULUĞUNDA
KAMERA OYUNCU İLİSKİSİ ÜZERİNE" SÜREÇ ODAKLI VE OYNANABİLİR
TEZİNİN 12.01.2018 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda
başarıyla kabul edilmesinde YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Ben, MÜCAHİT KOÇAK;

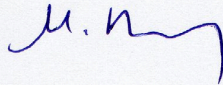
Hazırladığım bu Yüksek Lisans Tezinin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve başka
çalışmalardan yaptığım alıntıların kaynaklarını kurallara uygun biçimde tez içerisinde
belirttiğimi onaylıyorum.

ÖĞRENCİNİN ADI SOYADI

MÜCAHİT KOÇAK

TARİH VE İMZA

12.01.2018



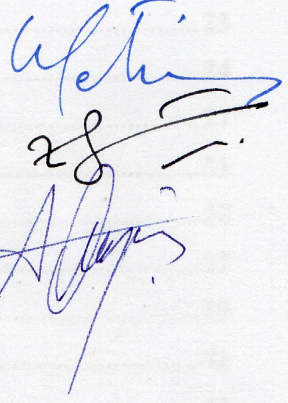
PROF. DR. İSMET AKOĞLU
ONAY TARİHİ

10/4/18

KABUL VE ONAY

MÜCAHİT KOÇAK tarafından hazırlanan **KAMERA ÖNÜ OYUNCULUĞUNDA YÖNETMEN OYUNCU İLİŞKİSİ ÜZERİNE: SÜREÇ ODAKLI VE OYNANABİLİR DİREKTİFLER** başlıklı bu çalışma **12.01.2018** tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak kabul edilmiştir.

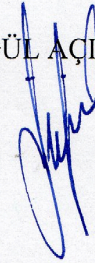
Prof. Dr. Çetin Kemal Sarıkartal (Danışman) (Kadir Has Üniversitesi)
Doç. Dr. Zeynep Günsür Yüceil (Kadir Has Üniversitesi)
Yrd. Doç. Dr. Oğuz Arıcı (İstanbul Üniversitesi)



Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

PROF. DR. SİNEM AKGÜL AÇIKMEŞE
ONAY TARİHİ

10/4/18



İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZET	iv
ABSTRACT	v
GİRİŞ	1
1. FİZİKSEL EYLEMLER YÖNTEMİ DAHİLİNDE OYNAMA MEKANİZMASI	5
2. YÖNETMENİN BEKLENTİSİ DOĞRULTUSUNDA VERDİĞİ SONUÇ ODAKLI DİREKTİFLER	16
2.1. Karakteri Sıfatlarla Tanımlayıp Sınırlama ve Yargılama	21
2.2. Komplike Direktif Verme	23
2.3. Duygu İsteme	24
2.4. Replik Okuyarak Ton Verme (Line Reading).....	27
3. SÜREÇ ODAKLI VE OYNANABİLİR DİREKTİFLER	31
3.1. Oynanabilir Fiiller (Action Verbs).....	32
3.2. Dört Temel Fiil (Four Fundamental Verbs).....	37
3.3. İmajinatif Direktifler	39
3.4. Tonlama Sorunları için Kelimeyi, Cümleyi Değiştirme	41
SONUÇ	43
KAYNAKÇA	43

ÖZET

KOÇAK, MÜCAHİT. *KAMERA ÖNÜ OYUNCULUĞUNDA YÖNETMEN OYUNCU İLİŞKİSİ ÜZERİNE: SÜREÇ ODAKLI VE OYNANABİLİR DİREKTİFLER*, YÜKSEK LİSANS TEZİ, İstanbul, 2018.

Oyuncu olarak yer aldığım bir bağımsız sinema filminin çekim sürecindeki gözlemlerimden ve deneyimlerimden hareketle, yönetmenin sette, oyuncudan performansı ile ilgili beklentisini dile getirirken kullandığı direktiflerin, oyuncu ve onun oyunu üzerindeki etkisini araştırmaya çalıştım. Tiyatro sanatının ve oynama denen hadisenin sonuç değil, süreç odaklı bir uğraş olduğunu göz önünde bulundurarak, yönetmenin hayalindeki sonuç odaklı tarif etmesinin performans üzerinde yeterince etkili olamadığını deneyim üzerinden ortaya koymaya çalıştım ve çeşitli süreç odaklı direktif önerilerine yer verdim.

Anahtar Sözcükler: Yönetmen, Diyalog, Çekim Sırasında, Direktif, Oynama, Sonuç ve Süreç, Kamera önü, oyuncu yönetimi

ABSTRACT

KOÇAK, MÜCAHİT. *ON DIRECTOR AND ACTOR RELATIONSHIP IN ACTING ON CAMERA: PROCESS-ORIENTED AND PLAYABLE DIRECTIVES*, MASTER'S THESIS, İSTANBUL, 2018.

I have tried to search on the impact of director's instructions that related with his/her expectations for the performance of actor at movie scene on actor and his/her acting. This research is based on my observations and experiences as an actor while shooting an indie film. Considering the fact that drama and playing are process-oriented phenomena rather than result-oriented, then director's descriptions about his/her imaginations as result-oriented are not effective enough and I tried to reveal it through experience and mention some sort of suggestive process-oriented instructions.

Keywords: Director, Dialogue, Shooting, Directive, Playing, Result and Process, On-camera, Directing Actors

GİRİŞ

Üzerinde çalışmak için henüz bir tez konusu belirlememişken, ilk defa bir sinema filminde uzun soluklu çalışma fırsatım oldu. Oyunculukta birçok şeyin sahaya, zemine inmeden, seyirci karşısına çıkmadan, kamera önüne geçmeden, pratik yapmadan öğrenilemeyeceğini biliyoruz. Yaklaşık kırk gün süren çekimlerden sonra, şöyle bir bakınca, bizzat içinde bulunmadan, tecrübe etmeden öğrenemeyeceğim, oyunculuma katkıda bulunacak birçok yeni şey öğrenme fırsatı yakalamış olduğumu gördüm. Özellikle hemen yaşayarak öğrendim diyemiyorum; çünkü deneyimim üzerine düşünmeye ve de demlenmesine ihtiyaç duyuyorum. Bu fırsatı değerlendirmek için şöyle biraz uzaktan bakıp olanları tanımlamak, tarif etmek ve anlamlandırmak istedim. Bu projede aynı benim gibi, çok fazla sinema filmi deneyimi olmayan oyuncularla çalışmanın da birçok açıdan avantaj sağladığını düşünüyorum. Tecrübesizliğimden ötürü kendimi yalnız hissedebilirdim ama öyle olmadı; hepimiz bir anlamda yeni bir dünyada birlikte yürüyorduk.

Bu süreçte, en çok filmin yönetmeni ile temas kurma ihtiyacı oluyordu. Bir bağımsız sinema filminde, kamera önünde çok deneyimli sayılmayan bir oyuncu olarak, süreç boyunca hep yönetmenin performans sırasında yaptıklarımı onaylayıp onaylamadığını anlamaya çalıştım. Ne yapacağıma, nasıl yapacağıma karar verme süreçlerinde, bir önerim varsa da yoksa da, yönetmenin fikrine ve onayına ihtiyaç duyduğumu fark ettim. Bir filmin, yönetmenin hayalini oldurmaya çalışma süreci olduğunu düşününce, çıkacak olanın bu hayale ne kadar uygun olduğunu sınamak için onun fikirlerine, tekrarlardan sonra geri dönüşlerine hep ihtiyaç duyduğumu da söylemeliyim. Haliyle bu kırk gün boyunca sürekli bir şeyler deniyordum ve yönetmenin gözünde işe yarayıp yaramadığını gözlemliyordum. Sadece kendi performansımı değil, yönetmen ile diğer oyuncuların performanslarına dair iletişimlerini de gözlemliyordum. Böylelikle, farkında olmadan, süreç boyunca en çok oyuncu-yönetmen iletişimini gözlemlediğimi, bunun üzerine odaklandığımı fark ettim. Burada olanları tanımlamak, iyi kötü gözlemlediklerimi anlamlandırmak adına, tez için, kamera önü oyunculukta oyuncu-yönetmen ilişkisi hakkında araştırma yapmaya karar verdim.

Oyuncu ve yönetmen arasındaki ilişki, projede birlikte çalışma ihtimali belirince başlayan ve filmin gösteriminin çok sonrasına kadar uzayabilecek olan çok geniş bir zaman boyunca sürer. Tanışma, deneme çekimi, filme seçilme aşaması, süreç hakkında bilgilendirilme, prova, çekim öncesi ve sonrası ilişkiler, film sonrası ilişkiler ve benzeri tüm bu sayılan başlıklar altında da söylenecek çok şey vardır; ama ben bu tezde çekim sırasında, performansa yönelik olan oyuncu-yönetmen ilişkisine odaklanmaya çalıştım.

Film çekim aşamasının en önemli parçalarından olan oyuncu performansının metinle ve yönetmenle kuvvetli bir bağı var. Aslında sinema filmi çekim sürecine, birbirinden farklı birçok üretim sürecinin çakıştığı, yan yana durduğu yerde üretilen bir sanat türüdür diyebiliriz. “Sinema kolektif bir sanattır. Diğer birçok sanat dalından ayrılan en önemli yönü, bir tek sanatçı tarafından tek başına yapılamamasıdır. Bir filmin ortaya çıkarılabilmesi için neredeyse bütün sanat dallarından çok sayıda sanatçı ve teknik elemanın bir araya getirilmesi gerekmektedir. Yönetmen, bu değişik sanat ve tekniklerin tümünü harmanlayıp karıştırarak ortaya film denen karmaşık yapıtı çıkarır” (Zor, 2009, s.50). Ben bu tezde, oyuncu olarak, baktığım yerden bu çakışma alanlarından, yukarıda da belirttiğim gibi, oyuncu-yönetmen ilişkisi üzerinde durmak istedim.

Film sürecinde deneyimlediğim onca şeyin içinden ilgimi çeken ve özellikle üzerine çalışmak istediğim alan yönetmen ve oyuncunun performanslarının birbirine temas ettiği süreçte “oyuncu yönetimi” diye adlandırılan bölüm oldu. Niyetlerin ve hedefin “filmde üzerine düşenleri iyi yapmak” olması başlangıç için güzel bir motivasyon olabilir; ama sonuçların bu yönde olması için tabii ki yetmez. Ortak bir dile ihtiyaç vardır. Bu oyuncu yönetimi aşamasında kendi deneyimim üzerinden oyuncu için faydalı olduğunu ve olmadığını düşündüğüm şeyler bir kenarda dururken yaptığım küçük çaplı bir araştırmayla, bu tespitlerin normal olarak başkaları tarafından da tanımlandığını gördüm ve daha önce de belirttiğim gibi öğrenme sürecinin tamamlanması için deneyimlerimin üzerine gidip bu konuda çalışmayı seçtim. Oyuncu yönetimi konusunun her alanında gezinemeyeceğimin farkındayım ve bunu kendi deneyimimin hatırlattıkları doğrultusunda yapabileceğimi düşünüyorum.

Bu tezin yönetmen-oyuncu ilişkisinin kamera önündeki performans anına bakan yanlarına odaklanan bir tez olmasındaki kasıt; örneğin yönetmenin ilk tekrar alındıktan sonra memnun kaldığını veya kalmadığını ifade ettiği an, bir şeyleri değiştirmek

istediğinde oyuncuya bu beklentisini dile getirirken kullandığı yaklaşım ile neyin çalıştığını neyin çalışmadığını tespit etmenin amaçlanmasıdır. Bu anlardaki tutumlar, tercihler yüzünden oyuncu ve yönetmen hakkında yargıya varmak doğru değildir. Kötü oyuncu ya da kötü yönetmen diye genelleme yaparak bir yargıya varmak kapıları kapatmaya ve üretim sürecinin kesintiye uğramasına sebep olur. Oyuncu da yönetmen de aslında tam o sıra işin kendilerine düşen kısmını iyi yapmak niyetindedir ve olanlar o anda olup bitmektedir.

Oyuncunun, oyuncu-yönetmen ilişkisinde çalışmayan teknikleri bilmesinin; yönetmeni bu direktifleri kullandığında “İşini iyi bilmiyor” şeklinde yargılaması gibi bir tehlikesi de vardır. Performans anında yönetmenin spontane olan ve art niyetli olmaksızın kullandığı bu tarz direktifleri, oynanabilir bir direktife dönüştürmenin yollarını araştırmak oyuncuyu geliştirecektir. Yönetmen tercih kullanmadan, ancak öyle anlatabileceği için beklentisini o şekilde ifade ediyor olabilir. Böyle zamanlarda oyuncunun, yönetmenin beklentisinin oynama mekanizmasında nereyle ilgili olduğunu bilerek, o talebi dönüştürerek işine yarayacak hale getirmesi gerekir.

Yönetmen açısından bakarsak, daha verimli sonuç almak, daha pratik çözümler üretmek istediği zamanlarda oyuncu mekanizmasına nereden dahil olabileceğini bilmek işini kolaylaştıracak; böylelikle oyuncudan daha yüksek verim alacaktır. Mekanizmayı tanımak, oyuncunun da yönetmenin de kilitlenip kalmaması, üretmeye devam edebilecek açıklığın zarar görmemesi ve korunması açısından da faydalı olacaktır. Ayrıca yönetmenin “Derdimi anlatamıyorum”, oyuncunun “Anlamıyorum” diye düşünüp çözümsüz bir yere gitmesinden önce, oynama mekanizmasına dahil olarak pratik çözümler üretmeye odaklanmak, süreci canlı tutulacaktır.

Bu kapsamda tez üç bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde, oynarken bir oyuncuda devrede olan “oynama mekanizması” diye tarif edilen hal özetle anlatılmaya çalışılmıştır. Sinemada da olsa tiyatrodaki da olsa oynama durumu yönetmenin temelde yönetmesi, yönlendirmesi gereken unsurdur. O yüzden bu tez çalışmasının ilk kısmında oynama mekanizması hakkında çok derinlemesine olmasa da bilgi vermek faydalı olacaktır.

Hayatın akışına benzer; sesin, bedenin, basitçe vücudun tüm bileşenlerinin organik bir şekilde belli bir karakterin hizmetinde kullanıldığı oyunculuk anlayışı olan

Stanislavski'nin geliřtirdiđi "Fiziksel Eylemler Yöntemi"nin "oynama" dediđimiz olgunun dođasını anlama konusunda anahtar olduđunu düşünmekteyim. Profesyonel olarak oyunculuk yapanların bir şekilde bilmesi, hâkim olması gereken bu yöntemden oyuncu yönetimi alanına giren yönetmenlerin de, derinlemesine olmasa da, haberdar olması gerekmektedir. Bu nedenle temelde "oynama" hali, fiziksel eylemler yöntemi üzerinden açıklanmaya çalışılacaktır.

İkinci bölümde, hayaline ulaşmaya çalışan yönetmenin, zihninde gördüğünü tarif ederken, performansın olup bitmiş hali üzerinden tarif etmesinin, yani "sonuç odaklı" direktif vermesinin oynama mekanizmasını farkında olmaksızın sonuç odaklı kurduđunu ve bu mekanizmanın oyuncuda sonuç odaklı olarak verimli çalışmadığını anlatmaya çalışacağım. Karakteri sıfatlarla tanımlayıp sınırlama ve yargılama, komplike direktif verme, ton verme, duygu isteme başlıkları altında, oyuncuyu istenen oyuna götürmek için verilen bu tarz direktiflerin oyuncunun işini kolaylařtırmadığını örneklendirerek izah etmeye çalışacağım.

Üçüncü bölümde ise yönetmen bu mekanizmaya ne tür direktiflerle dahil olabilir ve performansı beklentisi dođrultusunda nasıl yönetebilir sorularına cevaplar önermeye çalışacağım. Neyin nasıl oynanabilir hale dönüřtürüleceđini bilmek yönetmeni de, oyuncuyu da rahatlatacaktır.

Burada özellikle altını çizmek istediđim nokta oyuncu nasıl yönetilir sorusuna cevap vermeye çalışmadığımdır. Süreçte tecrübe ettiklerim üzerinden, olumlu ya da olumsuz sonuçlar veren direktifleri gerekçeleri ile paylaşmak istiyorum. Buradan hem oyuncuların hem de yönetmenlerin çıkarımları olabilir. Bu tez, temelde olayların ve ilişkilerin anda olmasının arzulandıđı, gerçek anlarla gerçek etkiler uyandırmanın hedeflendiđi, mümkün olduđunca dođalına uygun icra edilmek istenen bir sinema filmi üretme sürecinde göz önünde bulundurulmasının elzem olduđunu düşündüğüm çıkarımlar üzerine kurulu olacaktır.

Her şeyden önce, bu teze hazırlanma ve tezi yazma sürecinin bana çok faydası olacağı fikrine heyecanlanıyorum. Deneyimlerimi anlamlandırmak, olanları tanımlamak kaygısıyla başladığım bu çalışmanın, bunları cümlelere dökmeyi denerken, yaşadıklarımın bende yerleşmesini, oturmasını ve tecrübeye dönüşmesini sağlayacağını düşünüyorum.

BÖLÜM 1

FİZİKSEL EYLEMLER YÖNTEMİ DAHİLİNDE OYNAMA MEKANİZMASI

“Oynamak” kelimesinin Türkçe sözlükte nasıl tanımlandığını merak edip baktığımda 18 ayrı anlama geldiğini gördüm. Birbirinden en uzak iki anlam ise şöyle: (1) Tedirgin etmek, rahatsız edici davranışta bulunma; (2) Büyük bir ustalık, beceri ve kolaylıkla bir işi yapmak¹. Bu kadar geniş bir yelpazede on altı ayrı anlama daha gelen bu kelime hayatımızda çok şey ifade etmek için kullandığımız bir kelime. Yaşamımız boyunca ilk olarak daha bebekken “vakit geçirme, eğlenme, oyalanma” anlamındaki “oynamak” ile tanışıyoruz. Oyun ve oynamak kavramlarının en çok çocuklara has olduğunu da düşünürsek, “Bugün işi ‘oyunculuk’ olan yetişkinlerin yaptığı ile çocukların yaptığı arasında nasıl bir benzerlik var acaba?” sorusu geliyor akla.

Declan Donellan, *Actor And The Target* kitabının daha hemen başında oynamak kavramının hayatın daha başında, bebekte olduğunu söylüyor; “Çocuklar genetik olarak, şahit oldukları davranışları kopyalamaya yatkındırlar... Yemek, yürümek, konuşmak gibi bütün özellikler gözlem, taklit ve alkış ile kazanılıyor” (2005, s.8). Yaşamın sürdürülebilmesi için bu kadar önemli faaliyetlerin, gözlem ve buradan hareketle taklit yoluyla öğreniliyor olması “oynamak” kavramının hayatımızda çok güçlü bir yeri olduğunu gösteriyor. Bir bireyin, ömrünün ilk zamanlarında oynamak ile iç içe olmasının yanında, insanlık tarihine bakılınca da, ta ilk zamanlarda oynamanın, yaşamın vazgeçilmez bir parçası olduğunu görüyoruz. İnsanlar şahit oldukları bir olayı, yeniden canlandırarak, o olayın etkisini başka insanlara aktarmanın keşfini yapmak için uzun yıllar, asırlar beklememişler.

Çocukların oyun oynama halleriyle ve seyreden gözler için icra edilen bir sanat dalı olarak oyunculuk arasında çok kuvvetli bağ olduğunu düşünmüşümdür hep. Oyuncunun, iyi bir oyuncu olabilmek için kazanmaya çalıştığı birçok özelliğin, çocukken hepimizde zaten var olduğunu düşünürüm. Örneğin çocuklar hep andadır, ne biraz sonra yapacağı ile ilgili kaygısı vardır, ne de biraz önce yaptığına -doğru ya da

¹http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5a43978f04b1d7.87792467

yanlış fark etmez- takılır. Örneğin çocuklar oyun esnasında kendilerini yargılamazlar, sorgulamazlar; evcilik oynarken roller “sen anneymişsin, ben babaymışım, sen doktormuşsun ben hastaymışım” diye dağıtılır ve “ben şimdi doktoru nasıl oynuyorum acaba” diye dışarıdan kendilerini izlemeden, doktor olduklarına inanırlar.

Benzeri temsiller çocuk hayatında çok erken yaşlardan itibaren hayal gücüyle yüklüdür. Alışılmış durumdakinden daha güzel, daha soylu veya daha tehlikeli başka bir şey temsil edilir. Prens, baba, kötü büyücü veya kaplan olunur. Çocuk ayrıca, "sıradan gerçek" hakkındaki bilincini de tam olarak kaybetmeksizin, kendisini "öyle olduğuna inandıran" bir heyecan hissetme derecesine ulaşır. (Huizinga, 2006, s.32)

Başarma kaygısı, oynama sorumluluğu gibi özgürleşmelerine engel olan ağırlıkları yoktur. Örneğin çok iyi dinlerler içinde buldukları atmosferi, etrafındakileri. Etkiye çok açıktırlar ve gelen etki hızlıca bir tepkiyi doğurur. Sinir sistemlerinin verdiği reaksiyonları saklamaksızın ve baskılamaksızın dışarıya bırakırlar. Ağlayan gözleri aniden ta içten gülebilir.

Çetin Sarıkartal'ın “İleri Oyunculuk” derslerinde sinir sistemini uyararak oyuncularını duyarlı hale getirmeyi hedeflediği çalışmalarda, gerçekten kendimi bırakabildiğim zamanlar, tekrar geçmişe yolculuk yaptığımı ve sanki üç dört yaşında bir çocuk gibi olabildiğimi gözlemlerdim. Bu bana, oynama halinin, çocukların günlük yaşantılarındaki halleri ile çok yakın olduğunu düşündürdü. Bir çocuğun ilk defa gördüğü bir şeye bakışı, örneğin, o kadar gerçek bir dinleme hali ki; bir oyuncu olarak hep kıskanır, oyun halinde onlar gibi dinleyebilmek isterim. Aslında “oynamak” dediğim, “oynama hali” dediğim şey, başka bir hale gerçekten geçmek, başka bir anda “olmak” demek oluyor böylece, aynı çocuklarda olduğu gibi...

Peki, insanlık tarihi kadar eski bu olgu için nedir ne değildir, nasıl çalışır, nasıl bir mekanizması vardır diye hiç kafa yorulmamış, araştırma yapılmamış mı? Elbette yapılmış. Konstantin Stanislavski oyunculuk sanatı üzerine yıllarca kafa yormuş, neyin nasıl olduğunu, nasıl tanımlanabileceğini içinde bulunduğu dönemin bilimsel gelişmelerinden maksimum faydalanarak bulmaya çalışmış. İnsan davranışlarını analiz ederek, yeniden canlandırılması gerektiğinde nasıl bir yol izlenmeli, durmadan araştırmış... Bulduğunu sandığı şeylerin işe yaramadığını gördüğünde vazgeçip pes etmeyerek üzerine gitmiş. Çalışmalarının ilk yıllarında izah edilemeyeceğini, açıklayamayacağını düşündüğü kavramlara, son yıllarında yaklaşabilmiş ve çalışan bir mekanizmaya dahil edebilmiş. Kronolojik olarak çalışmalarını takip edip ulaştığı

noktaya nasıl vardığını araştırmak başlı başına bir iş. Bugün “hayattaki gibi”, “doğal”, “organik” oldurmaya çalıştığımız performanslar için başvurulan ve dünyada en etkin olan yöntem Stanislavski’nin yöntemidir. Stanislavski ile çalışmış olan biri olarak Sonia Moore, Stanislavski’nin sistemini anlatmaya çalıştığı kitabında performansın gerçeğine yakın inşa edilme süreci hakkında şöyle diyor:

Stanislavski Sistemi sayesinde oyuncular organik doğalarının yasalarını bilinçli bir biçimde kullanmayı öğrenirler; sahip oldukları anlatım araçlarını öğrenir ve gerçek profesyoneller haline gelirler. Sistem onlara sahne üzerinde canlı insanlar gibi otomatik bir şekilde davranmayı öğretir. Bu teknikte ustalaşan oyuncular şansa bel bağlamak zorunda kalmayacaklar. (Moore, 2011, s.43)

Doğal, organik, gerçek ve samimi olanın seyreden üzerinde bıraktığı etki, bir sanat alanı olarak oyunculuğun çok önemli bir motivasyon kaynağıdır. Oynama halinde, sürecinde doğal ve organik olana götüren mekanizma²nın nasıl çalıştığını bilmek sadece oyuncunun işini değil, sahne üzerinde veya kamera önünde duran oyuncuyu yönetmek ve istediği sonucu doğal ve organik olarak alabilmek için uğraşan yönetmenin de işini kolaylaştıracaktır.

Bizim tarzımızdaki oyunculuğun en hayati ve inandırıcı yönü samimiyetidir. Samimi bir biçimde yapılan ve söylenen hiçbir şey şüphe uyandırmaz. Samimi kahkaha cezbedicidir; sahte, -miş gibi yapılan kahkaha çirkindir. Gerçek gözyaşı sizi etkileyecektir; ama “oyunan” kedere ve sahte gözyaşına hiçbir zaman inanmazsınız. (Toporkov, 2017, ss.161-162)

Peki, samimi olana taşıyacak mekanizmayı çalıştıracak olan “Fiziksel Eylemler Yöntemi” nedir? Stanislavski çalışmalarının, insanın maddi olmayan, soyut olan, ruh hali, hisler gibi kavramların nasıl somut olanla ilişkilendirilebileceğine odaklandığını görüyoruz. Bu yaklaşım için özetle “bilinçten yola çıkarak bilinçaltına ulaşma” ifadesini kullanmış Moore (2011, s.47).

Aradığımız şey duyguları açığa çıkarmak, karakter oluşturmak, metinde anlatılanları seyirciye aktarmak. Bunlar fiziksel olarak gözleyebildiğimiz şeyler değil. Bütün bunlara mana dersek eğer, maddi bir süreç sonucunda manaya ulaşmış olduğumuzu görüyoruz. Bu noktadan hareketle, fiziksel eylemler yöntemi için “mananın maddi bir çalışma sürecinin sonucu olarak belirmesini amaçlayan yöntem” diyebiliriz. (Güveloğlu, 2013, ss.19-20)

² Tezde oyuncunun performans halinde yaşadığı sürece “mekanizma” kelimesini kullanmayı tercih etmemin sebebi daha yazmaya başlamadan, henüz bu konuyla ilgili fikir alış-verişi yaparken farkında olmaksızın o süreci kast ederken “mekanizma” kelimesini kullandığımı fark etmem oldu. Sonuçta girdileri, işlem süreci ve sonuçları, çıktıları olan bir şema canlanıyor gözümde. Türk Dil Kurumu sözlüğünde mekanizma için “*Belli bir sonuca ulaşmak için karmaşık bir biçimde düzenlenmiş organ veya parçalar birleşimi, sistem, düzenek*” tanımlaması yapılmış. Sistem kelimesi için ise “*Bir sonuç elde etmeye yarayan yöntemler düzeni*” denilmiş. Mekanizma için karmaşık oluşuna vurgu yapılmış olması ve sistem kelimesine de yer verilmiş olması mekanizma demenin daha doğru olacağını düşündürdü.

Yukarıdaki soruya, “Stanislavski Sistemi nedir?” sorusuna Mike Alfreds’in bir cümlesinin, kestirmeden verilmiş bir cevap olarak hızla yol aldıracağını düşündüm:

En basit şekilde Stanislavski’nin sistemi İste-Yap-Hisset şeklindedir. Bir şey isterim. Haliyle, bir şey yaparım. Sonuç olarak bir şey hissederim. İstedğim şey istektir (WANT), yaptığım şey eylemdir (ACTION), hissettiğim şey de tabii ki duygudur (EMOTION). Sadece istemek bir şeye erişirmez. Bununla ilgili bir şey yapmam gerekir. İsteğimi eylemime çeviririm. Dünya ile ilişki kurarım, yani istediğimi bana verebilecek diğer insanlarla ilişkiye geçerim. (Alfreds, 2007, s.42)³

Bunun sağlanmasını yapmak için kendi hayatımıza baktığımızda yaptığımız her şeyin arkasında bizi hareket geçiren bir istek olduğunu, yaptığımızın isteğimizi karşılamaya yetip yetmemesi nispetinde sonuç olarak bir duygu hissettiğimizi görebiliriz. Çok basit bir çıkarımla hayatta böyle yaşıyorsak, yaşamasını istediğimiz bir karakterin isteğini araştırmalı, isteğine hakim olmalıyız. Bir diğer ifade ile izleyenlere hayattan bir parça izletmek motivasyonu ile yapılan işlerde, yaşarken, devinirken bir an ayrı düşmediğimiz bu mekanizmayı oynarken de çalıştırmalı, beslemeliyiz.

Hayatta iste-yap-hisset mekanizmasıyla yaşıyoruz demek, bunu yaparken farkındayız ve böyle yapmayı seçerek yapıyoruz demek değildir. Örneğin, yine çocuklar meselesine dönersek, dondurma dolabının önünden geçerken gördükleri, bir çocukta dondurma yeme isteği uyandırabilir, bu istek annesini çekiştirme eylemine dönüşür ve dondurmaya elde etmesi sonucu mutluluk yüzünden okunur. Burada “şimdi bir isteğim oluştu, haydi eyleme dökeyim, sonra duruma göre ben de bir duygu oluşacak, onu yaşayacağım” diye bir akış yoktur. Bizler de günlük hayatımızda kendimizi bir eylemin içinde bulduğumuzda dursak ve düşünelim, mutlaka bir istek için eyleme geçtiğimizi fark edebiliriz. Aynı şekilde çocuklarda olduğu gibi bizler de bilinç ve karar mekanizması devrede olarak yaşamıyoruz bu süreçleri.

Bu durumda akla şöyle bir soru gelebilir; Hem iste-yap-hisset formülü ile oynanabileceğini düşünüyoruz, hem de hayatta bu formülü hiç bir zaman bilinçli olarak kullanmıyoruz dedik; madem performansın hayattaki gibi olmasını istiyoruz, neden hayatta bilinçli olarak başvurmadığımız bu formüle performans için ihtiyaç duyuyoruz? Konstantin Stanislavski, adeta bu soruya cevaben, şöyle diyor:

‘Sistem’ bir rehberdir. Açın ve okuyun. ‘Sistem’ bir referans kitabıdır, bir felsefe değil. Felsefenin başladığı yerde sistem biter.

³ Çeviri bana aittir.

‘Sistemi oynayamazsınız; evde onunla çalışabilirsiniz, ancak sahnede onu bir tarafa bırakmalısınız.

‘Sistem’ yoktur. Yalnızca doğa vardır.

Metodun ilk yönelimi bilinç dışının işlenmesini sağlamaktır. İkincisi bir kere işe başladığında, onu kendi haline bırakmaktır. (Benedetti, 2012, s.76)

Bu mekanizmayı biz çalıştırmayız hayatta, zaten çalışıyordu. Mesleki anlamda oynamak dediğimiz (oyunculuk) bilinçli bir tercihle yapıldığı için, onun canlılığını sağlamak için de bilinçli olarak o mekanizmayı kurmak, işler hale getirmek gerekir. İşler hale geldiğinden emin olduktan sonra ise performans anında, tıpkı hayatta olduğu gibi, onunla bağlantıyı bırakıp anda olmak gerekir. Aslında anda olmak mekanizmanın verimli çalıştığı anlamına gelir. Oyuncu karakterin isteğine odaklanıp harekete geçtiği zaman, karakterin yaşamaya başlamasıyla, mekanizmanın devrede olduğuna dair farkındalığı olmaz ama kendisini etkilenmeye ve tepki vermeye açık ve yine kendisini anda hissediyorsa, bu mekanizmanın sağlıklı çalıştığı bir göstergesidir..

İste-yap-hisset oyun mekanizması ise ve hayatı da bununla yaşıyorsak, hayatta da oynuyoruz sonucu çıkar mı peki? Evet, aslında hayatta da oynuyoruz diyebiliriz ama hayatta da, sahnedeki (*stage*) gibi, başkasını oynamaya kalkmak bizi bu hayatın sorunlu insanı yapar. Sahnede ise bir başkasının yerine var olmak özgürlüğü ve hakkı tanınıyor oyuncuya. Hayatta da oynuyoruz sonucuna, yine çocukluk dönemi üzerinden bakarsak da varabiliriz. İnsan doğar doğmaz dış dünyaya ait her şeyi gözlemleyerek ve taklit ederek öğrenir bebeklik döneminde demiştik.

Çocuklara dış dünyada oynamayı öğretemezsiniz, çünkü zaten oynuyorlar ve oynamazlarsa insan olamazlar. Aslında, biz çeşitli roller oynayarak yaşıyoruz. Baba, anne, öğretmen ya da arkadaş oluyoruz. Oynamak bir reflekstir, geliştiren ve hayatta tutan bir mekanizmadır.⁴ (Donnellan, 2005, s.8)

Hayatta da oynuyorsak madem, sahnede oynamak ve hayatta oynamak arasında ne fark var?

İkisinde de oynuyoruz. Ama hayatta oynadığımızı fark etmiyoruz çok şükür, fark edersek yanarız ama oyunda oynadığımızı fark etmezsek yanarız. Çünkü hayatta oynuyormuşuz gibi hissettiğimiz anda benlik yarılr, şizoid⁵ bir yere gider ama oyunculuk sırasında tamamen şizoid bir his içinde olmalıyız; ama bunun farkındalığı içerisinde olmalıyız ki dışarısı bizim için söz konusu olsun, herhangi bir şeyin içinde kaybolmayalım. Ama

⁴ Çeviri bana aittir.

⁵ Burada Çetin Hoca'nın “şizoid” diyerek kastettiğini kişilik bölünmesi, metabolizmayı aynı anda iki ayrı karakterin (gündelik kişin ve oynadığın rol kişisi) kullanışı olarak düşününce durum daha net anlaşılıyor.

bunun mümkün olmasını sağlayan mekanizma aslında bizim kendimizle olan ilişkimizin bu şekilde dolayimli olması... (Sarıkartal, 21.04.2015)⁶

Bizi harekete geçirecek olan “istem”i bir potansiyel enerji olarak düşünürsek, eylemle bu potansiyel enerjiyi, kinetik enerjiye dönüştürüp, kullanırız. Arada bu dönüşümü sağlayan, bir ateşleme sistemi gibi düşünülebilecek “itki” kavramı da var. İleride itki nedir sorusu üzerinde de durmayı düşünüyorum. Burada bahsetmemin sebebi ise İste-yap-hisset üçlüsünün arasında önemli bir yeri olduğundan bundan sonra bahsederken, onu ihmal etmek istemeyişimdir. Yani şöyle; istek-itki-eylem-duygu.

Burada, atlamadan, bu sayılanların bir döngü olduğunu da ifade etmeliyim. Duygu oluşunca “Tamam, mekanizma çalıştı ve bitti” diye düşünemeyiz. Hayatın akıcı oluşunu göz önünde bulundurunca bu hesap tutmaz. Hayat devam ediyor, duygular varılacak son yer değildir. Eyleme döktüğümüzde, isteğimize ulaşip ulaşamamış oluşumuza göre beliren yalnızca duygular değildir; bizde isteğimize kavuşup kavuşamayışımıza göre yeni istekler de doğar. İsteğimizi elde edemediğimizde ya daha çok isteriz ve eylemimiz değişir ya da başka bir istek doğar ve başka bir eylem yaptırır. Böylece bahsettiğimiz mekanizma, aslında hep çalışıyordur dememiz bu döngüsel işleyiş sebebiyledir. Temel omurga böyledir; bunun içinde-dışında, sağında-solunda, yakınında-uzağında elbette dikkate almaya değer başka kavramlar tartışılabilir. Döngüsel olmasının yanında şunu da belirtmeliyim ki; bunlar aslında basamak basamak sırayla işliyor değildir. Nasıl olduğunu anlamaya çalışırken bu şekilde bir sıralama yapmak kaçınılmaz oluyor ama bununla birlikte şunu da söylemek lazım; istek-itki-eylem ve duygu aynı anda vardır ve iç içe geçmiş halde çalışıyorlardır. Bir diğer ifade ile; istek-itki-eylem ve duygunun olmadığı bir an yoktur. Analitik olarak süreci tanımlayabilmek için bu lineer sıralamayla ifade etmek kaçınılmaz oluyor. Bu kavramlar hakkında yazmaya çalışacağım fakat şimdiden belirtmeliyim ki birini diğerinden söz etmeksizin anlatmak mümkün görünmüyor.

Öncelikle “istem”⁷ meselesine bakacak olursak; hedef, niyet, görev, amaç, arzu, maksat, gaye gibi birçok anlamı kapsayan bir kelimedir “istem” (Alfreds, 2007, s.52). Yukarıda

⁶ Tez boyunca göreceğimiz bütün Sarıkartal alıntıları belirtilen tarihlerde yaptığı İleri Oyunculuk derslerindeki transkripsiyonu yapılmış kişisel ses kayıtlarındandır. Yöntemine dair hazırlanan kitap henüz yayın aşamasında olduğundan ekte paylaşılması tarafımızca uygun görülmemiştir.

da belirtildiği gibi bizi harekete geçiren güç istek tarafından üretilir. İçinde bulunduğumuz koşullarda maddi veya manevi bir değişiklik yapma niyetiyle yaptığımız her eylemin altında yatan bir istek vardır. Hatta belki de en az bir istek vardır diyebiliriz. Bir eylemi gerçekleştirmenin sebebini sorunca kendimize, o eylemin sebebi olarak birçok istek tanımlayabiliriz. Oynamak içinse birden fazla istekten hareketle yola çıkmak kaosa sebep olacağından, mümkün olduğunca etkin tek bir istek belirlemek daha çok yardımcı olacaktır.

Bir oyuncunun performans anında her şeyi bir kenara bırakıp, karakterinin isteğine odaklanarak oynaması gerekir. Bunu sette tecrübe ederek öğrendiğimi düşünüyorum. Performans anında oyuncu kimliğimle, bir sinema filminde rol alma fırsatı elde etmişken, bu fırsatı en iyi şekilde değerlendirmek arzusuyla karakterimi iyi oynamak İSTİYORDUM. Yine performans anında oynadığım karakter ise babasının kendisini sevmesini İSTİYORDU. Oyuncu kimliğimin isteği, performans anında adeta parazit yapıyordu. İyi oynamayı, performansında başarılı olmayı istemek sakıncalı değildir fakat performans esnasında onu bir kenara bırakmayı ve karakterimin isteğine odaklanarak onun belirmesine, açıklıkla, rahatça eylemlemesine imkân tanıyamadığım için, kendi adıma da, canlandırmaya çalıştığım karakterim adına da isteğime ulaşamayıp uzun süre bocaladım. Oyuncu kimliğimin isteğini gerçekleştirebilmek için sürekli kendimi izleyip durmak yerine, karakterin isteğine, eylemlerine teslim olabilmem gerekirdi. Böylece her iki katmanda da açıklık ve rahatlama olabilirdi.

İstek-itki-eylem-duygu zincirini oluşturan kavramların iç içe, birbiri içinde erimiş oluşundan ötürü, bu kavramları başlı başına, birbirlerinden bağımsız anlamak da mümkün olmuyor. Bir eylemler zincirine uzaktan bakıldığında aslında bir üstün eylemin parçalarını oluşturduklarını görürüz. Bu durumda, yapbozun parçaları hükmünde olan eylemlere “her bir eylemin arkasında bir istek var” yaklaşımıyla bakınca, parçaların oluşturduğu bütün (üstün) eylemin arkasında da daha büyük, bütün istekleri kapsayan bir “üstün istek” olduğu sonucunu çıkarırız.

⁷Tezde kullandığım İstek kavramı Stanislavski'nin sisteminde ana dilindeki “zadacha” kelimesi ile ifade edilmektedir. Fakat İngilizce ve Türkçe'ye çevrilirken birçok farklı terim kullanılmıştır (Aydın, 2017, ss. 31-32) İstek demenin neden daha tercih edilebilir olduğuyla ilgili daha detaylı bilgi için ilgili teze bakılabilir.

Bir karakterin eyleme hizmet eden en küçük anından, en uzun zaman dilimlerine kadar çeşitli istek seviyeleri olduğunu düşünebiliriz. Bir senaryonun tamamında üstün istek hakimdir, bir sahne için sahne isteği tanımlanabilir. Bir diyalog grubu veya sessizlik anları da arkasında bir istek olmaksızın yaşanamaz, yaşatılamaz. Eylem ile ilgili bölüme geçmeden önce, isteği eyleme dönüştüren, lineer sıralamada arada olduğunu varsaydığımız, itkiden bahsedelim.

Stanslavski'nin sisteminin en basit haliyle istek-eylem-duygu üçlüsü ile özetlenebilir olduğunu belirtmiş, sonra "itki"yi de bu döngüye dahil etmişim. İtki demişken, fiziksel eylemler metodu üzerine çalışmalarıyla bu oyunculuk alanında çok büyük katkıları olan Jerzy Grotowski'den de bahsetmek gerekti. Burada vurgulamak istediğim şey; (bizzat Grotowski'ye göre), Stanislavski ile çalışmaları arasındaki önemli bir farkın itki meselesi oluşu... (Richards, 2005, s.139).

Grotowski, fiziksel eylemler metoduna kazandırdığı itki kavramını "Peki, itki nedir? İçeriden bir itiş. İtkiler fiziksel eylemlerden önce gelir, her zaman. İtkiler; Hala neredeyse görünmez olmasına karşın fiziksel eylem, beden içinde henüz doğmuştur sanki. İşte bu odur, itki" şeklinde ifade ediyor (Richards, 2005, s.133).

İtki için, daha önce, isteğin ihtiva ettiği potansiyel enerjiyi, bizim eylem esnasında ihtiyaç duyduğumuz kinetik enerjiye dönüştürür demiştik.

Hareket enerjisine dönüşme anı, tam o sıra içeride artık bir istek ya da düşüncenin eyleme dönüşmesinin, biçim değiştirmesinin en küçük birimi olan itkiyi (impulse) yaratır. O itkiyi duyarız. Bir yerden, içimizden bir yerden itiliyor gibi oluruz. O itildiğimiz yerden başlayan bir eylem olacaktır. O eyleme açarız. Sadece suyun önünü açmak gibi. Bir yerden itildiğimizi duyarız. (Sarıkartal, 06.10.2016)

Buraya kadar itkinin oluşum macerasını takip ettiğimizi düşünelim ve şimdi de oluşan itkinin, sonraki macerasını, Çetin Sarıkartal'ın yukarıdaki konuşmadan yirmi ay önce yaptığı bir başka konuşmasından takip edelim.

"İtkiyi ya bastırırısın, tutarsın; ya da yol verirsın ve dışa vurulup eyleme dönüşür. İtkiye dayanarak ortaya çıkan her dışa vurum gerçek olur ve eylem olur. Çünkü bedende başlamış olan bir hareketin devamı olduğu için, kendiliğinden gerçekleşen bir şeyin devamı olduğu için gerçektir" (Sarıkartal, 10.2.2015).

İstek-itki-eylem-duygu döngüsünde itkiyi by-pass etmek demek yapılan eylemin istekle bağlantısını koparmak demek olacağından, eylem istekten beslenemediği için

yaşayamayacak, eylem olma özelliğini kaybedecektir. İstek ile bağlantı kopmayabilir ama bu durumda yine eylem organik olamaz. Organik, itkiye dayalı eylem yerine, o isteğin yaptıracağı düşünülen klişe bir eylem, alışkanlığa dayanan bir “tutumsal temsil” gerçekleştirilir.

“Aktörün sanatı eylem sanatıdır” (Alfreds, 2007, s.64) sözü “eylem” meselesinin oynama mekanizmasında ne kadar önemli bir yerde olduğunu oldukça net bir şekilde ifade ediyor. İstek-itki-eylem-duygu döngüsünde bir oyuncunun oynayabileceği tek kavram eylemdir. İstek oynanamaz; eyleyince anlaşılır. İtki zaten eylemin nüvesi ve görünemeyen bir şey iken oynanılması söz konusu değildir. Duygu ise ancak bir eylem gerçekleştikten sonra ortaya, bizim kontrolümüz olmaksızın, çıkabildiği için oynanabilir değildir, gözlenebilirdir; oynayınca, mekanizma çalışınca, ortaya çıkan sonuçtur.

İsteğin ne olduğunu eylem üzerinden anlayabildiğimiz gibi, eylemin ne olduğunu da istek üzerinden anlayabiliriz. Eylemler, karakterin isteğine ulaşabilmek için yaptıklarıdır ve bu yüzden oyuncunun yaptığı (yapması gereken) karakterin eylemlerini gerçekleştirmektir (Alfreds, 2007,s. 65).⁸

Eylem, potansiyel enerjinin itki ile kinetik enerjiye dönüşmesiyle gözlemlenir demiştik.. Yerine göre hiç kıpırdamadan durmak da arkasında bir istek, bir dert olduğunda eylem olur. Ya da sessizlik, bir karakterin isteğine hizmet ediyorsa eylemdir. Çünkü hiç kıpırdamadan da, hiç konuşmadan da oluşan kinetik enerji izleyene akar ve karakterin isteği hakkında izleyicinin fikir sahibi olmasını sağlar. Böyle bir durumda omurgada bir değişim olur. Zaten eylemin nüvesi olan itki de omurgadan başlar... Dışarıdan bakıldığında bir değişim yok gibi gözükse de her durumda içeride bir şeyler değişiyor diyebiliriz yani... “Enerjinin Korunumu Yasası”na⁹ göre, enerji kaybolmaz. Kinetik enerji eylemle birlikte harcanır demek, tükenir demek değildir; verici ve alıcılar arasında (oyuncu-seyirci veya oyuncu-oyuncu) mesaj bu enerjinin harcanışı sayesinde akarken, harcanan enerji manaya dönüşür gibi düşünebiliriz. Tezin üçüncü bölümünde

⁸ Çeviri bana aittir.

⁹ Enerjinin çok sayıda kimyasal işlemi açıklamak için kabul görmesine neden olan Lord Kelvin, Rudolf Clausius ve Walter Nernst gibi efsanelerin tasarladıkları termodinamik kanunlar, 19. yy. da enerjiyle ilişkili çok sayıda teorinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Ayrıca enerji, Rudolf Clausius entropi kanununu formülize ettiğinde matematiksel olarak kesinleşmişti de. Basit bir enerji korunumu kanunu tanımlaması, enerjinin ne yoktan yaratılabileceğini ne de yok edilebileceğini fakat bir formdan başka forma dönüşebileceğini söylemek olur. Bu, enerji korunumunun okullarda gördüğümüz belki de en basit tanımıdır (<http://www.fizikmakaleleri.com/2013/02/enerjinin-korunumu.html>).

bahsedeceğim “Dört Temel Fiil” meselesini bu mantıkla rahat anlayabildiğimi düşünüyorum.

Oynama mekanizmasında çok önemli bir yeri olan eylemden bu kadar bahsetmek şimdilik yeterli olacaktır. Son bölümde mekanizmayı besleyeceği düşünülen önerilerin ister istemez eylem konusuna biraz daha girmeyi gerektireceğini öngörüyorum.

İstek ile eylemin her ikisini de bir fiille ifade ettiğimiz anlar olabilir. Böyle durumlarda ikisini birbirine karıştırmamak gerekir. Örneğin karakter kalmak isteğini, giderek eyleme döküyor olabilir. Gitme eylemini gerçekleştirirken aslında kalmak istediğini anlayabiliriz.

“Duygu”nun bir sonuç olduğunu özellikle, büyük büyük harflerle zihnimize yazmalıyız. Oyuncunun duygu odaklı oynaması da, yönetmenin duygu odaklı direktif vermesi de işi kolaylaştıracağı düşünülürken, aksine zorlaştıran bir stratejik hatadır diyebiliriz. Duygunun bir sonuç oluşu, duygudan yola çıkarak oynamanın işlevsizliği ve oynama mekanizmasında duygunun yerini daha net anlayabilmek için Çetin Sarıkartal’ın İleri Oyunculuk dersindeki ilgili konu ile alakalı konuşmasını burada paylaşmanın çok yardımcı olacağını düşünüyorum:

Ne olursunuz bakın, duygu oynamayın. Duygu oynarsanız kesinlikle yanlış olur. Duyguların sonuç olarak belirmesi gerekir. Gerçekten bir mantık hatası yapıyorsunuz ama bunu kaçınılmaz olarak yaparız. “Ya niye bağırдың ona?”/ “Çünkü çok sinirlendim?” Hayır, öyle olmaz aslında... Kendimizi bağırırken buluruz ve sinirlendiğimizi anlarız. Hayatta önce sinirlenip sonra bağırırız. Çünkü önce sinirlendiğimiz farkına varsak zaten onu tutarız. İnanmıyorsunuz değil mi? Misal, bir insana vuruyorsun. Niye vuruyorsun? Vurduktan sonra anlarsın değil mi niye vurduğunu? Öbür türlü zaten vurmazsın, tutarsın değil mi kendini? Demek ki tutamadığın bir nokta var; ki eylem zaten tutamadığın şeydir. Mantıken, akıl neden-sonuç ilişkisiyle çalıştığından biz zannediyoruz ki hayat da böyle gidiyor. Hayır, öyle gitmez. Hayat eylemden eyleme akan bir şeydir ve eylemler isteklere, istekler eylemlere dönüşerek devam eder. Bir yandan da akıl bunlara mantık kılıfı uydurur. “Hmm şimdi çok sinirlendim, gideyim şuna bir bağırayım” diye bağırılmaz yani... Çünkü aynı anda sonsuz opsiyon belirir. Düşünün: bir konu hakkında gerçekten düşündüğünüz bir sıra bu sizi eyleme götürmez. Götürmüş olsaydı Hamlet oyunu yarısına kadar eylemsiz geçmezdi. Hamlet kadar düşünen mi var?... Bütün sözler eyleme dönüşmezse ve sizin kafanızda “Eylem harekettir, sözler de sözdür” gibi bir hurafe varsa asla oynayamazsınız. Ben şu an yalnızca konuşuyorsam, bunca insan nasıl olup da dinleyebilir ki? Şu anda çok net bir derdim var sizinle, yani sizden bir şey istiyorum ve o isteğimi gerçekleştirmek için size bir şey yapıyorum bu laflarla... Ve siz de bu yaptığım şeyi, hissi aldığınız için beni dinlemeyi sürdürebiliyorsunuz. Yoksa kim bir lafi dinleyebilir ki? (Sarıkartal, 17.11.2015)

Oynama mekanizması dediğimiz işleyişi istek-itki-eylem ve duygu kavramlarını oldukça yüzeysel olarak ele aldığımın farkındayım. Bunların hepsi başlı başına kendi içinde uzun uzun araştırılan kavramlardır. Bunların dışında-içinde, uzağında-yakınında

başka kavramlar da var demiştim ki onlara hiç değinmedim.¹⁰. Bu yüzeysel özetle yetinmemin sebebi, tezin ikinci bölümünde “yönetmen-oyuncu iletişiminde sonuç odaklı direktiflerin, mekanizmanın verimli çalışması üzerinde etkili olamayışı” ve üçüncü bölümün de “mekanizmaya nasıl dahil olmak etkili olabilir” üzerine verilecek öneriler açısından yeterli olduğunu düşünmemdir.



¹⁰ An, eylem çizgisi, engel, verili koşullar gibi terimler için Mike Alfreds'in *Different Every Night* Kitabına bakılabilir. Ayrıca "önseme", "mahiyet", "eyleyiş" gibi terimler Çetin Sarıkartal'ın Türkçeleştirdiği kavramlardır. Bunlarla alakalı da hazırlanma aşamasında olan kitabından faydalanılabilir.

BÖLÜM 2

YÖNETMENİN BEKLENTİSİ DOĞRULTUSUNDA VERDİĞİ SONUÇ ODAKLI DİREKTİFLER

Oynamak ve yönetmek birbirinden çok farklı süreçlerdir. Oyuncular başka bir zamanda ve başka bir yerde olanı; bir başka karaktere, bir kişiye dönüşerek, şimdiye ve buraya getirme kabiliyeti gelişmiş insanlardır (Alfreds, 2007, s.347)¹¹. Bu durumda yönetmenler de; başka yerde ve zamanda olanı, şimdi ve burada izlenebilir kılmak için bir hayali olan ve bunu gerçekleştirebilmek için elindeki bütün teknik imkânları kullanan kişidir diyebiliriz. “Yönetmenin oyuncuyla ilişkisi, oyuncunun performansından hangi an’ı, hangi ifadeyi seçeceği ve seyirciye göstereceği üzerine şekillenecektir.” (Elmas, 2015, s.7)

Oyuncuya düşen ise bu hayalin içinde olan bir karakteri ve onun yaptıklarını şimdiye ve buraya getirmek, gerçekleştirmektir. Aslında oyuncu, yönetmenin hayalini gerçekleştirmek için kullandığı ışık, kadraj ve saire unsurlardan yalnızca bir tanesidir. Bu, yönetmenlik oyunculuğu da kapsayan bir iştir demek değildir; böyle söylemek tabii ki yanlış olacaktır. Bir başkasının yaptıklarını yapıp, hissettiklerini hissedip, onu izlenir kılmak oyuncu için başlı başına zor bir iştir; başlı başına zor bir üretme sürecidir. Tezde odaklanmaya çalıştığım, kamera önünde performans sırasında kurulan, oyuncu-yönetmen iletişimi, iki ayrı sanat dalının kesişim kümesi içinde cereyan ediyor. Ve o bahsettiğim hayalde buluşmayı gerçekleştirebilmek, kolaylaştırabilmek için de bu diyalogun dilinin nasıl yeniden düşünülebileceği üzerine okurken karşılaştığım ve gözlemlediğim tespitleri aktarmak istiyorum.

Öncelikle; tam da bu kesişim sırasında, bir başka sanat alanının üretim sahasına girdiğini bilerek hareket etmeli her iki taraf da... Oyuncu da yönetmen de ne kadar iyi niyetli olursa olsunlar, iletişimde oluşan sıkıntılar yüzünden beklentiyi ifade edememe yahut heyecan, stres gibi faktörler sebebiyle üretim süreci sekteye uğrayabilir.

Oyuncunun yönetmenin tercihlerine müdahil olması yönetmen üzerine nasıl bir etki bırakırsa, yönetmenin oyunculuk dersi verir bir üslup kullanması da oyuncu üzerinde

¹¹ Çeviri bana aittir.

benzer etkiler oluşturabilir. Yani şöyle söylemek daha doğru olabilir: Bazen oyuncuyu yetiştirir bir fonksiyonu da vardır elbette yönetmenin; fakat bunu yaparken oyuncuyu yetersizliği üzerinden suçlu hissettirmek her iki tarafın çabasını da boşa çıkarabilir. Bir aktörün yönetmene verebileceği en değerli ödül “Onunla çalışmak bana çok şey kattı”, “Yapabileceğimi bilmediğim şeyler yapabilmemi sağladı” gibi çıkarımlar yapmalarıdır (Weston, 1996, s.11)¹². Burada çok ince bir çizgi var: Yönetmenin kameranın kayda alacağı şey üzerinde elbette tasarrufu vardır, onun anlatım için kullandığı birçok unsurdan biridir oyuncu... Yani yönetmen oyuncuyu da yönetir, ama bunu oyununu yöneterek yapmalıdır; onun oyuncu kimliği üzerinden bir baskı kurmama konusunda dikkatli olmalıdır. Sonuç olarak, oyuncu ve yönetmen birbirlerinin alanlarına müdahale konusunda hassasiyet göstermelidirler.

Her şeyden önce, oyuncu üretme sürecinde kendisini özgür hissedebilmelidir. Bu performansın verimliliği açısından elzemdir. Oynama esnasında özgür hissedebilmek için, oyuncunun kendi sosyal kimliği üstünde bir baskı hissetmemesi gerekir. Çünkü bu baskı, onu “o an orada” olmak yerine bu dünyada tutmaya devam edecektir ve bilincinin devrede kalmasına sebep olacaktır. “Gerçek haz, dünyevi olandan, bilincin egemenliğinden ve yarattığı kaygılardan özgürleşmenin getirdiği hazdır. Oyuncu, izleyicisinde oyunsal bir haz yaratabilmek için öncelikle kendinde bu özgürlüğü yaşama zorunluluğu hisseder” (Karaboğa, 2010, s.24).

Tezin ilk bölümünde oynama mekanizmasından bahsetmek istemem “yönetmenler oyunculuk bilmeli, ancak bilirlerse iyi yönetmen olabilirler” düşüncesinden hareketle değil, “yönetmenler oynama mekanizmasını bilirlerse istedikleri sonucu alma konusunda daha rahat ederler” düşüncesinden hareketledir. Böylelikle oyuncuya ulaşma konusunda kendilerini çaresiz hissetmezler ve panik yapıp gerilmezler.

“Oyunculuk tekniğini bilen bir yönetmen diğerlerinden daha sabırlı görünür, çünkü o bir oyuncu için neyin kolay neyin zor olduğunu bilir. Bir gösteri yaratma sürecinde¹³, yönetmenin görevinin en önemli parçalarından birini oyuncuyla çalışma oluşturur; onun rehberliği oyuncuya gelecekteki oyunlar için bile katkı sağlar”. (Moore, 2011, s.116)

Yönetmenlerin oyuncu ile çalışmalarının ardından yaşadıkları sıkıntıları “Ne istediğimi biliyordum ama anlatamadım”, “Ne istediğimi tam olarak anlatıyordum; oyuncu

¹² Çeviri bana aittir.

¹³ Tiyatro oyununu kastediyor olsa da kamera önündeki performans için de böyle olduğunu düşünüyorum.

anladığını belirtiyordu ama konuştuğumuz şeyle ilgili hiçbir şey yapmadı. Ben aynı direktifleri vermeye devam ettim ve performans her seferinde daha kötüye gitti”, “Bir şeylerin yolunda gitmediğini görüyordum ama ne yapabileceğimi bilemiyordum”, “Provada işe yarayan direktif, çekim esnasında işe yaramaz oluyordu” (Weston, 1996, 1)¹⁴ gibi cümlelerle ifade ettiklerini okuduğumda çok şaşırdım çünkü 1996 da Amerika’da yazılan “Oyuncu Yönetimi” (*Directing Actors*) kitabının daha ilk sayfasında yönetmenlerin ağzından yazılan bu cümleler, kendi deneyimimde duyduklarımınla neredeyse birebir aynıydı. Bu gibi ifadeler, yönetmenin oynama mekanizmasını tanıması gerektiği düşüncemi pekiştirdi. Böylelikle istedikleri ürünü elde edebilmek için mekanizmanın neresine, nasıl müdahale edilebileceğine dair oyuncularla ortak bir dil oluşturmuş ve mekanizmanın işlerliğini sağlamak ve hızlandırmış olurlar.

Yönetmen kafasında kurduğu, tasarladığı şeyi anlatmak için, birçok enstrümanın başına geçip onları aynı anda çalmaya, öyküsüne hizmet etmelerini sağlamaya çalışır. Bu enstrümanların bazılarını daha baştan hayalindeki resme göre kurabilirken, oyuncunun dahil olduğu anlarda neler olup biteceğini önceden kestiremeyebilir. Yönetmenin kafasında bir hayal vardır. Sonuca vardırma istediği bir niyeti, isteği vardır. Oyuncuyu en iyi şekilde kullanarak, tasarımını yaptığı anlatımı en verimli şekilde icra etmek ister. Hayalindekini oyuncuyla paylaşmaktan kaçınmayabilir ve nihayetinde elde etmek istediği oyunu tarif edebilir, beklentisini dile getirebilir. Oyuncu bunu bilir, anlar, güvenir, heyecanlanır, yapmak ister, kabul eder; fakat iş onu gerçekleştirmeye gelince başarılı olamayabilir. Belki de tam da “başarma” kaygısına düştüğünden, ya da yönetmene bakan yönüyle bir hayali gerçekleştirme sorumluluğu yüklendiğinden. Bu benim de bizzat yaşadığım bir kriz oldu. Oynadığım karakteri her şeyiyle tanıdığımı hissettiğim, derdini anladığımı düşündüğüm bir sahnenin nasıl görünmesi gerektiğiyle ilgili olarak yönetmen ile aynı fikirde olmama rağmen, öncesinde birçok kez prova da aldığımız halde, yönetmenin istediği, hayal ettiği yere götürememiştim oyunu... Bu tez çalışması için göz gezdirdiğim kaynaklardan birisi olan, yukarıda da bahsettiğim, Judith Weston’un yazdığı *Directing Actors* kitabında gördüklerim, hedefi, sonuçta olması gerekeni, yönetmenin hayalini bilmenin doğru oyun için yeterli olmayabileceğini

¹⁴ Çeviri bana aittir.

anlamamı sağladı. Oyuncunun kilitlendiği, tıkanıp kaldığı zamanlarda, yönetmenin sonuç odaklı direktifler kullanarak hedefi tarif edip durması, oyuncuyu içine düştüğü çıkmazdan kurtarmaya yetmeyebiliyor. Oyuncunun, hem nasıl görünmesi, hem nasıl duyulması gerektiğine dair kafasında bir hayali olan yönetmenin, oyuncuya bunları tarif ederek oyuncu yönetmesi “sonuç odaklı yönetim” (*result-oriented directions*) şeklinde özetlenebilir (Weston, 1996, s.14). Bu ilginç bir durum... Yönetmenin sonuca dair bir tasarısı var; tabii ki oyuncuyu oraya götürmek isteyecek... Ama böyle sonuç odaklı direktif vermenin oyuncunun mekanizmasına uymadığı gerçeğini göz önünde bulundurmak gerekir.

Oyuncuyu eylemlerin sonucuna dair bir beklenti içine sokmak, performans anında oyuncunun “İşler yolunda gidiyor mu, istediği gibi oynuyor muyum acaba?” diye düşünerek kendisini ana bırakamamasına neden olabilir. Oyuncu bir duyguyu, karakter şu an böyle olmalı diyerek yahut yönetmen karakterin şu anda bu duyguda olmasını istiyor diyerek, üzerine duygu giymeye çalışırsa yapay bir performansa tutunmak tehlikesinden kaçınmaz. Bir yönetmen gözüyle yazdığı “Oyuncu Yönetimi Üzerine Yöntem Araştırmaları ve Sinemada Gerçeklik Algısı Oluşumu” başlıklı tezinde Ali İhsan Elmas, oyuncunun dışarıdan nasıl görüldüğüyle ilgilenmek durumunda kaldığı zaman olacaklar için şunları söylemiş:

Böyle bir hal içerisindeki oyuncuyu gösteren olarak niteleyerek dışarıdan nasıl görüldüğüne odaklanan bir noktaya çektiğimizde oyuncunun içinde bulunduğu hale (dolayısıyla karaktere) zarar veriyor olabileceğimizi de hesaba katmamız gerekmektedir. Böyle bir anda oyuncu dışarıdan nasıl görüldüğüne odaklanırken, oyuncunun karakterle olan ilişkisi ikinci planda kalabilir. Oyuncu, yönetmenin göstermek istediği anlamı hazır kalıplarla icra eden bir kukla olarak değerlendirilemez. Buradan şöyle bir sonuç çıkarabiliriz: Yönetmen oyuncuyla, karakterin içinde bulunduğu duruma dair bir bilgi paylaşımında bulunacağı zaman, oyuncu olarak nasıl göstereceğinin değil neyi göstereceğinin bilgisini paylaşmalıdır. Biraz daha açarsak, yönetmen oyuncuya göstermesini istediği bir duyguyu (tanım olarak) verirse (örneğin üzül derse) oyuncu o duyguyu gerçekleştirmekte zorlanacaktır. Fakat o duygunun karakterin içinde bulunduğu hangi durum karşısında neden açığa çıkması gerektiğini söylese oyuncunun işini kolaylaştırabilir. (2015, s.8)

Bu noktada, ‘oynama mekanizmasının çalışması bütünüyle yönetmenin elinde ve sorumluluğundadır’ çıkarımını yapmak yanlış olacaktır. Daha önce belirtildiği gibi, oyuncu da bu mekanizmayı bilmek ve işletebilmek durumundadır. Yönetmenin belirttiği şeyin neye tekabül ettiğini, onu oynanabilir kılmak için neler yapması gerektiğini oyuncu kendisi tasarlamak durumunda kalabilir; bu da bir bakıma oyuncunun görevleri arasında sayılabilir. Ama mesele, bu mekanizma çerçevesinde

yönetmen ile oyuncu arasında ortak bir dil kurabilmek ve oyunu istenen ve hızlı bir şekilde sürdürebilmek olduğundan, yönetmenin de bu dile hakim olması ve yönlendiren olarak bu dili kullanması birçok kaygı faktörüyle uğraşmak zorunda kalan oyuncuyu bir nebze rahatlatacaktır. Ne yazık ki çoğu oyuncu belki de oyunculuğun doğası gereği kırılgan ve kapanmaya yatkın olabilir.

Yönetmen oyuncunun narin duygusal mekanizmasını zorlayan bir pozisyonudur. “Çok öfkeli oynama” gibi, onlara duygularının “yanlış” olduğunu söylemenin onları çekingen kılan bir etkisi olabilir. Oyuncular daha “az” hissetmeye çalıştıklarında, örneğin “Çok öfkeli oynama” direktifine bir tepki olarak, belki basitçe kapanırlar ya da tedbirli hale gelebilirler. (Weston, 1996, s.18)

Oyuncunun mekanizması dediğimiz şeyin doğru çalışması, yönetmenin hayaline çok beklenmedik pozitif katkılarda da bulunabilir. Mekanizmanın devrede oluşu, yönetmenin hayalini dışlamadığından ve aksine o resmin kompozisyonunu zenginleştirebileceğinden “A evet, böyle olması daha iyi oldu” deditbilecek bir potansiyel taşır ve bu potansiyeli ıskalalamamak, faydalanabilmek için mekanizmayı beslemek, üretime destek olmak gerekir. Mekanizmayı çalıştırma, çalışır halde tutma sorumluluğu yönetmenindir gibi bir şey söylemek istemediğimi yeniden özellikle belirtmek isterim. Bu oyuncunun sorumluluğudur elbette ama mekanizmayı tanımak, yeterince deneyimi olmayan oyuncularla çalışırken ya da mesleği oyunculuk olmayan, deneyimsiz, kişilerle çalışırken de yönetmeni rahatlatacaktır.

Aşağıda vereceğim örneklerle sonuç odaklı direktiflerin etkin olmayışı konusunu daha net anlayabileceğimizi düşünüyorum. Sonuç odaklı oynamak da, direktif vermek de performans için etkili olmayan seçeneklerdir. Yani buradan sonra sayılacak örnekler aslında yönetmenlerin düştüğü hatalar gibi anlaşılmalıdır; oyuncular da bu hatalara kendi kendilerine düşebilmektedir.

Sahneye girmeden, çekimler başlamadan anlatılacak hikayeye daha yakından hakim olabilmek için, durumlar hakkında, karakterler hakkında, uzun uzun konuşulabilir. Karşılıklı sorular sorulur, hatta oyuncu karakterini sahiplenip savunacak kadar yakından tanımaya gayret eder vesaire... Fakat iş çekim aşamasına geldiğinde, başta zaman olmak üzere, birçok şey aleyhte işlemeye başlar. Bir yönetmen gözüyle yazılmış şu ifadelere bir bakalım:

Hiç kuşkusuz, film setlerinin çalışma koşullarını düşündüğümüzde hem zamansal hem de maddi zorunluluklar, set içerisinde karakteri yaratma yolunda oyuncuyla [...] ayrıntılı bir çalışma yapabilmemizin önünde önemli bir engel oluşturuyor. Bu noktada çekim süreci başlamadan önceki ön hazırlık aşamasında, oyuncuyla yapacağımız prova sürecinin ne

kadar önemli olabileceğini tekrar vurgulamamız gerekmektedir. İyi bir prova süreci oyuncu ve yönetmenin birbirlerine ve role karşı güven duygusunu pekiştirebileceği gibi, çekim aşamasında da kullanabileceğimiz süreyi en aza indirmemizi sağlayacaktır. Film setlerinde zamanın para anlamına geldiğini göz ardı edemeyiz. Aynı zamanda ve belki de en önemlisi, karakterizasyona ve etkileşimlere ne kadar iyi çalışırsak, filmin bütünü üzerinden seyircide belirmesini planladığımız duygusal etkilenimler tam olarak doğru yerlerde açığa çıkacaktır. (Elmas, 2015, ss.77-78)

Ne kadar önceden prova edilmiş, üzerine çalışılmış olursa olsun, kayıt sırasında karakter ve sahne üzerine yeniden konuşmak gerekebilir. Bu tür durumlarda zamanın akıyor olması ve ekonomik açıdan giderlerin artıyor olması gerilimin ve stres seviyesinin yükselmesi demek olur ve böylece bu konuşmalarda verimlilik azalabilir.

Aktörlerin kamera ile bulunduğu anların, stres seviyelerinin en yüksek olduğu anlar olduğuna inanıyorum. Sürekli hatırlatıp durduğum gibi; tansiyon (gerginlik) beyindeki kan miktarını düşürür. Oyuncularınızın hayal gücünün yüksek ve üretken olmalarını istediğiniz bir zamanda, şartlar onların kabiliyetlerini köreltir. (Dekoven, 2006, s.147)¹⁵

Bu tezde “Bir karakter nasıl çalışılır ya da çalıştırılır?”, “Oyuncuyu role hazırlarken yönetmen nasıl prova yapmalıdır?” gibi sorulara değil, “kamera önü oyunculukta çekim esnasında yönetmen-oyuncu ilişkisi” üzerine araştırma yaptığımı burada bir kez daha belirtmek isterim. Çünkü buradan sonra bahsedilecek olan durumlar, yukarıda da değinilen stresli atmosferde geçen yönetmen-oyuncu iletişimi ile yakından ilgili olacak.

2.1. KARAKTERİ SIFATLARLA TANIMLAYIP SINIRLAMA VE YARGILAMA

‘Bu karakter şöyle biridir’ demek ve hakkında genelleme yapmak, yine sahnede o şartlar altındaki oyuncu için kapılar açan bir yönlendirme olmaya yetmez. Bu sonuç odaklı bir yönetim dilidir. Çünkü Weston’un dediği gibi; “duygularımızı kontrol edemediğimiz, seçemediğimiz gibi, nasıl birisi olacağımızı da seçemeyiz. Örneğin yeni yıl kararlarını düşünün; ‘Yeni yılda daha iyi bir insan olacağım’, ya da ‘Daha kararlı olacağım’ gibi yeni yıl planları asla tutmaz” (Weston, 1996, s.21). ‘Çalışkan bir adam olacağım’ demek bizi çalışkan yapmadığı gibi ‘Karakterim ürkek bir adam olacak’ demek de onu ürkek yapmaya yetmez. Ürkek adamın yaptıklarını yapmak ve ürkek adam çıkarımını yapmayı seyirciye bırakmak gerekir. Ve “Oynadığım adam ürkek oluyor mu?” diye düşünmekten kurtulmak oyuncuyu özgürleştirecektir.

¹⁵ Çeviri bana aittir.

Çalışkan, ürkek gibi bir sıfatla nitelemenin ötesinde karakterler hakkında kesin bir yargıya varmak ve bunu özellikle çekim sırasında dillendirmek de o sıra oyunu yönlendirmede yardımcı olmaz. Yazar da, yönetmen de, oyuncu da karakteri yargılamamalıdır. “Kimin zayıf, kimin güçlü, kimin hırslı, kimin tembel olduğuna seyirci karar verir. Sanatçı ve izleyen arasındaki ilişki buna dayanır ve bu bütün film türleri için geçerlidir” (Weston, 1996, s.23).¹⁶ Karakterin nasıl birisi olduğunu tanımlama kısmını seyirciye bırakmak için mümkün olduğunca karakterin tarafında durabilmek gerekir. Karakterin baktığı yerden bakarak ancak seyircinin neyin ne olduğunu anlaması ve filme dahil olması sağlanabilir. ‘Ben filmin kötü, kusurlu adamını oynuyorum’ motivasyonu, karakterin altından kalkmak, organik ilişkiler üzerinden seyircinin çıkarım yapmasını sağlamak mümkün olamayacaktır.

“Hayırsız evlat” diye tanımlanabilecek bir karakteri oynamıştım sinema filmi deneyimimde. Senaryosunu da kendisi yazmış olan filmin yönetmeni, oluşturduğu bütün karakterlerin gözünden bakabildiğini ve senaryoyu böyle yazdığını söylemişti. Bu benim oynadığım karakteri yargılamadan oynamamı kolaylaştırmıştı. Karakter elbette “Ben hayırsız bir evlat olayım ve bana öyle desinler” diye yaşamıyordu, kendince haklı olduğu sebepler vardı ve arkasında duruyordu. En baştan “hayırsız evlat” diye düşünerek oynamış olsaydım, babası ile aralarındaki gerginliğin belki de yeterince görünememesine sebep olacaktım.

Oyuncunun oynayacağı karakteri yargılayarak, onunla arasına mesafe koyarak, karakteri canlandırması mümkün olamaz. Bu oyuncu açısından daha hazırlık sürecinden itibaren dikkate alınması gereken bir husustur. Ayrıca, çekim sırasında oyuncunun tıkanıp yahut sahnenin yönetmenin hayalindeki uzakta kaldığı durumlarda, örneğin “Sen şirret bir kadınsın” demek gibi bir yargıyla direktif vermek de işe yaramayabilir. Oyuncunun da oynadığı karakteri yargılamasına yol açacak şekilde, mesafeli ve ötelere bir yaklaşımla direktif vermek yerine, karakterin tarafından, onu sahiplenir, haklı çıkarır bir yerden direktif vermek oyuncuyu daha canlı tutacaktır.

¹⁶ Çeviri bana aittir.

2.2. KOMPLİKE DİREKTİF VERME

Oyuncu üzerinde performans sırasında işe yaramadığını düşündüğüm bir başka direktif de özellikle temiz ve net olmayan karmaşık direktif türleri. Mesela karakterin derinlikli olduğuna vurgu yapmak için bir seferinde üst üste birçok sonuç odaklı beklenti ifade edilebiliyor. Her karakter elbette derinliklidir. Ama “karakter ağlamaklı olsun ama aynı zamanda sınırlı olsun” gibi yine sonuç odaklı bir yönerge, uygulaması zor yönergelerdendir. Elbette insan olarak hayatta böyle anlarımız olur, böyle yaşarız. Oyuncu performans sırasında karakter olarak kendini ne hissettiğini tek bir duygu ile tarif edemeyeceği kadar yoğun ve katmanlı hallerde de bulabilir. Ama bunu öldürmek, katmanlı bir karakter oluşturmayı katmanlı direktifler yardımıyla yaşatmak mümkün değildir. ‘Karakter korkmuş ama azimli’, ‘Kız adama aşık ama adamın kardeşini incitmek istemiyor’, ‘Kendini korumaya çalışan ama savunmasız’, ‘Taş kesilmiş ama meraklı’ gibi karakterin “kompleksliğine” vurgu yapmak isteyerek verilen direktiflerin kendilerinin kompleks olması ne yazık ki kaçınılmazdır. Elbette karakter kompleks olabilir; ama bu direktiflerin kompleks olmasını gerektirmez (Weston, 1996, s.22).

Neticede bunların hepsi yönetmenin kafasındakine ulaşması anlamında belirtmek istediği detaylar olabilir; ama mesele oyuncunun bunları sindirebilmesi için aşama aşama açılması gerekliliğidir. Öncelikle bir şey söyleyip, oyuncuda karşılık bulup bulmadığını tartıp, etkisini görüp daha sonra yeni bir şey daha ekleyerek ilerlemek daha temiz ve sağlıklı olur (Weston, 1996, s.23). Özellikle çekim sırasında, iki tekrar arasında, daha önce bahsedildiği gibi stres seviyesinin artmasına sebep olmamak adına, çok kompleks cümlelerle oyuncuya bir anda yüklem yapmamak ve dolayısıyla onu “Tüm bunları bundan sonraki tekrarda nasıl öldürebilirim?” kaygısına düşürüp karamsarlığa itmek daha doğru olacaktır. Birazdan çekilecek olan sahne için oyuncuda görmek istenilenleri uzun uzun anlatmak oyuncuyu korkutabilir. Aynı şekilde demin biten tekrarı da böyle karmaşık bir şekilde değerlendirmek oyuncunun panik yapmasına sebep olabilir. Yönetmenlerin, oyuncunun direktife cevap verebilirliğinin, direktifin basit ve nokta atışı olmasında yattığını akıldan çıkarmaması gerekmektedir (Weston, 1996, s.20).

Bu bölümde kendi gözlemlerimden hareketle belirtmek istediğim bir şey daha var; nedenini açıklama ihtiyacı duymaksızın verilen bir direktifin işe yaramadığını görünce

çok şaşırmamak lazım... Çünkü mekanizmada hiçbir şey sebepsiz değil ve bir başka tetikleyici olmadan sağlıklı çalışamaz. “Es ver” gayet net ve kısa bir direktif; ama bunun ne gerekçeyle istendiği belirtilmezse tam da istendiği gibi “es” verilmiş olur ama mekanizma dahilinde oyun sekteye/ kesintiye uğramış olur. Örneğin; diyaloglarla akan bir sahnede bir lafın neden söylendiğini bilmek kadar neden sessiz kalındığını da bilmek gerekir. Aksi takdirde, sadece burada susalım deniliği için susmak oyuncunun akışının kesilmesine, karakterinin dünyasından setin kurulu olduğu dünyaya düşmesine neden olabilir. Bu söylediğim daha çok karakterin yaşantısına dair durumlar için dikkate alınmalıdır. Kadraj ayarlanırken “bir adım geride dur” vesaire gibi teknik her talebin gerekçesini izah etmeye gerek yok; vakit de sınırlı olabilir. Oyuncu zamanla o dile hakim olacaktır. Tabii oyuncu olur da bu konularla ilgili de olsa bir soru sorarsa bu merakını gidermek kendisini oraya ait hissetmesini kolaylaştırır.

2.3. DUYGU İSTEME

Duygu ile ilgili olarak ilk göz önünde bulundurmamız gereken şey; duygunun bir sürecin sonuçlarından biri olduğudur. Sonunda ortaya çıkması beklenen duyguyu söylemek hayaldekini tarif ederken, orada görüneni betimlemek için kullanılabilir, ama oynatmak için kullanılamaz. Bir diğer ifadeyle oynanırsa zaten kendiliğinden açığa çıkacak olan şeydir duygu... “Hayatta da önceden kararlaştırdığımız bir duyguyu kasıtlı olarak hissedemeyiz. Duygular isteğim için çabalamaya devam edişimin sonucu olarak gelirler; duygunun türünü de, derecesini de isteğe ulaşıp, ulaşamam belirler” (Alfreds, 2007, s.43) ¹⁷.

Hal böyleyken “sinirli ol, mutlu ol, kork” demek, yine sonuç odaklı yönlendirmektir. Duygu oynanabilir olmadığı için, en iyi ihtimalle bunu yapmaya çalışan oyuncu görünür. “Duygu kendiliğinden oluşan bir şey... O nedenle bir duyguyu oynamaya kalktığımızda mutlaka yanlış, yalan yapacağız. Daha önceki duyguların bir taklidini yaparsın..” (Sarıkartal, 21.10.2014) Yani gördüğümüz, yaşayan ve duygusunu okuduğumuz karakter değil, duyguyu oynamaya çalışan oyuncu olur ve bu seyredeni akıştan koparır.

¹⁷ Çeviri bana aittir.

Reklamlara oyuncu ararken deneme çekimlerinde yapılan tam olarak bu oluyor; üzü, sevin, şaşır, kork, sinirlen, utan, mutlu ol... Ama burada bakılanın oyunculuk olduğunu düşünmüyorum. Bu tip deneme çekimlerinde kendimce şöyle bir yöntem denemiştım; "Şaşır" direktifi geldiğinde şaşırmış gibi yapmak için gözlerimi kocaman açarak "aa" sesi çıkarmak yerine, " "Bana niye şaşır dedi ki acaba? Şimdi neden böyle bir şey söyledi ki? Neden durup dururken şaşırmanı istedi ki?" diye düşündüğümde geleni kabul etmişim ve duruma gerçekten şaşırılmaya başladığımı görmüştüm, bu tepkinin bedenimde belirmesine izin vermişim. Aynı şekilde karşımdakinin bana "Sinirlen" deyişini dert etmişim; "Bana ne karışıyor, ne yapacağımı neden bana söylüyor?" diye düşününce sinirlendiğimi hissetmişim ve böylece nispeten daha rahat etmişim. Sonra bir başka deneme çekiminde ben daha birinci isteneni gerçekleştiremeden, yaşayamadan ikinci direktif gelmişti ve ben "Buna yetişebilen var mı?" diye sorduğumda asıl oyunculuğun bunlara yetişebilmek olduğu söylenmişti. Bilmiyorum, belki de bir yerlerde oyunculuk böyle bir şeydir; yüz kaslarına ışık hızıyla komut gönderebilme kabiliyetidir ama benim anladığım anlamda, en azından bir karakterden ve bir olay örgüsünden bahsediliyorsa oyunculuk böyle bir şey değil... "Üzül" komutunu duyunca dudaklarımı büzüp kaşlarımı indirince üzölmüş olmuyorum; üzölmüş gibi görünmeyi deneyen bir adam oluyorum yalnızca... Buradan kendime de şöyle bir çıkarım yaptım; komut "aslında üzölmeyen ama üzölmüş gibi görünmeye çalışan adam ol" gibi gelirse sadece dudaklarımı büzmek yeterli olabilir...

Oyuncuya "Şu duygu ile oyna" demek gibi sahnenin seyircide uyandırması planlanan duygu üzerinden oynamasını talep etmek de sonuç odaklı direktif olur. Örneğin seyircinin sahneyi komik bulmasını beklerken oyuncuya da biraz daha komik oyna demek gibi... Oyuncu yine "Komik oynuyor muyum acaba?" meselesini dert ederek karakterinden uzaklaşabilir. "Biraz daha mutlu ol, üzgün ol" ve benzeri direktifler, oyuncunun "Yönetmen başka bir şey istiyor ama ne?" sorusuna saplanıp kalmasına ve aralarında bir çeşit tahmin oyunu başlamasına neden olabilir (Weston, 1996, s.14). Sonra tahminlerine göre hareket etmeye ve sonraki tekraralarda kendisini izlemeye başlayabilir. Seyircinin üzerindeki etkiyi düşünerek oynamak demek, kendisini dışarıdan izlemeye çalışmak demek olduğundan performansın verimliliğinin azalmasına sebep olur. Yukarıda da belirtildiği gibi, oyuncu-yönetmen ilişkisinde oyuncu görünen

yönetmen gören pozisyonundadır. Eğer oyuncu kendisini izlemeye başlarsa bu ilişki bozulur.

Duygu ile sonuç odaklı direktifin bir örneği de, “Şu lafı duyunca öfkelen”, “Bunu fark edince hayret et, dehşete düş” gibi komutlar vermektir. Yönetmenden oyuncuya verilen direktifler gibi, oyuncunun kendi kendini buna hazırlaması da aynı kapsamda değerlendirilebilir. Bu aynen hayatta olduğu gibi “Şöyle olunca bu duyguyu yaşayacağım” diye plan yapmak gibidir. “Gerçek hayatta bazı durumlarda vereceğimiz tepkileri -kötü bir haberi sakince karşılayabilmeyi veya patronun ya da bir müşterinin komik olmayan bir şakasına içtenlikle gülebilmeyi- planlayabilmek isteriz ama bu tür durumlara hazırlıksız yakalanırız ve belki de öyle ya da böyle idare ederiz” (Weston, 1996, 18)¹⁸. Beklenen an gelir ve önden hazırlıklı olmanın o duyguyu yaşamaya hiç katkısı olmaz. Oyuncuya duyguyu sipariş etmekle birlikte, bir etkiye vereceği duygusal tepkiyi de önden sipariş etmek oyuncunun performansını sürdürmesini, izleyenin takipte kalmasını sağlayan akışı kesintiye uğratar. Oyuncunun vereceği duygusal tepkiye önceden hazırlandığının görünmesi olasılığı da yüksektir.

Burada bir de “Duygusal Haritalar” (*Emotional Maps*) meselesine değinmek istiyorum. Sahnede bir oyuncunun vereceği tepkilerin ve yaşayacağı duyguların listesinin yapılması için “duygusal harita” tanımlaması Judith Weston’a (1996, s.9) ait... Bu “duygusal harita” sahnede ya da metinde ne olduğunu anlatmak için kullanılabilir; ama oyuncunun bu haritayı zihninde takip etmesini beklemek çok gerçekçi olmaz. Bir sahnede ne olduğunu anlatmak için “Önce şu olur sonra bu olur; A gelince B şaşırır, C’yi de görünce rahatlar ama C gider; A panikler B korkar” gibi bir kronolojik anlatıma başvurulabilir elbette. Ama aynı şeyi, oyunun akışında noktalar olarak belirleyip hangi lafta hangi duygu diye önceden planlayarak, oyuncunun bu noktaları takip ederek oyunu akıtmasını beklemek hayal kırıklığına uğratabilir. Zihindeki bir duygu haritasını takip etmeye çalışan oyuncuda da, duyguları yaşadığını gösteren oyuncu kişisini görürüz ve karakter yine yaşamıyordu.

¹⁸ Çeviri bana aittir.

2.4. REPLİK OKUYARAK TON VERME (LINE READING)

Orada ne oluyor sorusunu, bakmanın dışında, bir de dinleyerek cevaplamaya çalışırız. Sesin üzerimizde çok güçlü etkisi vardır. Telefonda görmediğimiz bir yüzün sesinden, hele de tanıdığımız, her halini bildiğimiz biriye, içinde bulunduğu ruh halini tahmin edebiliriz. Normal hayatta cümlelerimizi nasıl seslendireceğimizi, nereyi nasıl vurgulayacağımızı seçip, ona uygun tonlayarak konuşmuyoruz. Bu seçimlerimiz de, aynı duygular gibi, bir sürecin sonucunda kendiliğinden ortaya çıkıyor.

Yönetmenin hayalinde nasıl görüleceği gibi, nasıl duyulacağı da vardır sonuçta. Sesin tam olarak duymak istediği etkiyle çıkmasını isteyebilir, böyle bir beklenti çok normaldir. Ama kendisinin seslendirerek “böyle bir tonlama ile söyle” demesi aynı duygunun sipariş edilmesi gibi sonuç odaklı bir direktiftir. Oyuncuda çalışan mekanizmanın ürünlerinden biri olan tonlamaya doğrudan dışarıdan müdahale etmek, beklenen, gerçek sonucu veremeyebilir.. Oyuncu zaten o mekanizmayı kullanmadan oynamaya çalışıyorsa aslında karakter zaten yaşamıyor demektir ve tonlama dışında, diğer çıktılar da sorunludur. Ayrıca yönetmen ve oyuncu vurgu ve tonlamada anlaşamıyorsa, cümlenin manasında ortak bir noktada buluşamamışlar demektir.

Aktörün öncelikli işlerinden biri de seyirciye yönetmenin istediği etkiyi ulaştırmaktır (Weston, 1996, s.16).¹⁹ Oyuncu cümlede doğru kelimeye vurgu yapmazsa oluşan mana, seyirciyi yanıltmaya dönük olur ve elbette yönetmen bunu düzeltmek isteyecektir. Böyle bir durumda setin stresli geçtiği, zamanın dar olduğu şartlarda yönetmen mecburen bu yönetime başvurmak zorunda olduğunu hissedebilir. Bizzat yaparak göstermeksizin “Şurayı vurgula” demek elbette ki oyuncunun anlam olarak neyi kastetmesi gerektiğini anlamasını sağlar ve rahatlatır. Ama sağlayamadıysa böyle anlarda aynı direktifte ısrarcı olmamak gerekir.. Oyuncunun zihninde, vurgunun yanlış olmasına neden olan sıkıntıyı gidermeksizin “Şöyle tonlamalısın”, “Şurayı vurgulayarak söylemelisin” demek her iki tarafı da yıpratır. Oyuncunun kendisini yetersiz hissetmesine, kaygılarının çoğalmasına ve artan stres nedeniyle kendisini bir kısır döngüde hissetmesine neden olabilir. Bu durumdan daha kötüsü, cümleyi şöyle söyle deyip göstermek olur. Böyle zamanlarda, oyuncu işittiğinden hareketle mekanizmasında neyi nasıl değiştirmesi gerektiği çıkarımını yapabilirse problem çözülür ama bulunduğu

¹⁹ Çeviri bana aittir.

ortamda üzerinde hissettiği baskı nedeniyle bu çıkarımı yapamayabilir de. Bu durumda yapmak zorunda olduğu şey duyduğu sesi taklit etmek olacaktır ve yine ister istemez kendi sesini, vurgusunu “ Nasıl gidiyor, yapabiliyor muyum acaba?” diye dinlemeye başlar ve bu yine oynama halinden uzaklaşmış olması demektir.

Oyuncu, bu tarz durumlarda, ‘yönetmen gösterdiği haliyle cümleden ne anlam çıkmasını istiyor, neyi kastediyor olmalıyım?’ gibi sorulara cevap vermek için kulak vermeli ama bu kadar. Çünkü aynısını yapmak için başladığı anda “Aynısını yapıyor muyum?” diye kendi sesini dinlemeye başlayacaktır ve bu durumda mekanizmayı devrede tutmak için asıl dinlemesi gereken faktörleri ihmal edecektir.

Son olarak, yönetmen beklentisini gerekçesi ile anlatmaktan kaçınıp, cümlenin doğrudan gösterdiği gibi söylenmesini isterse, kendi tercihinin doğru olduğunu düşünmekte ısrar eden oyuncu, yönetmenin karakteri anlamadığı, metne yeterince hakim olmadığı kanısına da kapılabilir (Weston, 1996, s.16).²⁰ Böylece aralarında korunması gereken karşılıklı güven duygusu zedelenmiş olur.

İkinci bölümde buraya kadar sayılan yönetmen-oyuncu iletişimi sırasında oluşan durumlar, üretme sancısıyla çekim sırasında spontane gelişen durumlardır. Bilinçli olarak tercih edilmiş olması da muhtemel olabilir ama benim gözlemlediğim kadarıyla direktiflerle işi çıkmaza sokmak kasten tercih edilmemektedir; o sıra çözüm olduğu düşünülerek; oyuncuya ulaşabilmek için gayri ihtiyari yapılmaktadır. Oyuncunun da yönetmenin de öncelikle bu türden anlarda kişisel olarak birbirlerini kırmamak noktasında hassasiyet göstermeleri gerekmektedir. Her iki taraf da yukarıdaki örneklerden yaptığımız çıkarımdan hareketle, “oynanabilir direktifler”e duyulan ihtiyaca odaklanmalıdır. Bunun ya oyuncunun ya da yönetmenin görevi olduğunu düşünmek yerine çözümün projeye katkısı olacağı gerçeğini göz önünde bulundurarak yardımlaşmak gerekir. “Yönetmen kendi dünyasını yaratma yolunda seçen ve gösteren olarak son sözü söyleyen kişi olsa da, oyuncuyla etkileşimli çalışmaları ve karakteri yaratma yolunda kuracakları güven ortamında ortaklık hali filmi daha sağlıklı ve yaratıcı bir noktaya taşıyabilir” (Elmas, 2015, s.9). Bu etkileşimli çalışmalar için sonuç odaklı direktif yerine oynanabilir direktifler arayışında olmayı önemli bir öncelik sayabiliriz.

²⁰ Çeviri bana aittir.

Yukarıda yazılanları okuyunca yönetmenler de oyuncular da “E böyle yapılmamalıysa ne yapılmalı” sorusunu sorar haklı olarak. Gereçekleriyle bakınca duygu vermemek, tonlama vermemek, karakteri yargılamamak, karmaşık direktifler vermemek gerektiği anlaşılabilir. Donellan *The Actor and The Target* kitabının başında “Yaşayan bir şey tamamıyla analiz edilemez, öğrenilemez ve öğretilemez. Yaşamayı engelleyen, zorlaştıran şeyler analiz edilebilir, öğrenilebilir ve öğretilebilir. Bir doktor hastanın neden öldüğünü açıklayabilir ama neden ve nasıl yaşadığını açıklayamaz” diyor (2005, s.9). Böyle düşününce, işe yaramayan şeyleri sıralayıp durmak anlamsız gibi görünse de, sağlıklı yaşamak için nelerden uzak durmak gerektiğini belirtmek gibi düşünülebilir. Bu durumda ne yapmak gerektiğine kafa yormak bizi, oynama halinin mekanizmasının doğru direktiflerle desteklenmesi gerektiği sonucuna götürür.

Bu doğru direktifler oynanabilirliği üzerinden değerlendirilmelidir. Yönetmen sahneyi sonuç odaklı anlatıyorsa öncelikle oyuncudan, yönetmenin ne yapmak istediğini anlamasını bekliyordur. Buradan sonraki beklentisi de oyuncunun bunu oynanabilir hale dönüştürmesi olabilir. “Eğer sonuca yönelik direktif verecekseniz, gerekli dönüşümü yapabilirsin diye oyuncuya en azından zaman vermelisiniz. ‘Burada performansından beklediğim sonucu tarif ettiğimin farkındayım, sen bunu oynanabilir, sende çalışacak bir hale dönüştürebilirsin’” (Weston, 1996, s.26).

Ben bir oyuncu olarak duyduğum direktifleri, aldığım komutları oynanabilir hale dönüştürme işini kimseye ihtiyacım olmadan yapabilmem gerektiğini düşünüyorum. Ama bu noktada bir sinema filminde yaşadığım deneyimlerime dayanarak şunu da belirtmek isterim: Hepimiz hayatımızda yaşamışızdır, bazen heyecan, stres, başarma kaygısı veya başaramama korkusu algılarımızın zayıflamasına; hatırlama, çözüm ve fikir üretme gibi fonksiyonlarımızın verimli çalışmamasına sebep olmaktadır. Böyle anlarda yönetmenin bir kelimesi veya bir cümlesi tıkanıklığı açma gücüne sahip olabilir. Hatta oyuncu olarak dışarıdan direktiflerin genelde bende daha işe yarar tesiri olduğunu hissettiğim anlar oldu. Örneğin Çetin Sarıkartal’ın “İleri Oyunculuk” derslerinde çalışırken hocanın “Ayaklarının altını, sırtını dinle” komutu, benim kendi kendime “Ayaklarımın altını, sırtımı dinleyeyim” telkinlerinden daha etkili sonuçlar veriyordu. Aynı şekilde bir çeşit tıkanıklığı açmak için hocadan gelen “Adamın işine karışma” komutuna bedenimin, kendi kendime “Adamın işine karışma” deyişimden çok daha hızlı tepki verip rahatladığımı tecrübe ettim. Bir kez daha dışarıdan yöneten, direktif

veren bir başkasına güvenmek ve teslim olmanın sonuç alma sürecini hızlandıracağını hatırlamış olalım. Direnmek ve doğru bildiğini yapmaktaki ısrar etmek oyuncu-yönetmen ilişkisini gerip, hatta kopma noktasına getirebilir.

Tekrar oynanabilir komutlar meselesine dönersek, oynanabilir direktiflerin oyuncuda beliren davranışların statik yerine aktif ve dinamik; düşünsel yerine duygusal, subjektif ve genel olmasındansa spesifik olmasına yol açacağını söyleyebiliriz (Weston, 1996, s.28).

Sonuç odaklı direktifi yönetmenin hayalini tarif etmeye odaklı direktif gibi düşünebiliriz. Oynanabilir direktifleri ise, oyunculuğun sonuç odaklı değil, süreç odaklı (performatif ve dolayısı ile anbean yaşananların seyirci-oyuncu ikilisi tarafından takip edilip anlanmasını temel alan) bir sanat alanı olduğunu düşünürsek, oynama mekanizmasına katkıda bulunan direktifler olarak düşünebiliriz. Bu bölümde, sonuç odaklı direktiflerin yönetmen-oyuncu iletişimde performans üzerinde verimi artıracak yönde katkıda bulunmadığını birtakım spesifik direktif örnekleriyle ele almaya çalıştık. Peki, mekanizmaya nasıl dahil olabiliriz?

BÖLÜM 3

SÜREÇ ODAKLI VE OYNANABİLİR DİREKTİFLER

Birinci bölümde oynarken çalışan, çalışıyor olması gereken mekanizmadan söz etmiştik. İkinci bölümde ise sonuç odaklı bir yaklaşımla oynamanın oyuncuyu yönetmeye de mekanizmaya da faydası olmadığını dair örnekler gördük. Peki, sonuç odaklı değil de, “süreç” odaklı direktif mekanizmada neye tekabül ediyor?

Süreç odaklı düşününce mekanizmada ilk olarak önemsenmesi gereken kavram ‘eylem’dir. Birinci bölümde mekanizmayı tanımaya çalışırken eylem ile ilgili olarak “istek-itki-eylem-duygu döngüsünde bir oyuncunun oynayabileceği tek kavram eylemdir. İstek oynanamaz; eyleyince anlaşılır. İtki zaten eylemin nüvesi ve görünemeyen bir şey iken oynanılması söz konusu değildir. Duygu ise ancak bir eylem gerçekleştikten sonra ortaya, bizim kontrolümüz olmaksızın, çıkabildiği için oynanabilir değildir, gözlenebilir; oynayınca, mekanizma çalışınca, ortaya çıkan sonuçtur” demiştik. Bu durumda mekanizmaya odaklanacak, eylem ve eylemi doğuran istek kavramları üzerinden oynanabilir direktif verilebileceği çıkarımını yapabiliriz. “Bir eylemin temel prensibi; sonuç odaklı olmasından ziyade süreç odaklı olmasıdır” (Alfreds, 2007, s.37).²¹ Eylem hakkındaki bu tanımlama da özellikle eylemin odaklanılması gereken yer olduğunu gösteriyor.

Eylem konusundan biraz daha bahsetmek gerekeceğine ilk kısımda da değinmiştim. Eylem için bir istek doğrultusunda, içinde bulunduğumuz dünyada somut veya soyut anlamda yapılan bir değişiklik diyebiliriz. Çetin Sarıkartal’ın kendi dersinde eylem ile ilgili ifadelerine bir bakalım:

Eylem ne: Dramanın en küçük birimi... Kişinin ya kendi kendisiyle ya da başka bir kişiyle olan ilişkisinin bir durumdan diğerine geçişine biz eylem deriz. Bu bir kişinin kendi kendine şu işi yapsam mı diye düşünüp sonra ı-ıh diyerek vazgeçmesi de olabilir. Çünkü bir halden diğerine geçmiştir ve kendisiyle bir hesaplaşma yaşamıştır ve dolayısıyla bu bir eylemdir. Ama sözlü bir şey de olabilir, mesela dayanamadığı bir anda karşısındakinin gırtlığına sarılması da bir eylem anı olabilir. Doğru mu? Eylemle hareketi birbirine asla karıştırmayacağımızı biliyoruz değil mi? Seyirci açısından bakarsak deminki tanım geçerli: Karşımızda gördüğümüz kişi ya da kişinin var olan durumlarının bir başka duruma evrilmesi, yani onların başına bir şey gelmesi ya da onların yaptıkları bir şeyle durumun değişmesi demektir. İzleyici esas olarak bunu izler. Ama işin arka tarafında oyuncu açısından bakarsak da eylem, rol kişinin belli bir durumdayken içinde taşıdığı

²¹ Çeviri bana aittir.

isteğin sözlü ya da sözsüz bir hareketle ifade etmesi sonucunda başka bir hale geçmesi demektir. Aslında aynı şeyi arkasından bakarak, oyuncu açısından bakarak anlattım şimdi de... (Sarıkartal, 15.12.2015)

Sarıkartal'ın bahsettiği gibi hallerin birbirine eylemlerle evrilişi süreç boyunca olup durmaktadır. Bu noktada yönetmenin direktiflerinin süreç odaklı olması gerektiğine vurgu yaparken oyuncuların da bu anlamda sonuca değil, sürece odaklanmaları gerektiğini belirtmekte fayda vardır. Keza Alfreds oyuncular için de süreç odaklı ve sonuç odaklı oyuncular olmak üzere şöyle bir ayırım yapmıştır:

Süreçten beslenen oyuncu açık, zaman ve mekânda dinamik bir şekilde devinebilen bir yapıya sahipken, sonucun öncü olduğu oyuncu zaman-mekâna sıkışmış, hapsolmuş durumdadır. Süreç odaklı oyuncu isteğini kovalar, eylemleri veya partnerlerinden gelen tepkiler sonucu ortaya çıkan duyguları kullanırlar, sonuç odaklı oyuncular önceden belirlenmiş kalıpların içine sahte duygu dahil etmeye çalışırlar. Süreç odaklı oyuncu karakterden düşünür, sonuç odaklı oyuncu nasıl yapıyorum diye kendisinden düşünür. (2007, s.39)²²

Oynama durumuna bu perspektiften bakıldığında, bu bölümde organik tepkiler geliştirerek mekanizmaya dahil olabilmek için “eylem” kavramı üzerinden oynanabilir fiiller ve dört temel fiil başlıkları altında pratik olacağını düşündüğüm, hızlı sonuç alınabilir direktifler önereceğim. Ayrıca yine, sonuç odaklı olmayan, sürece yönelik olduğunu düşündüğüm imajinatif direktif verme ve mekanizmanın çıktılarında olan vurgu ve tonlama sıkıntılarını giderme ile ilgili olarak kelime ve cümle değişikliği ile çözüm üretmeye de birer başlıkta yer vermeye çalışacağım.

3.1. OYNANABİLİR FİLLER (ACTION VERBS)

Eylem, oyuncunun oynadığında, seyircinin izlediğinde anladığı/anlayacağı şeydir; Anlamlıdır. Şimdi pratiğe nasıl döküleceği üzerinde duralım. Burada ilk olarak “fiil” ve “eylemleme” kavramlarını tanımlamak gerekmektedir. Fiil, eylem henüz gerçekleşmeden, anlam daha oluşmadan yapılan şeydir. Bu fiili gerçekleştirme süreci ise eylemlemedir²³ ve sonunda anlamın da oluşması ile birlikte eylem gerçekleşmiş olur. Bir diğer ifade ile; Oyuncu, bir anlam oluşsun niyetiyle bir fiili gerçekleştirir ve bu

²² Çeviri bana aittir.

²³ Çetin Sarıkartal, “actioning” kavramını "eylemleme" şeklinde Türkçeleştirmeyi ve kullanmayı uygun bulmaktadır; ama ne yazık ki henüz bu konuda atıfta bulunulabilecek bir yazılı kaynağı yoktur . Burada da eylemleme demek tercih edilecektir.

süreç eylemlemedir. Yani istenilen mananın, eylemin, oluşması için atılan adıma fiil, bu adımı atma işine ise eylemleme (*actioning*) diyebiliriz.

Eylemin ne olduğu önceden bellidir. Sahne okunduğunda kimin kime ne yaptığı açıktır; ama nasıl yaptığı yani eyleyişin ne olduğu ise belli değildir ve oyuncunun metne katkısı daha çok bu noktadadır. Alfreds bu ayrımı yaptığı yerde “Ne ve Nasıl: Disiplin ve Özgürlük” (*What and How: Discipline and Freedom*) başlığını kullanmıştır ve oldukça kafa açmaktadır. “‘Ne’ oyunculara disiplin ve kontrol sağlar, ‘Nasıl’ ise yaratıcı özgürlük...” (2007, s.75).

Hemen bir örnek verelim, mesela bir karakter sahnedeki diğer karakteri ikna etmeye çalışıyor ama nasıl? Kucaklayarak mesela... Eylem “ikna etmek”, fiil “kucaklamak”... Bir annenin çocuğunu kucaklayarak bir konuda ikna etmeye çalışması gibi... Fiziksel olarak gerçekten kucaklaması gerekmiyor; sahneyi, laflarıyla sanki kucaklıyor gibi düşünerek oynaması bu durumda ikna etme eyleminin nasıl’ı oluyor. Ya da yine ikna etme eylemini gerçekleştirirken bunu ikna olmadığı takdirde işlerin çığırından çıkacağını, başına bir iş geleceğini hissettirmek üzere tehdit ederek yapmaya çalışırsa eylem fiili “tehdit etmek” olmuş oluyor.

Fiillerin seçiminde dikkat edilmesi gereken bir husus vardır; o da fiillerin oynanabilir olmasıdır. Yani her fiil oynanabilir fiil değildir. “Kafamızın içinde olan korkmak, beğenmek, içermek gibi fiiller oynatan fiiller değildir” (Weston, 1996, s.30).²⁴ “İste-yap-hisset” (*want-do-feel*) üçlüsüne göre istediğin şeyi yapmaya dönük “aktif olan fiiller” oynanabilir. Geçişli fiiller (*transitive verbs*); neyi, kimi, ne sorularını sorduğumuzda cevap alabileceğimiz fiillerdir. Özellikle bir başkasının üzerinde etkisi olan geçişli fiiller yardımcı olur. Yani fiilin etki-tepki ilişkisiyle bağlantısı bulunmalı; bir yaparı bir de muhatabı, etkileneni olmalı. Örneğin azarlamak fiili iki kişi arasında duygusal bir geçiş olmasını sağlar. “Vurmak, çarpmak gibi fiillerde ise fiziksel olarak gidip vurmak değil ama alt metinde vurmak fiilini tutarak lafi söylemek oynanabilir fiiller sınıfına girer” (Weston, 1996, s.30).²⁵ Karşıdakini küçümsemek ya da uyarmak gibi fiiller oyuncunun sahnedeki diğer oyuncuya odaklanması, içine düşmeyip dışarıda kalması konusunda yardımcı olur. Oyuncu karşısından aldığı etkiden hareketle bir tepki

²⁴ Çeviri bana aittir.

²⁵ Çeviri bana aittir.

verir ve bu tepki karşısındakini etkiler ve yeni bir tepki doğurur. Bu tarz oynanabilir fiiller kullanmak, hızlıca tikanıklık açma konusunda başvurulabilir bir yöntemdir. Sonuç odaklı ve genel direktiflerdense çok daha üretken olmayı sağlar (Weston, 1996, s.32).

Burada bir de Mike Alfreds'in yaptığı fiil ayrımlarına bakalım: Öncelikle eylemleri fiziksel (dışa dönük) ve psikolojik (içe dönük) olmak üzere ikiye ayırmış... Fiziksel eylemler; itmek, çekmek, işaret etmek, el kol hareketleri yapmak, iç çekmek, ağlamak, gülmek, örmek, yemek pişirmek vb... Psikolojik eylemler; tehdit etmek, kandırmak, övmek, itaat etmek, emretmek, reddetmek, azarlamak, güven vermek, netleştirmek, inkar etmek gibi... Ve daha sonra oynanabilir olmayan fiillerin özelliklerini şöyle sıralamış: (1) Sonuç veya başarı anlamına gelen fiiller; baştan çıkarmak, ikna etmek, kandırmak... (2) Duygu ve ilişki fiilleri; Nefret etmek, sevmek, şüphe etmek, kuşkulandırmak... (3) Gizli niyet fiilleri; Yalan söylemek, kafası karışmak, hile yapmak... (4) Geçişli olmayan fiiller; (Tek başına yapılan fiiler): Düşünmek, anlamak, karara bağlamak gibi geçişli olmayan fiiller de mutlaka geçişli oynanmalı... Sahnedeki diğer karakterlerin yararı için de bu gereklidir²⁶ (Alfreds, 2007, ss.72-73)²⁷.

Buraya kadar fiillerden teorik olarak bahsetmiş olduk. İkinci bölümde etkili olmadığından bahsedilen sonuç odaklı direktif yerine, oynanabilir fiil kullanmanın daha işlevsel olacağını anlayabilmek için durumlardan örnek vermek daha kafa açıcı olacaktır. Mesela oyuncunun kendisini izlemesine sebep olan “Sinirli oyna” gibi zarf (belirteç) kullanarak direktif vermek yerine “Onu suçla” gibi oynanabilir bir fiil vermek, oyuncunun kendisinde kalmayıp partnerini daha iyi dinlemesine ve sahnenin daha çok yaşamasına yardımcı olur. Oyuncu suçlar, karşı taraftan suçlaması sonucu isteğine dair bir gelişme görmedikçe sinirlenmesi kaçınılmaz olur.

Karakteri yargılamanın oyuncunun karakteri ile mesafesini açma tehlikesi olduğunu göz önünde bulundurarak “Şirret bir kadın gibi oyna” demek yerine sahnedeki eylemini o koşullar altındaki bir insanın, isteğini eylemleştiren yapacağı bir oynanabilir fiil seçip, o fiili yaptırarak, bu yargıyı seyirciye bırakmış olabiliriz. Örneğin küçümseyerek oynamasını, azarlamasını istemek oyuncunun çok daha üretken olmasını sağlar.

²⁶Türkçe ve İngilizce dil bilgisi kurallarının farklılıklarından ötürü, kaynakta beş madde halinde yapılan sıralama burada dört maddeye indirilmiştir. Detaylı bilgi için (Alfreds, 2007, ss.72-73).

²⁷ Çeviri bana aittir.

Oynanabilir fiilde yapılan deęişiklikle ıkan anlamın nasıl deęiřtięini anlamak iin bir de řu rneęe bakalım:

“Sanırım řimdi gideceęim” (*I think I’m going to leave now*) replięini ele alalım. En aık seenek karakter iin odadan ıkıp gitmesini, ve kelimelerin istedięi de bu... Ama eęer oyuncu “kama” (*to escape*) fiilini kullanırsa? Bu onun ıkıřının hızını ykseltecektir. Eęer oyuncuya kamasını sylersem, pek muhtemel kendini hemen odanın kapısının nnde bulacaktır. Peki, eęer oyuncudan tehdit etme (*to threaten*) fiilini dřnp eylemesini isteseydik yine aynı cmle ile? Bu ok daha farklı bir sonu retirdi. Tehdit ederken ani bir řekilde davranmayız. Yani muhtemelen karakter bu cmleyi sylerken pek hareket etmezdi, ama tehdidine gelecek tepkiyi beklerdi. Herkes bir sonra ne olacaęını merakla beklerdi. Basite ıkıp gitme řeklindeki apaık gzken tercihte ise szcklerin dz, lineer bir řekilde oynandıęı bir durum grrdk. Ama bu hayat gibi deęil. Hayatta syledięimiz her řey ne istedięimizden, onu elde etmek iin ne yaptığımızdan, ve onun kovaladıęı zorlukların ve zaferlerin bize hissettirdiklerinden etkileniyor. (DeKoven, 2006, ss.33-34)²⁸

Duygu istemek yerine de oynanabilir bir fiil vermek daha iřlevsel olacaktır. Hayatta nasıl hissedeceęimize karar veremeyiz ama ne yapıp ne yapmayacaęımıza karar verebiliriz. İnsanlar birbirlerine bir řey yaptıklarında aralarında duygusal bir akıř olur (Weston, 1996, s.32). Yaptığımız bu tarz fiiller bizde ve karřımızdakilerde duyguların doęmasına sebep olur. Bu duyguların oluřması iin o iři gerekten yapmalıyız. “Siz oyuncusunuz, ‘hissedici’ deęil” (*You are actors, not ‘feelers’*) cmlesi bu duygu meselesine bakıřımızı ok kısa ve net bir řekilde zetliyor aslında. Oyuncu gerekten o fiili yapmaz da yaptığını gstermek zerinde odaklanırsa fiil gerekleřmedięinden ne kendisinde ne karřısındakinde duygu salınımı olmaz. Oyuncuda ve partnerinde duyguların eylemin yapılmasından sonra doęması gibi, izleyenlerde de aynı řey sahnedeki fiili okumanın ardından kendilięinden olur. Seyircinin okuduęu duygu olursa kendisinde duygu salınımını alıřtıracak mekanizma harekete gemez.

Ona [Stanislavski’ye] gre oyunculuk, deneyimleme ve fizikselleřtirme sanatıydı. Karakteri ya da duygularını oynamaya kalkmamızı kesin olarak yasakladı. ‘Karakter olarak davranmalısınız’ derdi. ‘Tabii ki duygularınız olmadan davranamazsınız, ama duygularınızı dert etmeyin ya da dřnmeyin, duygular verili durumlar iindeki dinamik aksiyona olan ilginizin sonucu olarak ortaya ıkarlar’’. (Toporkov, 2017, ss.239-240)

Beyinlerimiz grdęmz duyduęumuz řeyleri tanımlamak odaklı alıřır. Dıřarıdan bir patırtı geldięinde pencereye kořup bakarız ve o sıra dıřı uyarının ne olduęunu tanımlamaya alıřırız. Tanımlayana kadar izleriz, sonra rahatlarız ve izlemeye devam etsek bile o yeni rahat ruh halinden izleriz veya artık sorun olmadıęını dřnerek bir nceki iřimize devam etmek zere pencereden ayrılırız. Sahnelerin izlenilir olmasını da

²⁸ eviri bana aittir.

buna bađlıyorum. Sahnede ne olduđunu tanımlamak üzere izlemeye devam ederiz. Ne olduđu tanımlanıyorsa ve izlemeyi sürdürmemizi sađlayan bir merak unsuru yoksa sıkılırız.

Ben fiillerin bu anlamda sahneye merak uyandıran bir hareket getirdiđini düşünüyorum. Duygu, çalışan bir mekanizmanın ürünü olarak belirmeksizin yapay bir şekilde var edilmeye çalışılırsa tanımlaması çok kolay olacađından ve tanımlama görevini yerine getiren beyinin dikkati sahnede tutmasına ihtiyaç kalmayacađından, sahneye izleyicinin bađlantısı kopma noktasına gelir. Seyirci sahnedeki kişinin zorlama üretmeye çalıştıđı duyguyu, yani eyleminin sonucunda çıkması gerekirken her şeyin önünde görünüp duran yapay duyguyu görünce bir çeşit rahatsızlık bile duyabilir.

Burada sinema filmi deneyimimde oynamakta oldukça zorlandıđım bir sahneden bahsetmek istiyorum. Uzun süredir birbirlerini görmemiş ve aralarında kırgınlık olan bir baba ve ođlun, bir kahvaltđ sofrasında bir başka konuda tartıřmayı bahane ederek aralarındaki gerginliđin hesaplařmasını yaptıkları bir sahnede, adam yerine koyulmadıđı için baba evini terk etmeyi sečen ođlu oynuyordum. Filmin, benim içinde olduđum en önemli sahnesi olduđunu düşünüyordum ve kimi zaman hazır hissediyor, kimi zaman da çok kaygılanıyordum. Özellikle bu sahne için çok defa buluşup, üzerine uzun uzun konuřarak prova etmiřtik. Hatta çekim günü olarak belirlenen gün, birkaç tekrardan sonra yönetmen, sahnenin henüz hazır olmadıđını düşünerek set ekibine paydos vermiřti ve tekrar prova etmiřtik. Üzerimde bir baskı oluřsa da bunu görmezden gelerek iři iyi yapmaya odaklanıyordum. Genel plan çekildikten sonra benim yakın planlarım çekilirken bir türlü yönetmenin memnun kalacađı tekrarı çekememiřtik. Hâlbuki sahnede oldukça duygusal, yoğunluklu anlar yařıyor ve bu duyguların gerçek olduđunu hissediyordum. Sonra yönetmen bir yakın plan tekrarını monitörden izlememi istedi; kendimi o halde görmekten utandım ve sonuna kadar zor izledim. O duygulara gelmek için kendi kendime karakterin üstün isteđi üzerinden düşünüyor, sahneye hazırlanıyordum. Ama řimdi tespit ettiđim sorun řu ki, istek ve duygu arasındaki eylem ve o eylemin nasıl yapılıřını atlamam duygunun -ne kadar gerçek olursa olsun- izlenilir olmasının önüne geçmiřti. Tekrarı izledikten sonra, gördüklerim üzerinden yaptıđım çıkarımla sonraki tekrarda, ileride bahsedeceđim, “eylem mahiyeti” konusunda bir karar alarak oynadım ve yönetmenin beklentisine yakın bir oyun oldu.

Eyleme odaklanmak ve nasıl'ını bir fiil yardımıyla oynamak gerçek bir sahne etkisi uyandırmak için mutlaka üzerinde çalışılması gereken bir konudur. Fakat burada akla “Provalarda fiil arayışı için vakit olur ama sette, çekim sırasında bunu araştırmak için vakit olmayabilir, bu durumda ne yapılabilir?” sorusu gelebilir. İşte bu noktada birinci bölümde adı geçen “dört temel fiil” meselesinin oldukça pratik bir şekilde yardımcı olacağını düşünüyorum.

3.2. DÖRT TEMEL FİİL (FOUR FUNDAMENTAL VERBS)

“Bütün performe edilen aksiyonlar (eylemler), ancak bir hedefe yönelen geçişli fiil sayesinde izlenebilir” diyen Paul Kassel, eylemler ve fiiller üzerinde çalışırken, oynanabilir fiilleri öğrencileri için dört gruba ayırmış: Çekmek (*pull*), İtmek (*push*), Tutmak (*hold*) ve Bırakmak (*release*). Çocukların erken dönem gelişimi üzerine yapılan çalışmalarda, bebeklerin ilk iradi davranışlarının emmek (çekmek), atmak (itmek), kavramak (tutmak), kavradığını bırakmak (bırakmak) olduğunun tespit edilmesinin, tüm eylemlerin temelinde bu dört fiilin olduğunun sağlamlasına yardımcı olduğunu düşünmüş... (Kassel, 1999, ss.181-182).

Bir de Çetin Sarıkartal'ın dersinde eyleyiş ve bu dört temel fiili bağladığı yere göz atalım:

Olan şey aslında belli bir enerjinin harcanmasıdır; en kaba tabiriyle budur. Ama boşa değil, bir anlam uğruna harcanmasıdır. Bir dramaturji vardır ve bir istekle, o isteği gerçekleştirmeye yönelik bir eylem vardır. Enerji harcamak dedim ya, her türlü enerji harcıyorum olmamıza karşın belli bir eylem anında bu enerjiyi ille de musluğu açıp harcamayız, bazen sızdırarak harcarız. Bazen iteriz, enerji benden öne doğru akar. Türkçedeki duygusal çağrışımlarını bir kenara bırakmalısınız, tekrar uyarıyorum. “İtmek” deyince karşımdakini itmek, dışlamak, iticilik gibi şeyler akla gelmesin. Duygudan söz etmiyorum, enerjiyi sizden o tarafa doğru gönderiyor olmaktan söz ediyorum. İsterseniz buna vermek de diyebilirsiniz. Verince zaten derhal doluyor. Birinci fiil demek ki itmek (*push*), veya vermek (*give*)... İkinci temel fiil bunun tersi, doğal olarak... Enerjiyi yine ben harcıyorum; fakat vererek değil de sanki karşımdakinden alarak harcıyorum. Almak (*take*) ya da çekmek (*pull*)... Bu iki fiile karşılık bir de şu var: Ben yine enerji harcarım fakat enerji harcıyorum olmama karşın ne alırım ne veririm. Onun yerine tutarım (*hold*). Dördüncü de buradan hareketle tahmin edebileceğiniz gibi, üçüncünün tersi olan şeydir. Yine enerji harcarım ama bu kez enerjiyi bırakarak (*release*) harcarım. (Sarıkartal, 22.12.2015)

Çetin Sarıkartal, Paul Kassel'in makalesinden hareketle, burada belirtilen dört temel fiili Stanislavski sisteminin içerisine eylemlemeye eyleyiş katmak için adapte etmiştir ve bu kendisine ait özel bir yorumdur. Kassel'in dört temel fiilini, eylemleme sürecinde oyuncunun oynadığı bir fiilin bu dört farklı şekilde oynanabileceğini düşünerek bir anlamda sisteme teorik bir katkıda bulunmuştur. Burada şunu belirtmekte fayda var;

eylemin gerçekleşmesi için yapılan fiilin mahiyetinin bu dört alternatifle değişebileceğinden söz ediyoruz. Bu değişiklik asıl yapılmaya çalışılan fiili gölgelememeli, önüne geçmemeli çünkü bu durumda başka bir anlam çıkabilir; yani eylem değişebilir. Hazırlanmakta olan kitabında bu katkısının ve aradaki ayrımın daha iyi anlaşabileceğini düşünerek ben kendi yaşadıklarım üzerinden aktarmaya çalışacağım.

İstek bir potansiyel enerji üretirken, itki oluşunca bu potansiyel enerji eylemde kullanılmak üzere kinetik enerjiye dönüşür demiştik. Bu kinetik enerji temelde dört farklı şekilde harcanıyor ise -ve bütün fiiller öyle ya da böyle enerji harcanarak yapılabildiğine göre- bir şekilde bütün fiillerin bu dört gruptan birisine yakın olduğu sonucunu çıkarabiliriz. Bu durumda sette üzerine konuşmak için çok zaman olmadığı durumlarda, bir sahnenin sıkıntılı akışını düzenlemede, oyuncuya oyun vermede, diğer karakterin üzerinde bırakılmak istenen etkinin rahatça tarif edilebilmesinde eyleyişi bu dört temel fiil yardımıyla anlatmak ve anlamak çok yardımcı olacaktır.

İçeride oluşan enerjiyi iterek ve çekerek harcamak için dışarıda bir başka şeye veya kişiye ihtiyaç varken, tutarak veya bırakarak harcamak için kendi kendimize yaptığımız bir iş canlanıyor gözümde... Aslında oyun sırasında bir eylemin eyleyişini değiştirmek oradan çıkacak olan anlamı doğrudan değiştirir. Dört temel fiil üzerine yaptığımız egzersizleri anladığım yerden, kendi kelimelerimle anlatmak istiyorum.

Oluşan kinetik enerjinin bir hareket olarak doğduğu yeri terk etme eğilimli olduğunu düşünüyorum. Bu enerjiyi, eylemimle oluşan etkiyi, benden gitmesini istediğim yere doğru hareket ettirdiğimi düşünüyorum. Böylece onu itmiş oluyorum ve karşımdakini etkilesin istiyorum. Çekmek fiilinde içimde bir boşluk olduğunu ve ihtiyacım olan enerjinin muhatap olduğum diğer kişide, dışarıda bir yerde olduğunu düşünerek gelip o boşluğu doldursun istiyorum ve onun etkisini çağırıyorum. Tutmak fiilinde bir enerji topunun harekete hazır, içimde dönüp durduğunu ve onu bırakmadığım için beni diri tuttuğunu ve çekmediğim halde partnerime ‘burada bir şey var’ dedirtip dışarıdaki dikkatin bende toplandığını hissediyorum. Bırakmak fiilinde ise o enerji topunun yere, ayaklarıma doğru dağılıp saçılarak sönüp gittiğini düşünüyorum. Bunları düşünerek oynamanın, eyleyiş fiillerine odaklandığım için, “lafı nasıl söylüyorum, nasıl

görünüyorum, sesim nasıl çıkıyor” gibi üzerime yük olan ağırlıklardan kurtulabildiğimi fark ettim. Burada sinema filmi deneyimimden birkaç örnek vermek istiyorum.

Yukarıda bahsettiğim Baba-oğul hesaplaştıkları sahnede yakın plan kaydı izledikten sonra eyleyişle ilgili olarak, içimde hissettiklerimi babama iterek oynamak yerine tutarak oynamayı denedim ve işe yaradı. Böylelikle bu eyleyiş değişikliği, daha önce bahsettiğim gibi, oynadığım karakterin yaşadıklarının hemen tanımlanıpvermesi yerine, daha merak uyandırıp izlenilir olmasını sağladı diye düşünüyorum.

Bu tartışma sonrası bir başka sahnede tartışmaya şahit olan bir kuzenimle konuşuyordum. Yönetmen sahne üzerine konuşurken, “böyle durumlarda kendimize yandaş toplamaya çalışırız, tartışmada bizi haklı bulsunlar diye elimizden geleni yaparız” demişti. “Tarafıma çekmek” isteği bende çekerek oynama imajı uyandırdı ve buradan oynamak hem bana iyi geldi hem de sahne bu anlamda daha anlaşılır oldu. “Sen de benim üzerime yıkma, sanki tanımadığın adam.” lafını iterek söylemiş olsam karşı tarafı rahatsız eder, meydan okur, tarafımı tutmasını sağlayamazdım. Tutarak veya bırakarak oynama durumunda ise kuzenim üzerinde bir etki bırakma kaygısı olmadığı gibi bir izlenim olurdu.

Tartışmadan bir sonraki gün baba-oğul tartışma ile yakından ilgisi olmayan bir konuda kısa bir konuşma yaptıkları bir başka sahnede ise beni affetmesini isteyerek oynamıştım. Sırtı bana dönüktü ve ben o lafları çekerek oynadığımda karakterimin çünkü tartışmadaki tavrından pişman olduğu daha görünür olmuştu. Bu sahnede o lafları iterek oynamış olsam, hesaplaşmayı sürdürüyor etkisi uyanabilirdi.

3.3. İMAJİNATİF DİREKTİFLER

Bir oyuncu sadece imgeleminde yarattığı karakterin yaşamını içtenlikle yaşamış olduğunda, o varlığın mantığı kendi mantığı haline gelmiş olduğunda ve bu mantığın dikte ettiği eylemler oyuncu/kişinin canlı organları tarafından bütün ince yönleriyle icra edildiğinde, zihninin ustaca tasarlanmış olduğu bütün deneyimler, olaylar kendi sinir sistemi tarafından emilmiş olduğunda, içtenlikli bir sanat eseri yaratmış olan bir ustanın keyfini hissedebilir. (Toporkov, 2017, s.262)

Böyle bir durumda hem oyuncu kendisi, hem de seyirci karakteri merak etmeye, anlamaya başlar. Yönetmenin de istediği nihayetinde bu... Yönetmen, oyuncunun özellikle sinir sistemini devreye sokmak, bünyede oluşacak bir gerçekliğin peşine düşmek için imajları kullanabilir. Örneğin; “Çok çekmişsin zamanında” demek yerine “omzunda on kiloluk bir yük düşün, bununla oynadığını hayal et” dediğinde, otomatik

olarak, karakterin koşullarını oyuncu için fizikselleştirmiş olur ve bedenini daha fazla duyumsamasını, bedeninin de aksiyonuna katılmasını sağlamış olur. Bunun gibi çalışmayan unsurları harekete geçirebilecek şekilde imajinatif direktifler verebilme yetisi yönetmen için oyuncuyu oynatabilme anlamında kritik bir yerde durmaktadır.

İmajlardan kast edilen sadece görsel imajlar değildir; beş duyumuzun hepsinin birden zihnimize bıraktığı imzalar gibidir. “Düşünce, duygu, beden kimyasındaki değişiklikler vs.- bedende bir itki oluştururken aslında bedende tek bir süreçte birleşiyorlar. Aslında değişik süreçler tek bir şeymiş gibi yaşanıyor. Ve bunların hepsini aynılaştıran bir maya var. Bunu sağlayan şey ise imaj...” (Sarıkartal, 19.11.2013).

Bir koku ilkokul sıralarımıza götürebilir bizi... Ya da bir melodi gözümüzün önüne çok eski yıllardan bir hatıra getiriverir ve birden mutlu hissederiz ya da birden burnumuz sızlar. Mesela şimdi fark ettim; “Burnunuz sızlar” ifadesinin de imaj olarak bir karşılığı var hepimizde... “Duygularımız duygusal hatıraların uyarısına duyarlıdır” (Weston, 1996, s.41).²⁹ Bir içi boş oyun anında, bir laf doğru yerden gelmiyorsa içini doldurmak için duruma uygun bir imaj düşünmek iyi gelebilir. Oyuncuyu hızla açmak için, onu oraya, o ana götürecek bir imaj işe yarayabilir. Oyuncuya bir hal gelir ve dışarıdan bakan göz bunun ne olduğunu tanımlayamasa bilse (belki de tanımlayabilmek için) takip etmeye, izlemeye devam eder.

Sinema filmi çekimleri sürecinde işe yaradığını gördüğüm bir gözlemimi paylaşarak ne demek istediğimi daha rahat anlatabileceğimi düşünüyorum. Yönetmen, iki tekrar arasında bir oyuncu ile sahne üzerine konuşurken “Bu lafı, böyle bir köpeği kovalar gibi söyle” demişti. Gözlemlediğim kadarıyla bu tarif, uzun uzun yapılan konuşmalardan daha etkili olmuş ve oyuna iyi gelmişti.

Burada aslında eylemin mahiyeti ile ilgili olarak bir direktifi farkında olmaksızın vermiş oluyor; yani “Kovarak oyna” demenin yanında, mahiyeti ile ilgili de bir direktif vererek, “İterek kov” demiş oluyor. Kovma fiilini dört farklı şekilde yapabiliriz. Örneğin “Git başımdan” cümlesini ele alalım. Bunu çekerek söylersek git derken aslında kalmasını istiyor izlenimi doğabilir. Bırakarak söylersek yalnız kalmak istiyor izlenimi doğabilir.

²⁹ Çeviri bana aittir.

Tutarak söylersek dişlerinin arasından söylüyor ve tehdit ediyor gibi görünebilir. İterek söylediğinde ise orayı terk etmesi ile ilgili komut verdiği, kovduğu düşünülebilir.

Bir de “Köpeği kovar gibi” derken kullandığı “köpek” kelimesi, bu iki karakter arasındaki mesafeyi belirliyor. Oyuncuya, karşısındaki karakterin pozisyonunu işaret ederek aslında kısa yoldan sahnede görmek istediği gerginliği düzenlemiş oluyor.

Directing Actors kitabında gördüğüm bir örneği de paylaşmak istiyorum. Gergin, soğuk bir aile sofrası çekilirken, oyunculara hata yapan hapse atılacakmış gibi oynayın demek, yine bu imajınatif çağrışım yardımıyla sahneye beklenen etkiyi getirme konusunda yardımcı olacaktır (Weston, 1996, s.15).

3.4. TONLAMA SORUNLARI İÇİN KELİMEYİ, CÜMLEYİ DEĞİŞTİRME

Tonlama meselesine replikteki kelimeyi -ya da komple repliği- değiştirme önerisi getirilmeden önce dört temel fiilin de bu meseleye bir çözüm teşkil edebileceğini belirterek girmek isterim. Dört temel fiilin sahnede kurulan ilişkilerin daha anlaşılır bir yere götürülmesi için faydalı olacağını düşünmemin yanı sıra, tonlamalarla ilgili olarak da hızlı ve pratik bir çözüm olarak kullanılabileceğini düşünüyorum. Örneğin yönetmen ikinci bölümde bahsettiğim gibi repliği söyleyerek göstermek durumunda kalırsa, oyuncu için, ‘şu an hangi fiile yakın söylüyor?’u dinleyerek bir sonraki tekrarda aynı fiille oynamak çok faydalı olacaktır. Yine sesini ve ‘yapabiliyor muyum?’u takip etmeden o fiille oynamak, yönetmenin verdiği tonu taklit etme tehlikesinden kurtaracaktır. Hele de oyuncu ile yönetmen arasında kurulan iletişimde, bu dört fiilin ortak bir dil ile konuşulabiliyor olması, oyuncuyu ve yönetmeni sancılı geçecek birçok alternatif, işe yaramayan, seçeneklerle vakit kaybetmekten kurtaracaktır.

Bunun dışında Çetin Sarıkartal’ın derslerde oyuncular ile çalışırken kullandığı ve işe yaradığını gördüğüm bir yöntem başvurulabileceğini düşünüyorum. Bir cümlenin içinde özellikle bir kelime hiç gerçek bir yerden gelmiyor, yapay ve ezberlenmiş bir yerden geliyorsa, oyuncu o kelimenin imajını görmeden söylüyor demektir. Böyle durumlarda Çetin Hoca, oyuncuya o söyleyemediği kelimenin yerine bir başka kelime söyletirdi.

Sarıkartal’a göre oyuncu repliğindeki bir kelimeyi herhangi bir kelime gibi söylediğinde, o kelimenin imajını görememiştir (Aydın, 2017, s.85). Böyle durumlarda

o cümlenin içinde çok alakasız duracak, resme hiç oturmayacak bir imajı barındıran bir başa kelimeyi söyleyip, oyuncunun replikteki kelimenin anlamını fark etmesi ve ona göre tonlaması sağlanabilir. Burada verilen kelime fonetik olarak replikteki kelimeye benzeyen bir kelime olmalı; örneğin oyuncu “Olmak ya da olmamak, işte bütün mesele bu” repliğinde “mesele” kelimesini geçiştiriyorsa bunun yerine “kanepa” demek gibi...

Oyuncunun söylediği cümle, yönetmenin kafasında hayal ettiği anlama gelmiyorsa, böyle durumlarda oyuncunun o lafları kendi kelimeleriyle söylemesi istenebilir. Bu durumda yönetmen oyuncunun neyi anlayamadığını, ne konuda ayrı düşüklerini kolayca tespit edebilir. Yahut bu yeni seçimin daha doğru olduğunu da fark edebilir. Bu anlamda genelde yönetmenler kelimelerin birebir söylenip söylenmediğine takılmazlar, sahnede cereyan eden olaylardan istedikleri anlam çıkıyor mu, sahne hayal ettikleri çizgide yaşıyor mu, buna daha çok önem verirler. Sinema filmi çekim sürecinde yönetmen laflara takılmadığını, bizim, ağızımıza oturtmak için, sahne matematiğini, ilişkilerin rengini değiştirmemek koşulu ile, üzerinde değişiklik yapabileceğimizi özellikle belirtirdi. Bu ‘kendi cümleleri ile söyleme’ çalışmalarını Stanislavski prova sürecinde oyuncular ile denemiş:

Stanislavski oyunculuk üzerine yaptığı araştırmalarında, metnin dilin kaslarına yerleşmemesi, etkisini kaybetmemesi için, aktif analiz yöntemi dediği, sahnenin iskeletinin ve koşulların sabit kalarak, oyuncunun replikler yerine kendi cümlelerini kullandığı doğaçlama çalışmaları yaptırmıştır. Yazarın yazmış olduğu cümleler, oyuncu onları kendisine ait kılana kadar oyuncuya yabancıdır. Metni ezberlemeden önce sahneyi anlamak için yapılan bu doğaçlama oyuncunun kendi cümleleriyle, doğaçlama cümlelerle (*ad-libbing*) olduğu gibi Stanislavski'nin “sessiz etüt” (*silent etudes*) adını verdiği, oyuncuların konuşmadan sahneyi oynaması şeklinde de yapılabilmektedir. (Aydın, 2017, ss.25-26)

Oyuncu ve yönetmenin birlikte çalıştıkları zamanlarda ortak bir dil konuşabilmeleri, çalışmanın verimliliği açısından oldukça önemlidir. Beklentiyi dile getirmenin ötesinde, oyunu ve oyuncuyu yönlendirebilmek için oynama mekanizmasının nasıl çalıştığını bilmek, ve bu mekanizmaya dahil olarak çıkacak sonuçları yönetmek daha verimli olacaktır. Bu bölümde deneyimlerimden ve kaynaklarda gördüklerimden hareketle pratik olacağını düşündüğüm çözümler önermeye çalıştım.

SONUÇ

Bir yönetmen, seyircinin filmi izlerken ne göreceğini tasarlayan kişi olarak, ışık, gölge, kadraj, kamera açısı, efekt, makyaj, kostüm ve benzeri şeyleri teknik imkanlar el verdiği ölçüde hayalindeki resme göre ayarlayıp yönetebilir. İş canlı ve yaşayan; aynı zamanda da bir süreci yaşatan oyuncuyu ve oyunu yönetime gelince hayalinde gördüğü resmin oyuncuya bakan yanını çok iyi anlatabilmesine rağmen beklediği etkiyi alamadığı tekrarlar, yönetmeni de oyuncuyu da çok zor duruma düşürebiliyor. Sonuç odaklı, sonucu tarif eden direktifler, süreç odaklı bir sanat dalı olan oyunculuk için yeterince besleyici olamıyor.

Eğer oyuncu bir sahne yönergesini icra edemiyorsa, yönetmen kendisinin hatalı olup olmadığından emin olmalıdır. Yönetmen oyuncuya yanlış görev vermiş, ve bir olay karşısında uygun olmayan bir tavır önermiş olabilir. Oyuncunun sorunu, özgül bir eylemi yeterince haklılaştıramamak olabilir ve her an eylemin haklılaştırılıp haklılaştırılmadığını fark etmek yönetmenin görevidir. Oyuncunun sorunu bir yaratıcı “gıda” eksikliği olabilir ve canlandırdığı yaşamla ilgili yönetmenle konuşması yararlı olabilir. (Moore, 2011, s.117)

Tez boyunca aslında, yönetmenin oyuncuya doğru görev verdiğini farz ederek, bunu performansa dönüştürememe durumlarını ele aldık. Yukarıdaki “yaratıcı gıda” oyuncuya üretmek için nereden beslenmesi gerektiği ile ilgili yardımcı olmanın önemini vurguluyor. Performansın nereye gitmesi gerektiğini elbette yönetmen oyuncu ile konuşabilir, sonuca yönelik hayalini paylaşabilir; oyuncu deneyimleri doğrultusunda buradan kendi çıkarımını yapıp beslenmesi gerektiği yeri kendisi bulabilir. Ama bulamıyorsa; yönetmenin istediği şeyi, farklı cümlelerle anlatıp durması yerine beslenmesi gereken yer konusunda oyuncuya yardımcı olması gerekir.

Oyuncu, yönetmenin göstermek istediği anlamı hazır kalıplarla icra eden bir kukla olarak değerlendirilemez. Buradan şöyle bir sonuç çıkarabiliriz: Yönetmen oyuncuyla, karakterin içinde bulunduğu duruma dair bir bilgi paylaşımında bulunacağı zaman, oyuncu olarak nasıl göstereceğinin değil neyi göstereceğinin bilgisini paylaşmalıdır. Biraz daha açarsak, yönetmen oyuncuya göstermesini istediği bir duyguyu (tanım olarak) verirse (örneğin üzülmeye) oyuncu o duyguyu gerçekleştirmekte zorlanacaktır. Fakat o duygunun karakterin içinde bulunduğu hangi durum karşısında neden açığa çıkması gerektiğini söylese oyuncunun işini kolaylaştırabilir. (Elmas, 2015, s.8)

Buradan hareketle, oynama mekanizmasını tanımının yönetmenin işini kolaylaştıracağını düşünerek, Stanislavski ve Grotowski'nin yaşadıkları dönemde, bilimsel gelişmelerden haberdar olarak bilimin tiyatroyla ve performansla ilişkisini sıcak tutarak geliştirdikleri “Fiziksel Eylemler Yöntemi”ni olabildiğince yüzeysel olarak özetlemeye çalıştım. Oyunculuk ile günümüzde yeni yeni gelişen sinirbilim ilişkisi

üzerine kafa yoran Çetin Sarıkartal'ın "İleri Oyunculuk" derslerinde oynama mekanizması üzerine paylaştıklarından da faydalandım. Burada fiziksel eylemler metodunu anlatmayı seçmemin sebebi hayattan bir parçaymış gibi doğal, organik bir oyuncu performansı hazırlamaya yönelik bir yöntem oluşudur. Stanislavski'nin oyuncularından beklentisi bugün birçok sinema filmi yönetmeninin oyuncularından beklentisiyle aynıdır;

Stanislavski oyuncuların bir gerçeklik duygusuna sahip olmalarını isterdi; ayrıca oyundaki olaylara kendilerini sakınmadan, kolayca ve samimi bir şekilde kaptırma, sürekli olarak eylemlerinin mantığını takip etme, ve diğer insanların eylemlerinin mantığına samimi bir biçimde inanma yeteneğine sahip olmalarını isterdi. (Toporkov, 2017, s.183)

Mekanizmayı istek-itki-eylem-duygu döngüsünü temel alarak anlatmaya çalıştım. Bu mekanizma, sahnedeki akışın hayattaki gibi olması için önce akışı yaratan unsurları analiz edip, aralarını açıp; neyin, neyi, ne şekilde, nasıl tetikliyor olduğunu yakalayıp sonra da onları harekete geçirerek sıkıştırınca hayattaki gibi akmaya başlaması şeklinde özetlenebilir. Ve bu mekanizma doğru çalıştırılırsa doğru duygu, doğru ses, doğru ifade kendiliğinden gelecektir. Yönetmenler genelde oyunculardan beklentilerini bu saydıklarım üzerinden belirtmeye eğilimlidir... "Bu ton iyiydi, bu duygu güzeldi" şeklinde beğenilerini ifade etmelerinde elbette bir sakınca yok. Fakat memnun kalmadıklarında, beklentilerini bunlar üzerinden ifade etmeleri, mekanizmayı devrede tutmaksızın, sonuca odaklanmak demek olduğundan, aslında oyuncunun işini pek de kolaylaştırmıyor.

Tez kapsamında mekanizmaya dahil olabilmek için, oynanabilir direktifler verebilmek için, mekanizmada oyuncunun oynayabildiği tek kavramın 'eylem' kavramı olduğunu belirtmeye çalıştım ve bu yüzden "eylem" üzerine biraz daha odaklanıp, oynanabilir fiiller ve sonrasında "dört temel fiil" (*four fundamental verbs*) gibi, oldukça pratik ve doğurgan yöntemleri tanıtmaya çalıştım. Mekanizmaya bu şekilde dahil olununca duygu, vurgu ve tonlama gibi sonuçların kendiliğinden, bir zorlama etkisi olmaksızın en doğru şekilde üretilebileceğini anlatmaya çalıştım. Ne yazık ki duygu da, ses de öyle hassas yapılar ki; en ufak yapmacık ve doğal olmayan halleri kolayca fark ediliveriyor ve üzerinde uğraştıkça daha iyiye gitmesi beklenirken gidemiyor.

"Şöyleymiş gibi" diyerek, aslında senaryoyla ilgisi olmayan bir yerden, hayal gücünü devreye sokacak imajinatif direktif vermek, işe yaradığını gördüğüm bir başka yönetme

şekli... Oyuncu her ne kadar başka bir duruma geçmeye yatkın bir yapıya sahip olsa da “buluş yapma” algısına kapılıp sahnenin koşullarına paralel koşullar oluşturma ve düşünme konusunda sıkıntı yaşayabilir. Bu gibi durumlarda ona yardımcı olmak için hayal gücünü kullanarak, dönüşmesini sağlayacak direktifler verilebilir. Örneğin “gergin ol” demek yerine, “her an karşındaki yüzüne yumruk atabilirmiş gibi düşün” demek, uzun uzun konuşarak alınacak mesafeyi hızla aldirabilir.

Oyuncu bir cümleyi veya kelimeyi doğru yerden söyleyemiyorsa, ne söylediğini doğru anlayamamış olabilir. Özellikle set sırasında, yani stresin arttığı zamanlarda oyuncunun algısı sınırlanıp anlaması iyice güçleşebileceğinden bu tür sıkıntıları aşmak için işe yaradığına şahit olduğum iki yöntem önerdim: (1) Cümleyi, oyuncunun kendi kelimeleri ile söylemesi ne dediğini anlamasını kolaylaştırabilir, (2) Doğru vurgulanmayan kelimenin yerine, o cümle ile ilgisiz ve fonetik olarak o kelimeye yakın başka bir kelime söyletmek, oyuncunun, yanlış vurguladığı kelimenin imajını görmesini kolaylaştırır ve böylelikle doğru vurgusunu buldurur.

Neticede sonuç odaklı direktif vermek yönetmenlere has bir hata değildir, oyuncular da bunu kendi kendilerine yaparlar. Sonuç odaklı sorular sorarak karakteri daha çok tanımak isterler -ki karakteri tanımak istemeleri çok normaldir- ama alınan sonuç odaklı cevapların oynama mekanizmasına faydası olmayacağı gerçeğini göz ardı etmemek gerekir. Dikkati, algıyı her zaman sonuç yerine süreç odaklı çalıştırmak iyi olacaktır. Sonuçtan memnun kalınmıyorsa süreçte bir şeylerin değiştirilmesi gerekiyor demektir. Bazen oyuncuya sorulan bir soru meseleyi uzun uzun anlatarak oyuncunun anlamasını sağlama gayretinden daha pratik ve kullanışlı olabilir. Bu soruların cevaplarının “süreçte” aranıp bulunması gerekir; “sonuçta” değil.. Hele de bu cevabı oyuncu kendisi bulursa daha çok sahiplenecektir. Doğru soruları sorarak, oyuncunun doğru yanıtları vermesinin yolunu açmak, oyuncunun özgüvenini desteklerken, oyuncu-yönetmen ilişkisinde çok önemli bir yeri olan güven faktörünü de güçlendirir. Oyuncunun sahneyi ve karakteri daha iyi anlamak için ürettiği sorulara, yönetmenin soruyla karşılık vererek süreçte oyuncunun kendisini daha etkin ve daha üretken hissetmesini sağlamak verimi artıracaktır. Bitirmeden önce burada, oyuncuların kırılğan yapısına ve yönetmenlerin performansta verimi artırmak için yapmaları gerekini işaret eden şu alıntıyı da paylaşmak isterim;

Yönetmenler, sizin oyunculara karşılaştığınız problemlerin birçoğu korkudan ileri gelir. Bulduğunuz güçlü pozisyonda bu korkuları kesinlikle artırmamalısınız. Uyarın, zorlayın, ama asla gözünü korkutmayın. Asla alay etmeyin, yok saymayın, suçlamayın. Asla sitem etmeyin. Asla nutuk çekmeyin. Bu hoşgörü ve tahammül zor olabilir, özellikle de kışkırtılıyorsanız... Sizin yönetmen olarak göreviniz onlara potansiyellerinin farkında olmaları konusunda yardım etmek, kendi beklentilerinin sınırlarını genişletmelerini sağlamak ve kendilerine koydukları sınırları, kısıtlamaları kırmaya çalışmak olmalıdır. (Alfreds, 2007, s.319)³⁰

Son olarak, bir de, her şeyden öte oyuncu-yönetmen diyalogunun nihayetinde iki kutbu olduğu ve yaşayan bir yapısı olması için sürekli revizyona ihtiyaç duyduğu unutulmamalıdır.. Stanislavski'nin de sürekli üzerinde durduğu gibi, "Kendi yönteminizi yaratın. Benim yöntemimin kölesi olmayın. Sizin işinize yarayacak bir şeyler yaratın!" (Moore, 2011, s.20). Sonuçta onu bir şeylere hizmet etmesi adına bir araç olarak kullanıyoruz, amaca dönüşmemeli... Kutsallaştırılmamalı, kristalleştirilmemeli... Sürekli değişen, değişmesi gereken canlı, organik yapısını koruyabilmeli ki işlevli olsun... Entegre olabildiği takdirde her yeni yöntem bu sistem içinde kendine bir yer bulabilir.

³⁰ Çeviri bana aittir.

KAYNAKÇA

- Alfreds, M. 2007, *Different Every Night: Freeing the Actor*, Nick Hern Books, London
- Aydın, E. 2017, *Metin Temelli Tiyatroda Cıbiranın Karakter Çalışmasındaki Kullanımı: "Cıbirca-Şarkı" Egzersizi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kadir Has Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Benedetti, J. 2012, *Stanislavski: Bir Giriş*, (Çev.) K. Karaboğa, Habitus Yayınları, İstanbul.
- DeKoven, L. 2006, *Changing Directions: A Practical Approach to Directing Actors in Film and Theatre*, Focal Press, Oxford.
- Donnellan, D. 2005, *The Actor and The Target*, Nick Hern Books, London.
- Elmas, A. İ. 2015, *Oyuncu Yönetimi Üzerine Yöntem Araştırmaları ve Sinemada Gerçeklik Algısı Oluşumu*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kadir Has Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Güveloğlu, S. 2013, *Öznesiz Bir Süreç Olarak Oyuncu: Fiziksel Eylemler Yöntemi Üzerine*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kadir Has Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Huizinga, J. 2010, *Homo Ludens*. (Çev.) M.A. Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Karaboğa, K. 2010, *Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks*, Habitus Yayınları, İstanbul.
- Kassel, P. 1999, "Four Fundamental Verbs", *Theatre Topics*, cilt 9, sayı 2, ss.181-95.
- Moore, S. 2011, *Oyunculuk Eğitimi İçin Bir El Kitabı: Stanislavski Sistemi*, (Çev.) Ö. Çiçek, B. Sezgin, C. Yalaz, BGST Yayınları, İstanbul.
- Richards, T. 2005, *Grotowski ile Fiziksel Eylemler Üzerine Çalışmak*, (Çev.) H. Yıldız, A. Candan, Norgunk Yayıncılık, İstanbul.
- Toporkov, V. 2017, *Stanislavski Provada*, (Çev.) C. Yalaz, D. Dalyanoğlu, Ö. Eren, BGST Yayınları, İstanbul.
- Weston, J. 1996, *Directing Actors: Creating Memorable Performances for Film and Television*, McNaughton & Gunn Inc, Michigan.
- Zor, L. 2009, *Sinemada Mizansenin Bir Parçası Olarak Oyuncunun Yönetimi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Erciyes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kayseri.