



KADIR HAS ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANABİLİM DALI

**STANİSLAVSKİ SİSTEMİNDE İMGELEM ÖGESİNİN
İNCELENMESİ
VE
KARAKTER ÇALIŞMASINA DÂHİL EDİLME SÜRECİ**

DERYA ÖZSOY
DANIŞMAN: PROF. DR. ÇETİN SARIKARTAL

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İSTANBUL, HAZİRAN, 2021

Derya ÖZSOY

Yüksek Lisans Tezi

2021

**STANİSLAVSKİ SİSTEMİNDE İMGELEM ÖGESİNİN
İNCELENMESİ
VE
KARAKTER ÇALIŞMASINA DÂHİL EDİLME SÜRECİ**

DERYA ÖZSOY

DANIŞMAN: PROF. DR. ÇETİN SARIKARTAL

YÜKSEK LİSANS TEZİ

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

İSTANBUL, HAZİRAN, 2021

Ben, DERYA ÖZSOY;

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

DERYA ÖZSOY

KABUL VE ONAY

DERYA ÖZSOY tarafından hazırlanan **STANİSLAVSKİ SİSTEMİNDE İMGELEM ÖGESİNİN İNCELENMESİ VE KARAKTER ÇALIŞMASINA DÂHİL EDİLME SÜRECİ** başlıklı bu çalışma 29.06.2021 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda **OYBİRLİĞİ** ile başarılı bulunarak jürimiz tarafından **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak kabul edilmiştir.

JÜRİ:

İMZA

Prof. Dr. Çetin Sarıkartal (Danışman)

Kadir Has Üniversitesi

Doç. Dr. Zeynep Günsur Yüceil

Kadir Has Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Oğuz Arıcı

İstanbul Üniversitesi

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

Prof. Dr. Mehmet Timur Aydemir

ONAY TARİHİ:

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRACT	iError! Bookmark not defined.
TEŞEKKÜR NOTU	iiii
1. GİRİŞ	1
2. İMGE VE İMGELEM.....	5
2.1 Theodule Ribot ve Antonio Damasio Işığında İmge ve İmgelem.....	8
2.2 Oyunculukta İmgelem	13
3.STANİSLAVSKİ VE SİSTEM.....	17
3.1 “Sistem”de İmgelem Ögesi	21
3.2 Stanislavski’nin Açtığı Yoldan Hareketle İmgelem Ögesine Bakış Açıları.....	24
3.2.1 Etkin Bellek ve İmgelem Kavramları Bağlamında Richard Boleslavsky.....	25
3.2.2 Beden ve Ses İlişkisinde Hareket Eden İmgelem ve Michael Chekhov.....	27
3.2.3 Stella Adler’in İmgelem Öğretisinde Hakikat Kavramı.....	29
3.2.4 Metot, “Sistem”, İmgelem Bağlamlarında Lee Strasberg	31
4. KARAKTER VE İMGELEM.....	35
4.1 Karakter Çalışmasına İmgelemi Dâhil Etmek.....	37
5. SONUÇ.....	47
KAYNAKÇA.....	51
ÖZGEÇMİŞ.....	54

STANİSLAVSKİ SİSTEMİNDE İMGELEM ÖGESİNİN İNCELENMESİ
VE
KARAKTER ÇALIŞMASINA DÂHİL EDİLME SÜRECİ

ÖZET

Bu çalışma, Stanislavski'nin "sistem"inde oluşturduğu imgelem ögesini, onun öğretileri ve öğrencileri vasıtasıyla incelemek, bu incelemeyi bilimsel bulgularla destekleyen bilim insanları sayesinde somutlamak ve imgelem ögesini karakter yaratım aşamasına dâhil etmek adına oluşturulmuştur.

İmgenin sanat ve tasarım alanındaki kavramsal anlamıyla başlayarak, genelden özele doğru bir sıralama yapılmakta ve son noktada Aristoteles'in fikirleriyle bağlayıcılık gerçekleştirerek oyunculuk sanatındaki imgelem ögesi araştırılmıştır.

Çalışma sonucunda, oyuncu için karakter yaratım aşamasının temelinde imgelem kavramının oldukça etkin olduğu görülmekte ve karakter eylemlerini yaratırken verili koşullar sayesinde oluşturulan imgelem havuzunun oyuncuyu organik ve gerçekçi bir üsluba doğru götüreceği sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: İmge, İmgelem, Karakter, Oyunculuk, Stanislavski, Sistem.

EXAMINATION OF THE IMAGINATION ELEMENT IN THE STANISLAVSKY
SYSTEM
AND
THE PROCESS OF INCLUDING THE CHARACTER'S WORK

ABSTRACT

This study was created in order to examine the imagination element created in Stanislavsky's "system" through his teachings and students, to embody this analysis with the help of scientists who support this analysis with scientific findings, and to include the imagination element in the character creation phase.

Starting with the conceptual meaning of the image in the field of art and design, a sequence is made from general to specific, and at the last point, the element of imagination in the art of acting is investigated by making a connection with Aristo's ideas.

As a result of the study, it is seen that the concept of imagination is quite effective on the basis of the character creation stage for the actor, and it has been concluded that the imagination pool created by the given conditions while creating the character actions will lead the actor towards a more organic and realistic style.

Keywords: Image, Imagination, Character, Acting, Stanislavsky, System.

TEŐEKKÜR NOTU

Bu tez benim için bir arařtırmadan ziyade, kendimle ve oyunculuk sanatıyla ilgili pek çok Őeyi keŐfetme aracı oldu. Uygulayarak öğrendiđim oyunculuđun, teorisini yazmak konusuna gelindiđinde ne kadar zor olduđunu ve benim de bir süreç deđil sonuç insanı olduđumu öğrendim. “Okuyacak o kadar çok Őey var ki!” diye diye yazdıđım bu tez aslında oynamanın da yazmak ve okumak kadar zor olduđunu ve her Őeyin daha yeni baŐladıđını öğretti.

Bu süreçte geçirdiđim histerik ve engebeli zamanlarda her zaman yanımda olan Annem Sedef Özsoy’a, hiçbir zaman benimle uğrařmaktan yılmayan, tezimi yazabilmem için her daim bir çözüm önerisi bulunan ve bana gerçek manada “oynamayı” öğreten DanıŐmanım Prof. Dr. Çetin Sarıkartal’a, hayatımı baŐka bir yerden sorgulatan ve Őekillendiren pandemiye teŐekkürü bir borç bilirim.

1. GİRİŞ

Oyunculuk, ilk defa Diderot tarafından açıklandığı gibi “kendi başına ve kendi içinde” bir sanat disiplini. Bu söylem aslında Antik Çağ’dan Batı Tiyatrosu’na, Commedia dell’Arte’den Absürd tiyatroya, oyuncunun kendi temelini şekillendirmesi için güçlü bir önerme sunmaktadır.

Üslup karmaşası içinde yaratıcı güdülerini yitirerek “hazır kalıpların” uygulayıcısı, rejinin kuklası haline gelen, ticari-tecimsel tiyatronun talepleri doğrultusunda biçimlendirilen, kuramsal alanda ihmal edilen ve eleştiri mekanizmasından dışlanan bir oyunculuk Brook’un tabiriyle ölümcül bir oyunculuk olabilir. (Karaboğa 2011: 15)

Karaboğa’nın kitabında alıntılanmış, Brook’un bahsettiği “ölümcül oyunculuk” tabiri, 1906 yılında oyunculunun “grameri” (Benedetti 2012: 17) olarak çalışmalarını adlandıran Konstantin Stanislavski tarafından incelenmeye başlanmış ve “sistem”¹ diye tabir ettiği yöntemi ortaya koymuştur. “Sistem” dediğimiz şey aktörün kendi gelişimini gözlemlediği ve yaşam tecrübesi sonucu oluşan verilerden beslenen bir teoridir (Benedetti 2012: 2). Stanislavski’ye göre “sistem”, taklidi ya da –mış gibi yapmayı değil sahne gerçekliğini yaratmayı amaçlamaktadır. Bir oyunda her şeyin kurmaca olması, oyuncunun kendine halüsinasyonlar yaratması gerektiği anlamına gelmez. Sahne gerçekliğini yaratma becerisi oyuncuyu gerçek bir aktöre, aktörlük sanatını da gerçek bir sahne sanatına dönüştürür (Moore 2016: 64). Bu yaratım sürecinin kendisi direkt ya da mistik güdülerle kontrol edildiğinde, oyuncu gerçekleştirdiği an’ı tesadüfen yaşamış olabilir. Bu hissiyat sahnede ve oyuncunun imgeleminde her defasında aynı güçte tekrarlanmayabilir. Bu nedenle oyuncular onu harekete geçirecek tekniklere sahip olmalıdırlar. Aysin Candan bu konuda şöyle söyler:

Oyuncu gerçek yaşamı ustaca gözlemleyebilmeli ve seçtiği gerçekçi davranış özellikleriyle rolünü canlandırabilmelidir. Oyuncu rolünü hiçbir yapaylığa düşmeden canlandırabilecek bir teknik edinmeli ve kendini oldukça karmaşık bir psikolojik eğitimden geçirerek canlandığı kişinin içinde bulunduğu duruma uydurabilmelidir. Bunun için duygusal belleği oyunun gerektirdiği değişimleri yansıtacak çağrışımlarla donatılmalıdır. (Candan 2013: 38)

¹ “Stanislavski, onun değişmez ve katı olduğu düşüncesini engellemek gayesiyle, giderek artan bir sıklıkta sözcüğü ya tırnak içinde kullandı ya da ondan “sistem diye adlandırdığım” şeklinde bahsetti” (Benedetti 2012:17). Benedetti’nin de bahsettiği, Stanislavski’nin bu düşüncesi üzerine tez boyunca “sistem” kavramı tırnak içinde kullanılacaktır.

Kendi tekniğini uygulayarak kurmaca oyunu bir tiyatro gerçeği haline getirme amacı olan aktör, Candan'ın bahsettiği etkin belleğin² donatımını “sistem”in önerdiği imgelem doğrultusunda yapabilmektedir.

İmgelem olabilecek ya da meydana gelebilecek şeyler yaratır, alışılmamış bir biçimde yaratma yeteneğiyle, var olmayan, hiçbir zaman var olmamış ve de var olmayacak şeyleri bulup ortaya koyar. Bununla beraber, olmayacak şeylerin günün birinde olup olmayacağını kim bilebilir? Alışılmamış bir biçimde yaratma yeteneği Uçan Halı'yı yarattığı zaman, bir gün kanat takınarak uzayda yol alabileceğimiz kimin aklına gelebilir? (Stanislavski 2015: 72)

Yaşamda her an tanık olduğumuz olaylar kişinin duyu organlarına etkide bulunur. Bu etkilere tepki olarak kişinin duyu ve düşünceleri dolayımında eylemleri gerçekleşir. Sahnede de oyuncu bu etkilere tepki verebilmek adına imgelem dünyasından yararlanır. Kurgusal olana gerçek tepkiler vermesi bu dünyanın vasıtasıyla gerçekleşir. Oyuncu doğru eylem imgelerini³ görüyor ve onları doğru oynuyorsa yaratılan kurmaca da seyirciye gerçek bir dünya sunar.

Oyuncu karakteri yaratmak noktasında kendi benliğinden uzaklaşmakta güçlük çekebilir. Güçlük çektiği ve seyircinin rol kişisini değil de oyuncuyu gördüğü noktalar, o seyirci için keyifli bir izlek sunmayacaktır. Oyuncu, “sistem”in gerekliliklerini uyguluyor ve seyirciyle organik bir bağ kurmak istiyorsa, bu bağı kurma aşamasından evvel kendi oyunculuğu organik olmalıdır. Karaktere yaklaşmak ve onu sahnede ön plana koyabilmek için “sistem”in öğelerinden yararlanabileceği en temel unsurlardan biri imgelemidir. İmgelemine başvurmayan ve bunu geliştirmeyen oyuncu için, seyircinin karşısına çıkardığı karakter yapay ve sahte kalacaktır (Stanislavski 2015: 71).

² Genellikle “coşku belleği” veya “duygusal bellek” olarak çevirilerine rastladığımız “affective memory” kavramı, Burcu Erman'ın makalesinde (Mimesis 2014) karşılaştığım “etkin bellek” ile daha doğru bir çeviri olması sebebiyle, tez boyunca bu şekilde kullanılacaktır.

³ “Günümüz dünyasında imajların bireysel ve sosyal varoluşumuzda giderek önemli roller oynamaya başladığına tanık oluyoruz. Zihinsel ya da maddi, statik ya da hareketli, özel arşivlerimizde ya da kamusal alandaki geniş ekranlarda bulunan tüm imajlar belli bir mesajı aktarmak ve duyguları harekete geçirmek konusunda eşsiz bir güce sahiptirler. Gelgelelim imajlar kendilerini her zaman aynı şekilde sunmazlar. Bunun nedeni imajın muğlak bir fenomen olmasıdır, imaj hem yabancılaştırır hem özgürleştirir. Söz konusu muğlaklık beraberinde bir tür güvensizliği de getirir. Türkçede hayal, resim, suret, görüntü anlamlarındaki “*imaj*” ve “*imge*” kavramlarının her ikisi de Latince imago sözcüğünden gelmektedir.” (Şan, E. 2020. “İmajı Düşünmek”. Cogito 97: 5) Ancak tez boyunca kullandığımız imge kavramı yalnızca tek bir duyuya değil beş duyumuza da hizmet eden bir biçimde kullanılmıştır. Antonio Damasio'dan bahsedeceğimiz bölümde de (bkz. 2.1) *duyu izlenimi* olarak açıklamasını görüyor ve oyunculuk özelinde doğru tanımın bu olduğunu düşünüyorum. Tezin dil bütünlüğü açısından da alıntılar hariç tüm kullanımlar imge olarak karşımıza çıkacaktır.

İmgelem, kavramsal olarak oyuncunun direkt somutlaştıracığı bir şey olmayabilir. Bu noktada kavramın kökeni olan imgeye başvurmak ve tamamıyla içsel bir kavram olmasından dolayı nörolojik ve psikolojik sürecini incelemek oyuncuya kavramı somutlaştırması noktasında yardımcı olabilir.

Peki sözler için ne diyorsunuz? Onları ezberlemek yeterli mi? Kâğıt üzerine düşürülen sözler kişilerin karakterini çizecek, bu kişilerin bütün düşüncelerinin, duygularının, davranışlarının ve hareketlerinin ayrıntılarını belirtecek midir? Hayır. Bunlar aktör tarafından daha tam, daha derin bir hale getirilmiş olmalıdır. Bu yaratıcı eylem içinde aktöre imgelem yol gösterir. (Stanislavski 2015: 73)

Metni ezberlemek değil metni yorumlamak ve verili koşulları değerlendirmek bu sayede de imgelemin sınırlarını genişletmek gereklidir. Oyuncu verili koşullar dâhilinde edindiği bilgilerle karakterin rotası diyebileceğimiz eylem çizgisini oluşturur ve bu, eylemleri oynamasını sağlar. İmgelem oyunculara metnin sağladığı alt metni verir ve karakterin yaratıldığı yer burasıdır.

Aktörün hayal gücünün her buluşu tümüyle eksiksiz olmalı ve olayların temeli üstüne sapasağlam kurulmalıdır. Aktör, uydurma bir varlıktan, daha belirli bir tablo meydana getirme amacıyla yaratma yeteneğini zorlayıp dururken, kendi kendine soracağı bütün sorulara (Ne zaman, Nerede, Niçin? Nasıl?) karşılık verebilmelidir. Bazen bu bilinçli hayal gücü çabaya gereksinim duymayabilir de. Hayal gücü sezgi yoluyla çalışabilir. Gelgelelim, bu yola güvenilemeyeceğini siz kendiniz de gördünüz. Sınırı iyice belirtilmemiş, açık seçik ortaya konmamış bir temayı “genel olarak” düşlemek akıntıya kürek çekmektir. (Stanislavski 2015: 73)

Tezin sorusu sezgisel dediğimiz noktada şekillenmeye başlamıştır. Oyuncu için tesadüfi an’lar, oynanırken keyifli olabilir ancak bu, o an’a özgü gerçekleşir. Oyuncu o anda aldığı hazdan dolayı kendini öncelikle oynamaya çalıştığı karakteri tamamen kaybedebilir. Bu nedenle karakteri yaratırken ve yarattıktan sonra sahneye koyma noktasında da olan biten hiçbir şey tesadüfi olmamalı ve her bir eylemin bir sebebi olmalıdır. Bu sebeplendirmeyi oyuncu histerik bir biçimde meydana getirmemeli, onu oynatan şeyin duyguları değil eylemleri olduğu ve bu eylemlerin de imgelemden geçtiği düşünüldüğünde, tezin sorusu, imgelem kavramı ve “sistem”le beraber bu “sistem”in var ettiği öğrencilerinin imgeleme bakış açılarıyla birlikte bir cevap bulmaya çalışacaktır.

Tezin amacı, Stanislavski “sistem”iyle çalışan bir oyuncunun karakter yaratım aşamasında imgelem ögesinden ne şekilde yararlanacağını açıklamak ve karakter

yaratım sürecindeki işlevselliğini kanıtlamaktır. Tez, imgelem ögesinin sanatsal ve bilimsel açıdan incelemesini, Stanislavski'nin öğretileriyle çalışmış dört oyuncu-eğitmenin (Richard Boleslavsky, Michael Chekhov, Stella Adler, Lee Strasberg) imgelem çerçevesinde kuramsal incelemesini ve imgelem ögesinin karakter yaratım sürecindeki kullanım egzersizlerini irdelemeyi kapsar. Parantez içinde isimlerinden bahsettiğimiz bu oyuncu ve kuramcılar, Stanislavski'nin "sistem"ine oldukça yakından tanıklık etmiş, sanat ve eğitim yaşamlarını onun egzersizlerinden hareketle şekillendirmiş kişilerdir. Oyuncu her ne tekniğe sahip olursa olsun varması gereken nokta hakikat ve samimiyettir. Yaratılan dünyanın hakiki olmasını sağlayan şey sanatın imgeyle temas etmesidir. Çünkü seyirci sahnede yaratılan karakterle etkileşim haline girerken oyuncunun hangi teknikle çalışmış olduğu aklına gelmez. O, orada yaratılmış olan dünyanın ve karakterin gerçekliğine kendini bırakır ve izlerken öncelediği şey oyuncu kişinin kendisi değil ortaya koyduğu karakterdir. Bu aşamada tezi yazarken varmaya çalıştığım yol daima bütün yöntemlerin ve çalışma biçimlerinin temelini imgelem dünyasını doğru yaratmak olduğu ve hepsinin varacağı sonucun aynı olduğudur. Oyuncunun imgelem havuzunun zengin ve gelişmeye açık olması oyuncu için karakter yaratım sürecindeki pek çok kapının anahtarını açacaktır. Tezin sonucunda ulaşmaya çalıştığım noktaya ilerlerken tez, öncelikle çağdaş bilim ve Stanislavski'nin "sistem"i yaratırken yararlandığı bilim insanlarından hareketle, oyuncu için imgelem kavramını somutlamayı hedeflemektedir.

Araştırma yöntemi olarak literatür taraması kullanılacak, imge ve "sistem"de imgelem ögesi incelenerek karakter yaratımındaki rolü araştırılacaktır. Stanislavski'nin öğretileri doğrultusunda, organik olmanın ve sahnede var olanı gerçek hale getiren şeyin imgelemden geçtiği ve tüm tekniklerde de öncelikli olarak bunun incelenmesi gerektiği kanısındayım. İmgelem meselesinin, yalnızca Stanislavski "sistem"ini uygulayan bir oyuncu için değil her ne teknikle çalışıyor olursa olsun, ilk element olarak bakıldığında geniş kapılar açacak bir öge olduğunu düşünüyorum.

2. İMGE VE İMGELEM

Konstantin Stanislavski'nin "sistem"inden ve "sistem"deki imgelem ögesinden bahsetmeden evvel genel olarak sanat ve tasarım alanında imgeden bahsetmek ilk adım olabilir. Bunun sebebi, imgenin tarihsel sürecine bir parça olsun değinmek ve nörolojik olarak incelemeyi önce, imgeye ve imgeleme bir kavram olarak bakmayı tercih etmemden gelir. Bir girizgâh olarak imgeden bahsettikten sonra imgelemeden bahsetmenin ve sonrasında oyunculuk sanatında neden önemli olduğunu açıklamanın doğru olduğunu düşündüğüm için adım adım ilerlemeyi tercih ettim.

İmge kavramı sanatın her alanında yaratım sürecinin önemli yapıtaşlarından biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanatçının üretim sürecine katkı sağlarken oldukça geniş ve sınırsız bir alan açar. Yalnız sanatçının değil aynı zamanda alıcının algı dünyasına da hizmet eder. Sanatçı-alıcı ilişkisi imge alışverişleri üzerine kuruludur. Şifrelenmiş ya da alenen sunulmamış mesajlar doğru imge kurulumu ve iletimiyle alıcının imgelem dünyasına sunulur. İmgelerin doğru kullanımı ve iletim gücünün seyirciyle kurduğu bağlantı uzun yıllar gözlemlenmekte ve ortaya konan sanat eserleri hakkında yeni sorgulama kapıları açmaktadır (Albayrak 2020: 133).

İmgelem ve imajinasyon kavramları imgeyle birlikte birbirlerini doğuran, birbirleriyle iç içe olan ve bilinçle yakından ilintili kavramlardır. Somut olan ile hayal dünyası arasında konumlanan bu kavramları, zamansal ya da mekânsal olarak bir sınıra indirgemek mümkün değildir. İmgeler, zihinsel ve algısal olarak ikiye ayrılabilir. Belli görsel uyarıcılar sayesinde ortaya çıkan imgelere algısal imgeler denilebilmektedir (Şan 2020: 7-10).

Zihinsel imajlar anımsanan ya da hayal edilen imajlardır ve görsel uyarıcıların dışında kurulurlar. Bunlar algının sonucu olmasalar da geçmiş görsel deneyimlerden yararlanıp hayal gücü yetimiz sayesinde yeni imajlar olarak ortaya çıkarlar. Zihinsel imajlar nesnelere, idelerin ve kavramların temsilidir. (Şan 2020:9)

Ruhbiliminde "sinirlerin merkezci uyarımı işe karışmaksızın kafada kendiliğinden canlanan duyumsal biçim" olarak tanımlanan imge kavramı aynı zamanda bir soyutlama işlemi ya da bir düşün, hayal, hülya gibi anlamlara da sahiptir. (Püsküllüoğlu

1966: 211) Kavramsal sanatın ve nesnel düşünmenin temelini oluşturan ilk anlam, imgenin yaratım süreçlerindeki rolünü tanımlamaktadır. Bahsedilen duyumsal biçim var olmadan zihinsel yaratım mümkün değildir. İnsan kendisinde var olmayan duyumsal imgeyi zihninde yaratamaz. Sanatsal aktarımın içeriği buradan hareketle oluşur (Timuçin 2000, akt. Oskay 2004: 5).

Aristoteles için felsefi açıdan imgeler bir varlık olarak kabul edilir ve Antik Yunan'dakinin aksine kavramsal bir tartışmaya yol açar. Çünkü Antik Yunan düşüncesinde imgelerin gerçeklikleri yoktur ve bir varlık olarak tanımlanamazlar. Aristoteles'e göre insan imgeleyen bir varlıktır ve mimesis kavramını da bir tür imgeler üretimi olarak tanımlar. Özellikle Poetika'da imgenin temsil ettiği şeyin bizzat yaşamın kendisi olduğundan söz eder. İmgelerin gücünün gerçeklikten bağımsız olarak düşünülmemeyeceğini ve sanatsal yaratım sürecinde önemli bir basamak olduğunu düşünen Aristoteles'in aksine Platon, sanatın ve sanatsal gerçekliğin gereksiz olduğuna vurgu yapar (Gebauer ve Wulf 1992: 52, akt. Şiray 2019: 551).

İmgeler ister Platon'dan bu yana gerçekliğin bozulmuş bir formu ya da bir yanılsama olarak kurgulansın ister bir ikon, zihin-imge veya maske olarak tasarlansın bugün biz hala imgelerin ne olduğu sorusunu dillendirmekteyiz. (Lucretius 1968: 120, akt. Şiray 2019: 550)

Sanatın başlangıç noktasının insan varlığıyla ilintili olduğu düşünüldüğünde sanat eserlerine yansıtılan imgesel kaynaklar, sanatçının yaratım sürecini ortaya koymaktadır. İmge kavramı sanatçının yaşadığı coğrafyadan, döneminin siyasi ve sosyo-kültürel yapısına kadar pek çok izlenimi alıcıya sunmaktadır. İmgeye nitelikler kazandıran sanatçı için, düşsel ya da soyut olanı somutlaştırma aracılığı yaptığı söylenebilir. İmgelemden ise, sanatçının yaratım gücü ile imgeler arasında kurulan bağ olarak söz edilebilmektedir (Karabulut, Daşdemir 2020: 232). İmgelem kavramı için kabaca sözlüksel bir tanım yapmak istendiğinde Ali Püsküllüoğlu'ndan referans alarak "imge yaratabilen yeti, imgeleri yani nesnenin zihindeki biçimlerini oluşturan yeti" olarak açıklanabilmektedir (Püsküllüoğlu 1966: 211).

İlkel zamanlara bakıldığında insanın doğada karşılaştığı pek çok şeyi kendi zihinsel çemberinden geçirip kurgulayarak sunması ve sanatın ilk adımlarını atması aslında belleğindeki imgelerin yansımaları oluşturmaktadır. Bu nedenle imge kavramının insandan bağımsız olarak ortaya çıktığı düşünülemez (Karabulut, Daşdemir 2020: 233).

İmge kavramının tarihsel sürecine bakıldığında özellikle görsel sanatlar anlamında uzun bir yolculuğu olduğu gözlemlenmektedir. Ancak günümüze yaklaştıkça oyunculuk sanatı adına Stanislavski için de önemli bir öge haline gelecek olan imge kavramı, geçirdiği tarihsel sürecin sonucunda –özellikle 19. yy.’da- “maddesel olmaktan çıkar ve anlamlı yaşamın bir parçası olur” (Işıldak 2008: 66).

Bu tanım psikolojik öğelerle birleştirildiğinde oyuncunun karakter yaratım süreci için zengin bir dünya sunmaktadır. İmgelem kavramı oyunculuğun gramerini oluşturan Stanislavski sayesinde oyunculuk sanatında da belirgin şekilde yerini almakta ve karakterin iç dünyasını oyuncu için daha anlaşılır ve belirgin hale getirmektedir. Sahip olduğu imgeleri yaratım sürecine dâhil eden sanatçı bakış açısını geliştirerek yeni tasarımlar ve yeni ürünler oluşturmaktadır.

İmgelem ile ilgili farklı görüşler belirten düşünürlerden Platon, imgelemi; gerçek dışı bir imgeye gerçekçilik kazandırılması hususunda zihinde canlandırma olarak yaklaşırken; Aristo, eylem halindeki duyunun ortaya çıkan bir hareketi olarak açıklamıştır. Descartes ise, imgelemin iki yönlülüğüne dikkat çekerek ruhsal ve bedensel izahı üzerinde durmuştur ve bedensel imgelemi de üretken ve yaratıcı olarak ikiye ayırarak açıklamıştır. Kant’a göre de imgelem, nesnenin varlığı orada olmasa bile zihinde canlandırılabilirdiği şeklindedir. Sartre ise var olmayan bir şeyi amaç edinmek veya ona yönelmek olarak açıklamıştır. (Bayav 2009, akt. Karabulut, Daşdemir 2020: 237)

Sanatçının imgeleriyle birleşen yaratım dünyası izleyicinin de imgelem dünyasında çıkarımlarda bulunma ve yorum yapma fırsatı sunmaktadır. Üretilen eserin yani ortaya çıkan ürünün izleyici üzerindeki etkisi, sanatçıyla farklı bir ilişki kurmasına sebep olmakta ve karşılıklı gerçekleşen imgesel alışveriş, bilgi edinme sürecinin önemli bir parçası haline gelmektedir.

Oyunculuk sanatında da mühim olan, oyuncunun bir aktarıcı ve anlatıcı olduğu var sayıldığında aslında seyirciyle kurduğu iletişimin imgeler aracılığıyla meydana gelmesi noktasıdır. Çünkü oyuncu karakteri ne denli iyi çözümler ve ne denli iyi anlarsa o derecede de seyirciye aktarabilir. İmgelerin doğru aktarımı ve oyuncunun karakter hakkında doğru imgelem dünyası kurması seyirci için de anlaşılır bir izlek ortaya koyacaktır.

Sahne üzerinde günlük olaylar diye bir şey yoktur. Piyes yazarının yapıtı gibi sanat da imgelemin bir ürünüdür. Aktörün amacı, kendi tekniğini kullanarak piyesi bir tiyatro gerçeği haline koymak olmalıdır. Bu olayda imgelem çoğunlukla en büyük rolü oynar. (Stanislavski 2015: 71)

Sanat, var olduğu her yerde ve özellikle bir iletişim aracı olarak kabul edildiği takdirde insan zekâsı ve duygularıyla birleşir, imgelere dönüşür ve iletilir. İnsan zihnine özgü eylemselleşen her hareket imgeleri oluşturmaktadır. Sanat içinde yoğrulan zihin, somutlaştırmak istediği her bir kökü imgeler aracılığıyla ortaya koymaktadır. Varoluşsal açıdan bakıldığında tüm varlığıyla bağımsız ama bir o kadar insan zihnine bağlı olan bu kavram, sanatın her alanında önemli bir yapıtaşıdır ve sanat üretimindeki her süreçte başrol oynamaktadır. İmgeler kendi tarihini yazmaya devam etmekte ve evrimini sürdürmektedir (İskenderoğlu 2009: 165).

2.1 Theodule Ribot ve Antonio Damasio Işığında İmge ve İmgelem

Oyunculuk sanatında Stanislavski'yle beraber büyük önem kazanan imgelem kavramı, karakterin yaratım süreciyle ilintili oyuncuya sonsuz ihtimaller sunarken bu durumun nasıl oluştuğuyla ilgili de pek çok soruyu beraberinde getirmiştir. Çünkü onun oyunculuk tekniğinin temelinde derin bir merak ve araştırmacı bir ruh yatar. Oyuncunun karakter yaratım sürecindeki etkin hayal gücü, imgelemi devreye sokar ve karaktere dair daha içkin fikirler elde etmesine sebep olur. Bu hayal gücü bilinçli bir şekilde yönetilir ve belirli imgeler sayesinde oyuncu, yaratım sürecini şekillendirmeye başlar. Bu sırada yeni sorular birbirini doğurur ve imgelem havuzu doldurulmaya başlanır (Stanislavski 2015: 84 85).

Fakat oyuncular için imgelem kavramının bir nebze somutlaşması gerekir ve bunun için Stanislavski bazı egzersizler uygulamayı uygun görür. Bu egzersizler gelişi güzel oluşmamakta aksine derin bir araştırma sonucu ortaya çıkmaktadır. Stanislavski'nin özellikle bu konudaki fikirlerinin oluşumunda Theodule Ribot'nun etkisi büyüktür. Theodule Ribot 1839-1916 yılları arasında yaşamış Fransız bir psikologdur ve özellikle tutku (passion), duygulanım (affectivity) ve hissiyat (feelings) üzerine çalışmıştır. Bu çalışmalarının sonucunda bellekte özellikle fark ettiği şey en karmaşık ve en eski hatıraların en yenilerden daha canlı ve yerinde kalmış olmasıdır. Bir beyin hastalığı olarak hafıza kayıplarını incelemiş ve ek olarak kişilik bozukluğu ve dikkat

psikolojisiyle de ilgilenmiştir. Son dönemlerinde ise psikolojide histerik ve duygusal olan faktörlerle ilgili çalışmalarını sürdürmüştür (Charland 2019: 236). Theodule Ribot bu kavramlar ile Stanislavski'ye "sistem"ini oluşturma sürecinde önemli katkılarda bulunmuştur. Çünkü Stanislavski'nin elinde o döneme kadar izlemiş olduğu yetenekli oyuncuların gözlemlemek dışında karakter yaratım süreci için bir çözüm gerekmektedir. Şepkin gibi örnek aldığı oyuncuları taklit ederek herhangi bir yere varılamayacağını farkındadır. Stanislavski oyunculuk sanatı adına Ribot'un ışığında üç noktaya ulaşmaktadır:

- İradenin rolü
- Duygusal Hafıza
- Düşünce ve Duyguları Işıklar Halinde Yayımak. (Benedetti 2012: 47)

İradenin rolüyle kastedilen şey aynı bir hastanın iyileşmeye yönelik irade göstermesi gibi oyuncunun da yaratmaya dair bir irade göstermesiyle ilintilidir. Duygusal hafızaysa oyuncunun karakter yaratım sürecinde kendi hafızasına sığınması ve geçmişte yaşadığı deneyimlerin oyunun verili koşullarıyla birlikte harekete geçmesiyle meydana gelir. Oyuncu süreç içinde kendi deneyimlerinden yararlanarak karakterin iç dünyasını zenginleştirebilir. İnsanların birbirleriyle kurdukları iletişimde konuşmayı tercih etmedikleri zamanlarda yaptıkları minimal hareketlerin toplamını, düşünce ve duyguları ışıklar halinde yaymak olarak adlandıran Ribot, Stanislavski'ye oyuncunun sahne üzerindeki hareketlerinin anlamlandırılması noktasında ışık tutmaktadır (Benedetti 2012: 47).

Theodule Ribot direkt olarak imgeleme dair ya da oyuncular üzerinde bir çalışma yapmasa da Stanislavski'nin, bu psikolojik çalışmaları oyunculukla ilişkilendirmesi ve özellikle "etkin bellek" konusunda işe yarar kılması, oyuncuların işini kolaylaştırmak konusunda etkili olmaktadır. Etkin bellek oyuncuların imgelem havuzunu geliştirebilmek amacıyla bir kaynak sunmakta aynı zamanda bir içsel hazırlık dönemi yaratmaktadır. Oyuncu için bahsedilen somutlama; role yakınlaşma ve karakterin ruhsal durumunu anlamak olarak tanımlanabilir.

Sahne üzerindeki her deviniminiz, her sözünüz, imgelemenizin bir sonucudur. Yaratıcılık, ozanın, yazarın, sahneye koyucunun, oyuncunun, dekorunun ve yapımda emeği olan diğer kişilerin imgesel bulgusuyla başlar, yani imgelem her şeyin başında gelir (Stanislavski 1984:73).

Ribot, fiziksel durumların gerçekleşmesi için duygu yoğunluğunun; duygu yoğunluğunun ortaya çıkması için de fiziksel edimlerin olması gerektiğini savunmaktadır. Çünkü beden ve zihin bir bütündür ve devinimleri birbirinden bağımsız düşünülmemektedir. Leonardo Da Vinci, “Ruh, bedenle yaşamak ister çünkü beden olmadan ruh ne hissedebilir, ne de eyleyebilir.” demiştir (Blair 2008: 2, akt. Özüaydın 2016: 309). Ribot’un kuramına göre duygular sinirsel süreçlerdir ve imgeler duygusal tepkiyi uyandırdığında otomatik olarak bedensel tepki de harekete geçer.

Fiziksel eylemin içindeki psikolojik unsuru oyunculuk sanatında imgeler üzerinden tartışabiliriz. İmge ve imgelem bölümünde bahsettiğimiz; Aristoteles’in, “imgeyi eylem halindeki duyunun ortaya çıkan bir hareketi” olarak açıklaması bizi çağdaş sinir bilimdeki araştırmalara doğru götürür. Çünkü Stanislavski’nin “sistem”i oyuncular için her daim geliştirilebilir ve sürdürülebilirdir.

Bugün, imge ve imgelem kavramını çağdaş bilim açısından incelemek istediğimiz noktada, sinirbilimci Antonio Damasio’dan söz etmek mümkündür. Kadir Has Üniversitesi Film ve Drama bölümünde Prof. Dr. Çetin Sarıkartal sayesinde okuma fırsatı bulduğum ve sinirbilim konusunu da merak etmemi sağlayan Damasio’nun teorileri, oyuncu olarak beden ve zihin kombinasyonu açısından önemli bir noktaya sahipti. Sarıkartal’ın da egzersizlerini uygulamadan önceki hazırlık aşamasında oyuncuyu an’a getirebilmek ve gündelik enerjisinden çıkıp oyuncu kipine taşıyabilmek noktasında oluşturduğu egzersizler çağdaş sinirbilimden ve yüksek oranda Damasio’nun çalışmalarından gelmekteydi. Sarıkartal’ın ışığında Stanislavski’yi daha doğru anlamaya başladığım ve yeni bir bakış açısı kazandığım nokta burada başlamaktaydı. Bu noktada oyuncu için bilimsel olarak imge kavramının somutlaştırılması konusunda Stanislavski, kendisine kattıkları yadsınamaz olan Ribot’dan yararlanırken çağdaş dönemden Damasio’nun da sinir bilim üzerinde yaptığı çalışmaları oyunculuk sanatıyla ilişkilendirebilmek mümkün olacaktır. Bu ilişkilendirmenin esas sebebi ise, psikolojik unsur olarak bahsettiğimiz ve Ribot’un da belirttiği “duygu yoğunluğu” meselesidir. Çünkü Damasio’nun araştırmaları çoğunlukla duyguların sosyal kimlikler ve karar verme konusunda önemli bir rol oynadığı üzerine olmasındır (Damasio 1999: 51).

Şu anda, Southern California Üniversitesi'nde sinirbilim ve psikoloji profesörü olan Damasio, davranışsal nöroloji alanında çalışmaktadır. Davranışsal nöroloji çalışmaları özellikle duygu, karar verme, hafıza, dil ve bilincin altında yatan sinir sistemlerini kapsar. Bu başlıkların temelinde imajlar yatar ve nörolojik olarak öncelikle buraya açıklık getirilmelidir. Damasio'ya göre imajlar zihinsel kalıplardır ve bir sinirsel örüntü içinde açıklanabilirler (Damasio 1999: 317). Bilinçli veya bilinçsiz olarak ayrılabilen imajlar salt görüntüsel değildir. Duyu organlarının her biriyle oluşturulan imgeler zihinsel bir kalıba dönüşebilir. Aynı zamanda imge durağan bir şey değildir ve her türden süreçleri, varlıkları tasvir edebilir. İmgeler belli bir kişiye ait olduğunda, mantıksal bir görüntü akışı içine girebilirler. Bu görüntü akışını ifade etmek için düşünce kavramı kullanılabilir (Damasio 1999: 318).

Pek çok farklı uyaran sayesinde imajların oluşumu mümkündür. Bu uyaran kimi zaman bir mekân kimi zaman bir insan kimi zaman da bir olaydır. Elbette ki bu çeşitlendirilebilir. Damasio bu çeşitlendirmeyi şöyle açıklar:

İmajların zihnimizin para birimi olduğu iddia edilebilir. Bu fikirleri size ulaştırmak için kullandığım sözcükler, ben onları yazılı olarak basmadan önce karmaşık bir duyu sistemi imgeleri olarak oluşturulmuştur. Aynı şekilde, şimdi gözünüzün önünde basılan bu yazılı kelimeler, sözlerime karşılık gelen "kavramların" zihinsel olarak sergilenebildiği, bu kez sözel olmayan diğer imajların aktivasyonunu teşvik etmeden önce, sizin tarafınızdan sözlü imgeler olarak işlenir. Bu perspektifte, aklınıza gelebilecek herhangi bir sembol bir görüntüdür ve imgelerden oluşmayan çok az zihinsel kalıntı olabilir. (Damasio 1999: 319)⁴

Beyin, beden imgelerini üretirken ikiye ayrılır. Bunu kabataslak açıklamak gerekirse bedenin iç kısımları yani organlar bir de retinanın arkasında beliren zihinsel imgelerdir. Bedenin iç kısmındaki imgeler daha çok kimyasal şekilde meydana gelir ancak ikinci bahsettiğimiz imgelem biçiminde duyular hâkimdir (Damasio 2018: 199). Damasio bu durumda imge kavramını duyu izlenimi olarak açıklamakta ve salt görüntüsel değil tüm duyu organlarının aktif bir şekilde harekete geçtiğini ileri sürmektedir. Görme duyusunun imge yaratım sürecindeki etkisi diğer duyu organlarının yarattığı etkiden daha fazla değildir. Kimi zaman bir koku kimi zaman bir doku da insan zihnindeki imgesel oluşumların temeli olabilir. Zihnin kendi doğasındaki temel imgeler, duylarda

⁴ Çeviri bana aittir.

meydana gelen nöronların toplamıdır ve harita kavramıyla adlandırılabilir. Harita olarak adlandırılmasının sebebi beynin nöronlarının topluluklardan oluşmasıdır. Bu topluluklar belli aktivitelere sahiptir ve temsil edilen olayların ifade şeklini belirler (Damasio 2018: 199).

Zihnin akışındaki temel imgelerin, bir çeşit akıp giden beden olaylarının imgeleri olduğunu düşünüyorum; bu olay ister bedenin derinliklerinde gerçekleşsin ister çevresindeki özelleşmiş bir duyu aygıtında. Bu temel imgeler özünde, beynin haritalarının bir toplamı, yani çeşitli duyu alanlarındaki nöral paternlerin bir toplamıdır. Bu haritalar, verili zamanda bedenin yapısının ve durumunun kapsamlı bir yapısını temsil eder. Diğerleri, organizmayla dış yüzeyindeki özelleşmiş bölgeler üzerinden etkileşen nesnelere fiziksel dünyasıyla ilişkilidir. Her iki durumda da beynin duyu alanlarında haritalanan ve bir düşünce formunda insanın zihninde ortaya çıkan şey, belirli durumdaki ve belirli koşullardaki bir çeşit beden yapısına karşılık gelmektedir. (Damasio 2018: 200)⁵

Damasio imajların oluşumunda herhangi açıklanamaz ve esrarengiz bir durum bulunmadığını söyler (Damasio 1999: 319). İmajlar; biyolojik, fiziksel ve sosyal çevreden gelen bir mekanizma oluşturur ve bu mekanizma sinir haritalarıyla meydana gelir. Bütün bu çalışmalar çağdaş sinir bilimi bir sonraki adıma götürmektedir: sinir haritaları sayesinde oluşan bu imgelerin beyinde nasıl görüntüye dönüştüğü. Bu konunun sürdürülebilir ve geliştirilebilir olmasını sağlamak adına Damasio şu açıklamayı yapar:

Her ne olursa olsun, sinirsel kalıpları görüntü dediğim biyolojik varlıkların öncülleri olarak gördüğümü açıklığa kavuşturmak isterim. Zihni, görünüşünün özel doğası nedeniyle ve bu görünüm açıklamak istediğimiz temel gerçeklik olduğu için kendi tanımını gerektiren ve bunu hak eden yüksek düzeyde bir biyolojik süreç olarak kabul ediyorum. Öte yandan, sinirsel olayları uygun kelime dağarcığıyla tanımlamak, bu olayların zihnin yaratılmasına nasıl katkıda bulunduğunu anlama çabasının bir parçasıdır. (Damasio 1999: 319-320)⁶

Damasio ve Ribot'nun ışığında açıkladığımız imge meselesi, nörolojik ve psikolojik bir süreç ortaya koymuş ve sonu olmayan bir araştırmayı beraberinde getirmiştir. Oyuncunun karakter yaratım aşamasında yararlandığı imgelem dünyası, bahsettiğimiz süreçleri takip ederek onu kurmaca olan imgeye doğru yaklaştırır. Yani gündelik yaşantımızı bir kenara bırakıp kurmaca olana odaklanma noktasında, bilimsel olan sanata dönüşmektedir.

⁵ Çeviri bana aittir.

⁶ Çeviri bana aittir.

Oyuncu, eyleme geçerken tüm bu süreçleri organik bir biçimde yaşamaktadır ancak yaşanan deneyimi sebeplere kavuşturmak ve tıpkı Stanislavski'nin de yaptığı gibi bilimden yararlanmak, sanatını icra etme konusunda yol gösterici olacaktır. Hangi tekniği uyguluyor olursa olsun; o tekniğin sahip olduğu egzersizlerin temeli imgelemden geçmektedir ve baş element olarak burası ele alınmalıdır. Oyuncu imgelem havuzunu oluştururken bir durup “şimdi beyin nöronlarımda neler yaşanıyor?” diye düşünmez elbette. Oluşan bütün süreç organik olur. Bu noktada sadece imge yaratımının önemini kavramak adına Damasio'nun ve diğer bilim insanlarının öğretilerini okumak, oyuncu için yarattığı organikliği sağlamak konusunda sağlam bir temel sağlayacaktır.

2.2 Oyunculukta İmgelem

Oyuncu için samimi ve hakiki bir karakter yaratmanın yolu, kendi haz ve duygularını kenara bırakıp yalnız bir aktarıcı olarak sahne mevcudiyetini sağlamasıyla mümkündür. Kendi kişisel yaşamında sahip olduğu dertleri, bunalımları, sevinçleri, korkuları vb. duyuşsal deneyimlerini karakterin yaratım sürecinde yararlandığı imgelem dünyasından bağımsız bir durum olarak düşünmekten bahsetmiyorum. Yalnızca sahip olunan dertlerin karaktere ait olmasını kastediyorum. Çünkü seyircinin sahnede görmek istediğı ve izlemeye geldiğı şey oyuncunun kendisi değil oyunun yarattığı kurmaca ve kurduğı hakiki dünyadır. Bu noktada oyuncu kendi benliğini önceler ve karakteri geri plana atarsa seyirciye istediğini verememiş olacak kısacası seyirciyle bir etki-tepki ortamı yaratamayacaktır. Bahsedilen bu benliğini sahne dışında bırakma meselesi elbette bir şizofreni boyutunda algılanmamalı, aktarıcı olan oyuncu kişisi durumu kontrol edebilen bir köprü görevi görmeli kısacası bir görev insanı olmalıdır. Metinde yazılı olan karakterin verili koşulları dâhilinde bir beden bulmasına izin vermeli tabiri caizse kendini karaktere oyun süresi boyunca kiralamalıdır.

Açık yürekli bir oyuncu, öncelikle kendisini, kendi kişiliğini ve bireyselliğini yok ederek yazarın verdiği karakter olmakla işe başlamalıdır; yazarın ondan istediğı şekilde yürümeli, konuşmalı düşünmeli, hissetmeli, ağlamalı, gülmelidir –ve bütün bunları kendinizi yok etmeksizin beceremezsiniz. (Benedetti 2007: 105, akt. Benedetti 2012: 23)

Stanislavski'nin çalışmalarını belgelemek ve onu anlamak konusunda, yayımladığı kitaplar ile bir rehber olan Jean Benedetti, yukarıda yapılan alıntıda bir oyuncu için

karakter yaratmak meselesinin temelinden bahsetmektedir (Benedetti 2007: 105; akt. Benedetti 2012: 23). Bahsedilen bu temelde oyuncu gündelikten çıkmakta ve kurmaca olanın içine dâhil olmaktadır. Oyunculuk sanatında imgelemin görevi aslında tam da bu anda devreye girer. Oyuncunun karakteri yaratırken, onun iç dünyasına ait bazı verilere sahip olması gerekir. Çünkü karakterin de bir yaşantısı vardır ve tıpkı insanın uzun yıllar yaşayıp deneyimlediği hayat gibi karakterin de yaşıyla orantılı olarak öncesi düşünülmelidir. Bir insanı bu an'a getiren ve bu an'da olmasını sağlayan şey yaşadıklarıysa, oyuncunun da karakteri yaratırken onun yaşadıklarını kurgulaması gerektiğidir. Oyuncu bu kurguyu salt kendi deneyimlerine dayanarak yapmamalı, oyunun verili koşullarından yararlanarak bir imgelem dünyası kurmalıdır. Kurulan imgelem dünyası güçlü ve verili koşullar dâhilinde tutarlı olduğunda, karakterin kesintisiz eylem çizgisi ortaya çıkacak ve artık o da “şuan, şimdi” dediğimiz an'a gelebilecektir. Kısacası yaşayan biri haline dönüşecektir.

İmgeler birinci şahıs deneyimi olarak duyulmaktadır (Damasio 1999:320). Biz kendi içimizde bu birinci şahıs deneyimlerini oynayabiliriz. Bilinçli yollardan bilinçdışı hareketleri ortaya çıkarma dediğimiz noktada aslında imgelemimizi harekete geçiren şeylerden bahsetmekteyiz. Oyuncu gündelik enerjisini kurmaca bir dünyanın içine girerek yeniden var etmek durumundadır. Duyuları çağırıp bunların aracılığıyla oynamaya sebep veriyoruz. İmgeler duyu izlenimi olarak çevrildiğinde etkin belleğin oluşumunun da duyu izlenimleri olmadan mümkün olmadığı söylenebilir.

Oyuncu imgelemine geliştirmek adına her daim aktif ve etki-tepkiye açık olmalıdır. Etkilere açık olan oyuncu için imgeleminden faydalanması ve tepki vermesi kaçınılmaz olacaktır. Zengin bir imgelem oyuncuya alt metinleri doğru kurma fırsatı sunar ve eylemlerin organik bir biçimde gerçekleşmesine sebep olur (Moore 2016: 57).

Alt metin esasen rol kişinin oyun boyunca görüldüğü sahnelerdeki yönelimlerinin toplamından oluşur. Çünkü, verili durumlar aynı zamanda, oyuncunun o verili durumda ne yapması gerektiğine, neyi amaçladığına, kiminle çatışmaya girdiğine vs. dair sorular barındırırlar.....oyuncunun yapması gereken, sahnede kendisini bekleyen ödevi yerine getirmek yani yönelimini yaşama doldurmaya, onu sanatsal olarak biçimlendirmeye gayret göstermektir. (Karaboğa 2010: 67)⁷

⁷ ”Hapgood'un ‘objective’ olarak İngilizce’ye çevirdiği ‘zadaça’ kelimesi, Türkçe’ye ‘amaç’ ve ‘yönelim’ olarak çevrilmiş durumda. Rusça’da ‘zadaça’nın iki anlamı var; ivedilikle yerine getirilmesi gereken bir görev ya da çözülmesi gereken bir problem. Kelimenin her iki anlamında da, zamansal açıdan hemen şimdi ve gereken bir eylem söz konusu. Stanislavski oyuncularına açıklamalarında, özellikle de fiziksel eylem metoduyla çalışırken, terimi bu yönüyle kullanıyor ve oyuncunun kendiliğindenliğinin gelişmesinde ondan faydalanıyor. Amaç ve yönelim terimleri ise, eylemi geniş zamana ya da gelecek

İnsanın toplumsal normlar, çevre, düşünce tarzı vb. pek çok sebepten ötürü geliştirdiği birer sosyal kimlikleri bulunmaktadır. Ancak oyunculuk sanatında organiklik açısından bu bir tür engel oluşturabilir. Nitekim bu durumu Sarıkartal, “hayatta kendini oynama şeklinde beliren bir tür oyunculuk” olarak adlandırmaktadır (Sarıkartal 2020: 67). Bu tanım aslında oyuncunun gündelik olandan kurmaca olana geçişi noktasında bir adım olarak görülebilir.

Böyle bir kimlik toplumsal yaşamda avantajlı olabilir zira bir doğallık illüzyonu yaratarak kamuflej sağlayabilir ve kişinin stratejik planlarını gizleyebilir. Ancak, oyunculuk sanatının önünde büyük bir engel oluşturur. Nitekim, Konstantin Stanislavski yirminci yüzyılın başında o sıralar yerleşik olan temsili oyunculuk tekniğinin yerine dönemin bilimsel bulgularından yararlanarak çok isabetli bir şekilde organik oyunculuk adını verdiği sistemi geliştirdiğinde, bu handikabın farkındaydı. Yine 1960 ve 70’li yıllarda psikolojide ve antropolojide yeni geliştirilen kuramlara referansla Stanislavski sistemini daha ileri götürmek üzere bir tiyatro laboratuvarı kurduğunda Jerzy Grotowski’nin aklındaki de buydu. (Sarıkartal 2020: 68)

Oyuncunun kendi benliğini dışarıda bırakarak karaktere izin verdiği noktada imgeleri devreye girmekte ve verili koşullarla bir bütünlük oluşturarak ortaya izlek olan çıkmaktadır. Oyuncu bu benliği dışarıda bıraktığında, sahip olduğu bedeni başkaları tarafından kullanmaya izin vermekte; karakterin gördükleri, düşündükleri, yaptıklarını imgelemekte ve izleyiciye yeni bir kullanıcı sunmaktadır (Sarıkartal 2020: 68).

Sarıkartal’ın makalesinde bahsettiği “varsayılan kullanıcıyı kenara bırakmak” tanımı Stanislavski ve Damasio’yu çağdaş bilim ışığında birleştirmemize olanak sağlamakta ve nörolojik olarak imge meselesini, oyunculuk sanatına ışık tutan bir noktaya yerleştirmektedir (Sarıkartal 2020).

Hayat meydana gelir. Tiyatroysa yaratılır. Hayatta bize olan şeylerin hakikatine inanırız. Tiyatroda neye inanabiliriz? Tiyatroda hakikat nedir? (Benedetti 2012: 47)

Benedetti’nin bu söyledikleri bize sahne gerçekliğini yaratmada yani kurmaca olanı yaratmada bazı soru işaretleri bırakmaktadır. Bu noktada “hakikat” kelimesi önem arz etmektedir. Sahne gerçeğini yaratan oyuncu, doğru imgelem evrenini kurduğunda seyircinin gördüğü de hakiki bir eser olacaktır. Stanislavski’nin bahsettiği ve Benedetti’nin aktardığı hakikat özünde şudur:

zamana yayarak, “şimdi” vurgusunun bulanıklaşmasına neden oluyor.”
(Benedetti, J. 2012. “Stanislavski: Bir Giriş”. Kerem Karaboğa (Çev.). İstanbul: Habitus Yayıncılık. çevirmenin notu)

Ben başka bir hakikatten bahsediyorum, hissettiklerimin ve duyumsadıklarımın hakikatinden, ifade bulmak için her şeyi göze alan içsel yaratıcı itkinin hakikatinden.
Hakikate başka yerde ihtiyacım yok; ona burada ihtiyacım var, sahnede olanlarla, sahne donanımıyla, dekorla diğer rolleri oynayan oyuncularla ve onların düşünüp hissettikleriyle ilişkimdeki hakikate. (Stanislavski My Life in Art: 260 akt. Benedetti 2012: 48)

İçsel yaratıcı durumun bir parçası olan hakikat kavramı, oyuncunun yaratım dünyasında şekillenip son bulmakta, burada da imgelem havuzuna sıklıkla başvurmaktadır. Oyuncu kendi benliğini kenara bırakıp hakiki olanın peşine düştüğü noktada seyirciyle gerçek bir bağ kurabilir ve yalnızca bir aktarıcı olması onda karaktere dair güçlü durumların yankılanmasına olanak sağlar.

Bu izin veriş tiyatronun temel meselesini gerçekleştirirken seyircide de daha derin bir anlam oluşmasını sağlamaktadır. Oluşan bu anlam ve bağ oldukça gerçek ve canlıdır. Yaşanılan bu canlılık seyirciyi şaşırtırken aynı zamanda bir oyuncu için de deneyimlemesi şaşırtıcı ve keyifli olacaktır (Sarıkartal 2020: 74).

3. STANİSLAVSKİ VE “SİSTEM”

“Bir oyuncu yaşamı boyunca çalışmalı, zihnini işlemeli, yeteneklerini yöntemlice eğitmeli, karakterini geliştirmelidir; hiçbir zaman umutsuzluğa kapılmamalı –sanatını bütün gücüyle ve özveriyle sevmek amacından da sapmamalıdır.”

(Stanislavski 2011: 1)

Özellikle 20. yüzyıla gelene kadar Batı Tiyatrosu’nda, belli yöntemleri, kuralları ve egzersizleri olan bir oyunculuk anlayışından söz etmek (istisnai olarak Commedia dell’Arte dışında) oldukça güçtür. 19. yüzyılın ikinci yarısından sonra etkileri derin bir şekilde görülmeye başlanmış olan natüralist akım, 20. yüzyılın başlarında sahneye koyma yani yönetmenlik ve oyunculukta da yüksek ölçüde etkili olmuştur. Duygusallık ve yapaylıkla eleştirilen romantik akımın karşıt savunucuları, doğal olanı savunmaya başlamış ve eserlerin topluma karşı olan sorumluluğuna dikkat çekmişlerdir (Karaboğa 2010: 55).

Sanat sanat için midir, toplum için midir ikilemi bu noktada natüralist bir tiyatro anlayışının filizlerini atarken, tam da bu sırada, bu anlayışa kendi yöntemlerini oluşturarak ve onunla birleştirerek yeni bir nefes olacak tiyatro adamı Stanislavski’yle karşılaşmak mümkündür. “Rus oyuncululuğunda gerçekçiliğin babası” olarak ifade edilen Mikhail Şepkin, Stanislavski için bir rol model aynı zamanda yönteminin de etkilendiği en büyük isim haline gelmiştir.

Esas adı Konstantin Alekseyev Sergeyevic Stanislavski olan kuramcı, oyuncu ve yönetmen, genellikle yaşadığı dönemde ailesinin de sanatsever olmasının büyük etkisiyle bale, opera ve tiyatro ile yakından ilgilidir. Tüccar olan babası Stanislavski’nin tiyatroya düşkünlüğünün farkındadır. İzlediği oyunlarda beğendiği karakterleri taklit etmeye başlamış ve bir oyunculuk yöntemi oluşturmaya çalışmıştır. Ne var ki bu bir süre sonra onda bir yapaylığa sebep olmuş ve hep aynı tekrarları yaptığını gözlemlemiştir (Ergün 2015: 20).

Stanislavski bu taklitleri yaparken taklit edilen özellikler alışkanlık haline gelmiş ve onları kendisine mal etmiştir. Kendisi bu deneyimi için, “dışsal olanın içsel bir şeylerle kaynaştığını” yazmıştır. Çünkü Stanislavski için karakter yaratmak yalnızca taklit değil, taklitten fazlasıdır. O dönemlerde bunun ne olduğu konusunda bilgisizdir. Stanislavski’nin deneyimlemesi bu içsel ve dışsal kavram üzerine dayandırılmıştır. (Whyman 2008: 42 43)

1885’te Moskova Tiyatro Okulu’nda seçmelere girip eğitim sisteminden memnun kalmayınca oradan ayrılmıştır. Ona göre buradaki eğitim yapay ve samimiyetsiz gelir ancak öğrendiği bir şey vardır ki o da oyuncunun bir tekniğinin olması gerekliliğidir.

Ergün bu gerçeklikle ilgili fikirlerini şu şekilde ifade eder:

Oyuncu, gerçek yaşamı ustaca gözlemleyebilmeli ve seçtiği gerçekçi davranış özellikleriyle rolünü canlandırabilmelidir. Oyuncu rolünü hiçbir yapaylığa düşmeden canlandırabilecek bir teknik edinmeli ve kendini oldukça karmaşık bir psikolojik eğitimden geçirerek canlandığı kişinin içinde bulunduğu duruma uydurabilmelidir. (Ergün 2015: 27)

Oyunculukta yapaylığın, ruhsuzluğun ve samimiyetsizliğin derdine düşen ve bundan rahatsızlık duyan Stanislavski, yaşadığı dönemde Moskova Sanat Tiyatrosu’nda yeni bir atılım gerçekleştirmiş ve modern tiyatronun temellerini atmıştır. Oynama güdüsünü temellere dayandırma ve oyuncuya yol gösterme, eylemlerini sebeplendirme ve oyuncu için belirsiz olan içsel yolculuğu somutlandırma anlamında çalışmalar yapmış ve belli kuralları olan ama hiçbir koşulda değiştirilemez olduğunu iddia etmeyen “sistem”ini ortaya koymuştur (Benedetti 2012: 12).

Oyunculuk sanatının doğuştan bir yetenek yahut salt içgüdülerden oluşan bir mekanizma olduğunu kabul etmek Stanislavski için çıkmaz bir sokak gibidir. Yaşamının büyük bir çoğunluğunu Stanislavski’nin yöntemi üzerine çalışmalar yapmaya adanmış ve elinden geldiğince doğru anlaşılması için çabalamış olan Jean Benedetti “sistem” hakkında şunları söyler:

Stanislavski “doğuştan yetenekli” olsaydı, bir oyuncu olarak yeteneği –kimilerine göre dehası- dolaysız ve kendiliğinden bir çıkış yolu bulmuş olsaydı, “sistem” diye bir şey olmayacaktı. Büyük yeteneklerini özgürce dışa vurmasını engelleyen bariyerleri ortadan kaldırmak yıllar süren ısrarlı ve aralıksız çabasının sonucu gerçekleşti. Oyunculunun “grammer”ine dönük araştırması bu mücadelenin sonucuydu. (Benedetti 2012: 17)

Stanislavski’nin oyunculığa attığı ilk adımdan ölümüne kadar yaptığı tüm çalışmalar, tiyatrodaki yeni arayışlar ve tiyatroyu hep bir adım öne götürme çabası çerçevesinde

yapılmış bütün deneyimleri adeta birer laboratuvar çalışması haline gelmiştir. “Sistem”in oluşumunda etkili olan ve onu bu yola götüren en önemli sorulardan bir tanesi de bir oyuncunun yaratıcılığının nasıl diri tutulabileceğiyle alakalıdır. Oyuncu onun için iki varlık olmuştur; kendi dertleriyle ve günlük sıkıntılarıyla uğraşan bir zihin ve karakterin duygularını, coşkularını canlandırmaya çalışan bir beden (Benedetti 2012: 45). Stanislavski gündelik hayat ile kurmaca olanı ayırt etmenin önemini şu sözleriyle ifade eder:

Sahne gerçeği, yaşamdaki gerçeğe benzemez; bu gerçeğin kendine özgü bir niteliği vardır. Bence, sahne üzerindeki gerçek, aktörün içtenlikle inandığı şeydir. Gene bana göre, açık seçik bir yalan bile tiyatrodan sanata dönüşebilecek bir gerçeklik kazanmalıdır. Bunun için aktörün, imgelemine en üst düzeye getirecek biçimde geliştirmesi, çocukça bir saflığa ve güvene; gerçeğe, kendi ruhunun ve vücudunun gerçekliğine karşı sanatsal bir duyarlılığa sahip olması gerekmektedir. Bütün bu nitelikler, sahneye ilişkin kaba saba bir yalanı tasarladığı imgesel yaşamın en ince gerçeğine dönüştürmesine yardım edecektir. Bu nitelikleri top yekûn ele aldığımızda, onlara gerçeklik duygusu adını veriyorum. Bu duyguda imgelemin eylemi, yaratıcı inancın yaratılması; sahneye ilişkin yalanlara karşı bir engel; gerçek ölçü duygusu; çocukça saflığa sanatsal coşkunun içtenliği yer almaktadır. Yaratıcı ruh durumunun önemli öğelerinden biri olan gerçeklik duygusu, hem uygulamaya konulabilir, hem de geliştirilebilir (...) Ancak şu kadarını söyleyeyim, gerçeklik duygusu, sahne üzerinde kesinlikle yerini başka hiçbir şeyin alamayacağı; sanatsal ve gerçeklik duygusunun süzgecinden geçmedikçe de hakkında hiçbir şey söylemeyeceği bir düzeye eriştirilmelidir. (Stanislavski 2011: 387 388)

Yaptığı tüm atölyelerde, egzersizlerde vb. çalışmalarda aradığı şey “organik”liktir. Organik oyunculuk onun için bedenin ve zihnin bir bütün olarak çalışması ve bunun karakterle birleştirilmesinden oluşacaktır. “Bilinçli teknik yoluyla bilinçaltına ulaşma”dan kastı da tam olarak bu noktada başlamaktadır (Stanislavski 2011: 401).

Bilinç yoluyla üstün bilince yaklaşma! 1906 yılından bu yana yaşamımı adadığım, adamaya devam ettiğim ve canım gövdemde kaldıkça da adamaya devam edeceğim sorun işte budur. (Stanislavski 2011: 401)

Stanislavski’nin kendini adadığı ve hayatı boyunca çalışmalarını üzerinde şekillendirdiği bilinçaltına ulaşma hali daha sonra karakterin özüne inmek adına da önemli bulgular elde etmesini sağlamıştır.

Stanislavski, Leopold Sulerjitski ve bir grup genç oyuncuyla birlikte kuracağı ilk stüdyosunda coşkusuz imgelemin kışkırtılması yoluyla fiziksel ifadenin oluşması temelinde şekillenen, coşku belleği, sihirli eğer, karşılıklı ışın gönderme gibi kavramlar aracılığıyla yöntemin terminolojisini oluşturmaya başladı. (Karaboğa 2012: 56)

Bu terminoloji üzerinde çalışmak kısa sürede başarıya ulaşmış ve 1906’da yönettiği Turgenev’in *Taşra’da Bir Ay* eseri ses getiren bir temsil yapmıştır.

Stanislavski oyunun başarısını beden ve zihin kombinasyonunun üzerinde fazlaca durmaya ve karakterlere dair psikolojik çözümlerinin iyi yapılmasına bağlamıştır. Bu oyunun hemen ardından *Hamlet*'i sahnelemek için hazırlıklara başlamıştır. Ancak burada eylem, istek ve verili koşullar da daha fazla devreye girecektir. Verili koşullar oyuncuya kendi benliğindeki kaynaklardan yararlanma fırsatı sunacaktır.

“Sistem”i belli sınırlar içine sokmak ya da tanımlamak pek mümkün değildir. Stanislavski yaşamı boyunca bu konudaki bütün çalışmalarını bir atölye gibi yapmış olsa da yalnızca “sistem”i yazdığı bir kaynak yayımlamamıştır. Bu konuyla ilgili Brockett, genel olarak şöyle bir çerçeve çizmektedir:

1. Oyuncu duygu belleğinden⁸ yararlanarak rolünü içsel nedenlere dayandırmalıdır
2. Verili koşulları iyi analiz edip kendileri dışında karaktere dair sınırlar çizmelidir
3. Oyuncunun eylemleri seyirci için yalın, anlaşılır ve samimi olmalıdır. Gerçekçilikten ve hakikatten uzak düşünülmemeli, taklit yoluna gitmemelidir
4. Oyuncular her sahnenin üstün amacını kesintisiz eylem çizgisi yoluyla belirlemelidir. Karakterin bir motivasyonu olmalıdır
5. Her oyuncunun bir tekniği ve temel eğitimi olmalıdır
6. Oyuncu egosunu bastırıp sanatsal taleplere karşılık vermelidir
7. Gerçeğin yetenekli bir gözlemcisi olmalıdır. (Brockett 2000: 505)

Stanislavski'nin yönteminin her adımı, oyuncuyu ve oyunculuk sanatını her daim ileri taşıma, araştırma sürecinin devam ettiği bir olgu haline getirme amacı taşır. Kendisinden sonra gelecek öğrencileri de temeli baz alarak yeni yöntemler geliştirmiş ancak oyuncu için sahnede seyircinin aradığı şey hep aynı olmuştur: Hakikat ve samimiyet.

Stanislavski bu yöntemin getirdiği başarıya rağmen oyuncunun rolüne yaklaşımı konusunda hala belli pürüzler olduğunu düşünmüştür. Sanat yaşamının son on yılında fiziksel eylemler yöntemini oluşturmuştur. Bu dönem elbette ki önceki çalışmalarını reddetmez aksine ondan beslenmeyi sürdürüp daha yalın ve anlaşılır bir metot sunar.

Stanislavski bir kez daha kendi içinde bölünmüş oyuncu sorunuyla karşı karşıya kalmıştı. Performansçı olarak oyuncu'dan ayrılan ‘insan olarak oyuncu’ varken şimdi bu ayrımı ortadan kaldırmak için tasarlanmış “sistem”, bunun karşılığında, zihni bedenden, bilgiyi duygudan, analizi

⁸ Brockett'in duygu belleği olarak bahsettiği ifade, tezin ilk bölümlerinde de belirttiğimiz gibi “etkin bellek” ifadesidir.

eylemden ayırıyordu. Stanislavski'nin aradığı praksis'ti –teori ile pratiğin organik birlikteliği. (Benedetti 2012: 71)

Fiziksel eylem metodu tam da bu sorunun çözümüne dair yaratılmıştır. Bir duyguyu oynamak için anılardan yola çıkmak yerine ona vardırın bir eyleme başvurmak oyuncu için tutarlı bir yaratım süreci oluşturacaktır. Eylemler kesintisiz bir hale gelir ve iyi hesaplanırsa bu oyuncu için oldukça elverişli bir yol olacaktır. Fiziksel eylem metodu oyunculuğun grammeri hakkında söylediklerine tezatlık oluşturmamış “sistem”in tüm öğelerini ‘organik’ hale getirmeyi amaçlamıştır.

Stanislavski 1938 yılında fiziksel eylemler yönteminin yarattığı organik uyumu yeterince deneyimleyemedi. Oyuncularına kattıkları, uygulama aşamaları ve “sistem”e dair geliştirmeyi düşündüğü planları hayata geçirmeye vakti kalmasa da öğrencileri ve birlikte çalıştığı pek çok oyuncu onunla birlikte yaşadığı son deneyimleri geliştirmek, açıklamak ve aktarmak amacı gütmüşlerdir.

“Sistem” tüm öğeleriyle oyuncular için bir yol gösterici, bir rehberdir. Oyuncunun engellerini, kaygılarını ve gündelik benliklerini kenara bırakmada etkili olmuş, karaktere bir adım daha yaklaşma konusundaki belirsizliklere belli açarlar vermiştir. “Bilinçli teknik yoluyla bilinçaltına ulaşma” konusunda “sistem”in getirdikleri oyunculuk eğitiminde halen etkilerini sürdürmekte ve rehber olmaya devam etmektedir.

3.1 “Sistem”de İmgelem Öğesi

Stanislavski için imgelemin yeri oldukça önemlidir. Çünkü oyuncunun karakteri kavrayışı ve eylemlerini gerçekleştirmesi buna bağlıdır. İmgeler oyuncuya, oynadığı metnin yazarının göstermediği dünyanın kapılarını açar. Bu da oyuncu için gerçeğe daha da yaklaşmanın en önemli unsurlarından biri haline gelir. Oyuncunun verili koşullar dâhilinde yarattığı imgelem, karaktere biraz daha yaklaşmasını sağlar ve biz artık sahne üzerinde oyuncu kişisini değil karakteri görürüz.

Oyuncunun bu dünyaya hâkim olması ve onu doğru anlayıp doğru aktarmış olması seyircinin de kendi imgelemine yaratmasını sağlar (Özüaydın 2013: 26-28).

Sahnede gerçekten var olmak isteyen oyuncu bu mevcudiyeti görünür kılmak noktasında imgelerden yararlanır. Bu sayede sunduğu metnin malzemesini güçlendirir ve seyir oranını artırır. Adler'in kitabında bahsettiği gibi, Stanislavski için sahnede gerçekleşen bir oyunu okuma tiyatrosundan ayıran şey budur (Adler 2016: 58). Oyuncunun imgelem dünyasında metnin devindiğini görmek seyir alanını yaratır ve sahnede yaratılacak olan gerçekliğin imgeleme ilişkisi hakkında oyunculara şunları söyler:

İmgelem oyunculuk sanatında bu denli önemli bir rol oynadığına göre, imgelemden yoksun oyuncu ne yapmalı? Ya onu geliştirmeli ya da tiyatroyu bırakmalı. Bu biraz da imgelemin cinsine bağlı. Başına buyruk imgelem... ister uykuda olun ister uyanık... Her zaman yararlıdır. Öyle olmayan imgeleme gelince... Bu da kolayca elde edilebilir. (Stanislavski 1984: 73)

Şener'e göre, Stanislavski'nin "sistem"de amaçladığı en önemli unsurlardan biri de rastlantısal olandan kaçmaktır. Sahnede yapılan her bir eylemin sebebi vardır ve bu sebepleri yaratmak yazarın metnini doğru çözümlenme, verili koşulları değerlendirme ve imgelerin doğru saptanması noktasından geçer. "Sistem"ın esası, oyuncunun sahneye getirdiği oyun kişisini içten anlamaya çalışmasını sağlamaktır. Oyuncu elinde var olan somut gerçekleri imgelem dünyasıyla birleştirir ve oyuncunun belli şartlar altında nasıl davranabileceğini kavrar. Oyuncu kendi imgeleminde canlandırırken bir rol-ben yaratır (Şener 2006: 213).

Fiziksel eylemler metodu tam da bu noktada şekillenmektedir. Etkin belleğin aksine imgelem temel ögesidir. Oyuncunun iç aksiyonu ile bedeninin bir arada hareket etmesi gerekmektedir ve bunun için kesintisiz bir eylem çizgisine ihtiyaç vardır. Üstün amaç da bu eylem çizgisinin bütüncül olmasına işaret eder ve sahnede performansın kesintisiz bir şekilde devam edebilmesi için ruh ve bedenin bir arada devinmesi gerektiğini savunmaktadır. Kesintisiz eylem çizgisini yaratmak içinse fiziksel aksiyon ve imgelem oyuncunun zihninde ve bedeninde birlikte çalıştırılmalıdır. Eylem çizgisinin sürekliliği oyuncunun sahne üzerinde tutarlı ve yaşayan bir karakter yaratmasını sağlayacaktır (Stanislavski 2011: 373).

Karaboğa'ya göre, Stanislavski için iki tür oyuncu bulunmaktadır; ilki her zaman ve sadece kendisini oynayan oyuncu ikincisi ise karakterin derisine bürünmeye çalışan karakter oyuncusu. Karakter oyuncusu “sistem”in çıktılarını uygulamaya daha yakın olandır ve kendisi de onun için büyük olan oyuncularla doğallığı keşfetmeye çabalamıştır (Karaboğa 2010: 62).

Oyuncunun bedeninden sonraki en önemli enstrümanı zihin gücüdür. İmgelem oyuncunun sahnedeki varlığına nedensel süreçler yaratmasını ve boşlukları doldurmasını sağlar. “Sistem”in yaratım sürecinde öncelikle etkin belleğin kullanılabilmesi düşünülmüştür. Stanislavski oyuncuya etkin bellekten faydalanarak geçmişte yaşadığı deneyimlerde hissettiği duyguları hatırlamak aracılığıyla yeniden hissedebileceğini ileri sürmüştür. Fakat bu oyuncularla ciddi histerik hareketlere sebep olmuştur. Bu nedenle sürecin ilerleyişi ve bazı karşıt görüşler imgelemin etkin bellekten daha etkili bir yöntem olduğunu göstermiştir (Parke 1986: 159 akt: Özüaydın 2015: 27). Fakat bunun farkına varılması, oyuncunun etkin belleği devre dışı bırakacağı anlamına gelmez. Oyuncu, imgelem dünyasını kurarken yararlanacağı kaynaklar arasına etkin belleği de dahil edecektir.

Oyuncunun imgelemine beslemesi, imgeleminin zengin olması için algısı her daim açık olmalıdır ve oyuncu bulunduğu habitatu iyi gözlemlemelidir. Kurmaca dünyasını genişletme, karşılaştırma yapma ve verili koşulları iyi analiz etme yetisine sahip olmalıdır. Karakterin geçmişini, geleceğini ve şimdisini kurmak ancak bu şekilde mümkün olabilir. Oyuncu için karakterin biyografisini iyi tamamlamak ona doğru oynama imkânı sağlayacaktır (Adler 2016: 57).

Hatıraların, birer nesneden ziyade birer süreç olarak algılanması, oyuncunun hatıraları etkin bir biçimde yönlendirmesi ve kullanmasını sağlar. Hatıralar, geçmiş olayların içinden yapılan seçimlerin yeniden inşa edilerek bir araya getirilmesi olduğuna göre, oyuncu tarafından kullanılan hatıralar da, imgesel – kurgusaldır. Oyuncunun yaptığı, bir hatırayı hatırlamak, geri çağırarak değil; imgelemek, hayal etmektir. (Özüaydın 2015: 33)

Stanislavski'nin imgeleme bu denli önem vermesinin sebebi, “sistem”i her anlattığında açıkladığı gibi “bilinç yoluyla üstün bilince ulaşma” meselesine onu ulaştıracak öğelerden biri olmasıdır. Bunu bir sonuç değil süreç olarak görmüştür.

Metinde verili olan ilk bakışta sadece diyaloglardan, mekân ve zamana dair değinmelerden ve giriş çıkışlardan ibaretmiş gibi görünse de Stanislavski için verili olan –bunun ötesinde-söylenmeyen sözlerde yatar. Sık sık çalışmalarında “sözcükleri değil onların ardında yatanı oyna” uyarısı yaptığı işitilir. (Karaboğa 2010: 63)

Bu süreçte ilgilendiği her “teknik” onu oyuncunun gerçekliğine götürür. (Stanislavski 2011: 364) Çünkü üstün bilince ulaşmak konusunda onu anında ve bütünüyle elde etmek mümkün değilse, o zaman oluşması için çeşitli öğeleri birleştirmelidir (Karaboğa 2010: 63).

3.2 Stanislavski’nin Açtığı Yoldan Hareketle İmgelem Ögesine Bakış Açıları

Oyunculuk kariyerinin başlangıcından yaşamının son anına kadar, araştırmayı, üretmeyi, incelemeyi, gözlemlemeyi bırakmayan Stanislavski, ilerlediği bu yolda elbette ki yalnız değildir. “Sistem”in her aşaması, yaşadığı her sahne deneyimi ve onun görüşlerine katılan ya da katılmayan yol arkadaşları, bugün “oyunculüğün grameri” tabirini yaratma konusunda büyük katkılara sahiptir. Sovyet Rusya’nın tiyatro algısında övülen bir konuma sahip olan Stanislavski, dönemin rejimine uygun hareket etmektedir ve Moskova Sanat Tiyatrosu’nda sergilediği oyunlar sayesinde iktidar tarafından desteklenmektedir (Cevher 2015: 29). “Sistem”in, tırnak içinde yazılma sebebinden bahsettiğimiz sırada zaten sürekli geliştirilmeye açık olduğunun farkına varmıştık.

Oyunculuk, –her sanat dalı gibi- bitmeyen ve sonsuz araştırma alanları olan bir serüven olduğundan Stanislavski’nin öğrencileri de nitekim bu görüşün sürdürülmesi yönünde ilerlemekteydi. Moskova Sanat Tiyatrosu’nun Amerika Birleşik Devletleri’nde ve Avrupa’da yaptığı turneler sırasında, oyuncuların bazıları, Stanislavski’nin laboratuvar çalışmalarının Amerika’daki oyunculuk anlayışına katkı sağlayacağını düşünmekteydiler. Yapılan tüm çalışmalarda özellikle Stanislavski’nin ölümünden sonra dünya tiyatrosu için “sistem”in somutluğuna katkı sağlayacaktır (Özüaydın 2011: 15).

Stanislavski “sistem”i kısaca; Rusya’da 1900’lerin başında disiplinsizliğe, dağınık çalışmaya, yıldız oyunculuk sistemine, kaprisli, kompleksli, teşhirci, abartılı konuşan ve yapay oynayan oyunculara bir tepki olarak realizm doğrultusunda geliştirilmeye başlanan bir yöntem olarak özetlenebilir. Stanislavski’nin oyunculuk üzerine çalışmalarından ve araştırmalarından yola çıkarak oluşturduğu “sistem”in temelinde, oyuncunun yaratıcı düş gücünü harekete geçirmek ve canlandırdığı oyun kişisini kendi içinde duyup, onu içten kavramasını sağlamak vardır. (Ergün 2015: 9)

Yöntemi Amerika'ya taşıyan ve "sistem"i oyunculuk sanatında uygulayıcı kılma çalışmalarını sürdüren tüm oyunculara değinmek derinlikli bir araştırmanın konusu olacağından, bu bölümde yalnızca Richard Boleslavsky, Stella Adler, Michael Chekhov ve Lee Strasberg'ten ve onların imgeleme bakış açılarından söz edilecektir. Richard Boleslavsky aktörlük sanatı konusunda "sistem"i temel almış, Michael Chekhov ve Lee Strasberg bu temelden esinlenerek kendi yöntemini geliştirmiş, Stella Adler Stanislavski'nin son dönem çalışmalarına tanıklık ettiği için, buradan hareketle Amerika'daki stüdyo çalışmalarını sürdürmüştür (Ergün 2015: 12).

Oyunculuk sanatı için önceki bölümlerde başat olan öğelerden biri olarak bahsettiğimiz imgelem konusunu; yalnızca Stanislavski'nin düşüncelerinden ve çalışmalarından hareketle değil aynı zamanda onun bakış açısını temel alan ve açtığı yoldan ilerleyen öğrencilerinden ve meslektaşlarından örneklendirmek, fikir birliklerini ve ayrılıklarını gözlemlemek, araştırmayı çok yönlü bir noktaya taşıyacaktır. Gerek Stanislavski'nin ilk dönem çalışmalarından gerekse son dönem çalışmalarından yararlanan ve tekniğini buradan hareketle kuran bahsedeceğimiz dört oyuncu aslında birbirine zıt düşünceler barındırmamaktadırlar. Nitekim fiziksel eylemler yöntemi, "sistem"den ayrı bir teknik değil aksine onun bir devamı niteliğindedir. Her ne şekilde egzersizler üretilirse üretilsin aslında hepsinin ilk adımı imgelemi canlandırmak üzerinedir. İmgelemi güçlenen ve güçlendikçe üzerine çalışmaya devam eden oyuncu, sahnede gerçek bir karakter var etme noktasında başarılı olacaktır.

3.2.1 Etkin Bellek ve İmgelem Kavramları Bağlamında Richard Boleslavsky

Asıl adı Ryszard Szednicki olan Richard Boleslavsky, 1889 yılında Polonya'da doğmuştur. Oyunculuk serüveni Moskova Sanat Tiyatrosu'nda başlar ve seçmelere katılan 187 aday arasından ilk üçe kalarak tiyatroya girmeye hak kazanır ve Stanislavski'nin gözde oyuncularından biri haline gelir. Turgenyev'in *Ülkede Bir Ay* oyunuyla yıldızı parlar ve bu oyundaki sade, yalın oyunculuk tarzıyla dikkat çeker (Yalçın 2015: 68). Bu durumunu psikolojik çalışmalara bağlayan Boleslavsky, oyunculuk kariyerinin ilerleyen safhalarında Stanislavski'nin somutlaştırdığı etkin bellek (*affective memory*) kavramı üzerinde sıklıkla çalışacaktır.

Moskova Sanat Tiyatrosu'ndaki eğitim ve kariyer sürecinden sonra Stanislavski'nin Amerika'daki neredeyse sağ kolu diye tabir edebileceğimiz konuma gelen Boleslavsky, kurduğu Prenses Tiyatro'da, Moskova Sanat Tiyatrosu'nun ve Stanislavski'nin oyunculuk anlayışını konu alan seminerler ve dersler vermeye başlar (Yalçın 2015: 73). Derslerde genellikle oyunculuk sanatında olması gerekenle gündelik koşullar arasında gidip gelen Boleslavsky aynı zamanda salt oyunculuktan değil bir metin incelemeden tutun da bir tiyatro prodüksiyonun nasıl yapılacağına kadar geniş çerçeveler çizen dersler verir. Bütün bu dersler çerçevesinde özellikle oyuncunun ve oyunculuk sanatının gereklilikleri üzerine yoğunlaşmakta ve etkin bellek (*affective memory*) kullanımını derinlemesine incelemektedir. Bu süreç ona, sanatçılar için bir kılavuz niteliğinde olacak *Oyunculuk: İlk Altı Ders (Acting: The First Six Lessons)* kitabını yazmasının temellerini oluşturacaktır (Hardy 1971: 23 akt. Yalçın 2015: 74).⁹

Stanislavski'nin ilk dönem çalışmalarında sıklıkla bahsettiği Ribot, Boleslavsky için de öncü bir isim olacak ve kendi çalışmalarını da buradan hareketle şekillendirecektir. Çünkü Amerika'ya gittiğinde karşılaştığı durum çoğunluklu olarak psikoloji biliminin oyunculuğa yaklaşmış halidir. Boleslavsky'nin oyunculuk algısındaki psikolojik yaklaşımı Pitches şu şekilde açıklamıştır:

Etkin bellek fenomeni Ribot'nundur, fakat onun araçları –ki içinde bu gibi hafıza kayıtlarına erişilebilir olması, daha önemli bir borcu psikanaliz disiplinine borçludur. Böylece Boleslavsky'nin duyguların psikolojisi üzerine Rusya'daki eğitiminde öğrendikleri, oyunculukta Freud'un psikanalitik yöntemi ile bir araya getirilir (Pitches 2006: 85 akt. Yalçın 2015: 75).

Boleslavsky, oyuncuyu tiyatro sanatının en üst basamağına koyar ve yönetmeninden dekora kadar her bir bileşenle iç içe olması gerektiğini savunur. Oyuncunun imgelemi bütün bu bileşenleri birleştirdiği noktada yaratmaya başlamaktadır. Gündelik olanın sahneye taşınması yolunda oyuncu içinde bulunduğu tüm durumları yaratıcı imgelem dünyasına katabilmelidir (Roberts 1977: 183 akt. Yalçın 2015: 85).

Boleslavsky, *Oyunculuk: İlk Altı Ders* kitabını şu bölümlere ayırır: Konsantrasyon, etkin bellek, dramatik aksiyon, karakterizasyon, gözlem, ritim (Boleslavsky 1962: 5).

⁹ Yalçın'ın makalesine referans vererek yazdığım bu paragrafta geçen *Acting: The First Six Lessons* kitabının çevirisini, Yalçın; *Oyunculuk: İlk Altı Ders* olarak çalışmasına eklemiştir. Ancak Boleslavsky ile ilgili bölümünde kullandığım kaynak kitap Suat Taşer'in çevirisine aittir ve Suat Taşer de bu kitabın adını *Aktörlük Sanatı* olarak çevirmiştir.

Kitabın içeriğinde iki ana karakter vardır ve bunlardan birisi Boleslavsky'nin kendisi diğeri ise Varlık olarak adlandırdığı oyuncu adayı bir kadındır. Kitabın ikinci bölümü olan etkin bellek, yukarıda “sistem” de imgelem aşamasında belirttiğimiz gibi adeta karakterin içsel yolculuğunu tanımlamaktadır. Ribot'nun ve Stanislavski'nin öğretilerinden yola çıkan Boleslavsky, bilinçaltı kavramına yoğunlaşır. Onun araştırmalarında, sinir sistemleri geçmişte yaşadığı deneyimlere dayanmaktadır ve bir uyarıcı aracılığıyla yeniden hatırlanabilirler (Benedetti 2004: 46).

BEN: Rejisörünüz ne diyor

VARLIK: Rejisörüm diyor ki, ya çekip gideceğim için mutluyum, ya da annemi pek çok sevdiğim için, gitmekten hiç de mutlu değilim. Bu ikiliği bir türlü düzene koyamıyorum

BEN: Aynı zamanda hem mutlu hem üzgün olmak zorundasınız. Sevinç ışıkları içinde ve yüreğiniz sızılı

VARLIK: Tamam. Ben bu iki şeyi aynı anda hissedemiyorum

BEN: Hiç kimse hissetmeyebilir ama siz o olabilirsiniz

VARLIK: Hissetmeden o olmak. Nasıl olabilir ki bu

BEN: Bilinçaltı belleğinizin-etkin belleğinizin yardımı ile. (Boleslavsky 1962: 49)

Bu bölüm Varlık için temel bir problemi çözme noktasında büyük bir açar sağlamaktadır ve karakterizasyon bölümüne gelindiğinde Boleslavsky'nin isteği şudur: etkin belleğinden imgeler sayesinde etkili bir eylem çizgisi oluşturma ve bu çizgide tutarlı giden bir karakter oluşturma. Çünkü burada Varlık'ın esas problemi bir karakter oluşturma temelinde makyaj ve kostüm gibi etmenlerin yattığı ve bunlar olmadan karakterin tamamlanmayacağıdır. Ancak Boleslavsky'nin en temelde anlatmak istediği bütün bunların sonradan tamamlayıcı bir etmen olduğu, öncelikle karakterin iç dünyasını yaratmanın gerektiği, bu iç dünyanın da verili koşullar sayesinde oluşan çeşitli imgelere sahip etkin belleğinde meydana geleceğidir. Çünkü imgelem dünyası yaratmayan bir oyuncu için organiklik ve sahnedeki karakterin gerçekliğinden söz etmek güç olacaktır (Stanislavski 1984: 73).

3.2.2 Beden ve Ses İlişkisinde Hareket Eden İmgelem ve Michael Chekhov

Michael Chekhov 1891 yılında St. Petersburg'ta doğmuştur ve Anton Chekhov'un yeğenidir. Tiyatro alanında bir kariyeri olacağı daha buradan belli olan Michael Chekhov şüphesiz ki Moskova Sanat Tiyatrosu'nda da Stanislavski'nin gözde öğrencilerinden biri olacaktır. Çünkü Chekhov orada öğrendiklerinden kendine belli

anahtarlar seçmiş ve daha sonrasında da oluşturduğu tekniğinde bu anahtarları kullanmıştır (Yalçın 2015: 144).

Meyerhold ve Stanislavski'yi kendine örnek alan Chekhov ikisinden birini tercih etmek yerine ikisini de harmanlama fikrindedir ve oyunculukta esas aldığı kavram imgelemdir. *Oyuncuya (To The Actor)* isiminde yayımladığı kitabı bu kavramı esas almakta ve oyunculuk sanatı adına kılavuz bir kaynak oluşturmaktadır. Çünkü imgelem oyuncunun sahip olduğu en önemli yaratım kaynaklarından biridir. Ancak imgelemi tek başına bir kavram olarak almaz ve onu oyuncu bedeniyle birleştirir. David Zinder bu durumu şöyle özetler:

Eğer Chekhov tekniğinin özünü söylemem gerekirse onun yazılarından şu iki noktaya değinmem gerekir. İlki, “Jest psikolojik bir durumdur”; ikincisi “Aktör imgelemine bedeniyle yaratır.” (Zinder 2016: 14).

Fiziksel ve imgesel kavramları Chekhov için Moskova Sanat Tiyatrosu'nda öğrendiklerinden çıkardığı en önemli iki sonuçtur. Kitabında esas aldığını bahsettiğimiz imgelem kavramı *hareket eden imgelemi* temsil eder. Çünkü oyuncu bedeniyle düşünür ve bu düşünceyi destekleyen şey imgelerinin gücü ve sınırsızlığıdır. Ses ve beden imgeden bağımsız hareket etmezler (Zinder 2016: 15).

Bu iki kavramın birlikte devinmesinin temelinde fiziksel olanın tek başına düşünülemeyeceği fikri yatar. Beden ve psikoloji belli bir uyumluluk içinde olmalıdır ve eğer beden doğru eğitilmezse karakterin yaratımına izin verecek olan imgelem, üretmekte güçlük çekecektir (Yalçın 2015: 171).

Oyuncunun bedeni psikolojik nitelikleri sindirmek, onlarla dolu ve içine işlemiş olmak zorundadır, böylelikle yavaş yavaş hassas bir zar, en incelikli imgelerini, hislerin, duyguların ve iradi dürtülerin bir çeşit alıcısı ve taşıyıcısı haline dönüşürler. (Chekhov 1953: 2, akt. Yalçın 2015: 171)

İmgelemi somutlaştırmak ve seyirci karşısına taşımak esas meseledir. Bu nedenle Zinder'ın kitabından bahsettiği gibi Chekhov'un kullandığı sıralama beden – ses – imgelem şeklindedir. Bu sıralamanın sebebi öncelikle bedenin esas alınarak sesin çalıştırılması oradan imgeleme geçiş yapılmasını uygun görmesindedir (Zinder 2016: 18).

Chekhov'a göre duygular ve düşünceler basit bir şekilde aktarılamaz. Bu aktarımı mümkün kılan şey psikolojik jestlerdir. Ona göre zihnin dışı aktarımı jestler sayesinde

gerçekleşmektedir. Jestlerin kullanımı oyuncunun iç dünyasında gerçekleşen belli duyguları harekete geçirir ve imgeleminde canlandırmasına sebep olur.

İzin verin onlara psikolojik jestler diyelim, çünkü onların amacı, artistik hedefleri ve amaçları içinde bütün içsel yaşantınıza etki etmek, onu uyandırmak, biçimlendirmek ve akort etmektir. (Chekhov 1953: 71 akt. Yalçın 2015: 174)

Oyuncu karakter yaratma noktasında gündelik yaşamda var ettiği “ben” kavramını dönüştürmek ve onu eyleyen bir kipe büründürmek durumundadır. Uyguladığı pek çok egzersizde oyuncunun hayal ettiği şeyin karakterin bedeni olması gerektiğini hatta sanki o bedeni giyiyormuş gibi hareket etmesini salık verir. “Hayali beden” ifadesi bu noktada kullanılan bir açıklayıcıdır ve onu harekete geçirmek için Mel Gordon’un notlarında rastlanılan egzersiz örnek verilebilir:

1. Bir başka kişinin bedenini canlandır, mesela kiliseden çıkan bir kadın. Kendi bedeninin herhangi bir yerinde bir “merkez” oluştur ve ona “nitelikler” ekle. Bu beden içinde hareket et ve uygun aktiviteler yarat.

2. 30 dakika içinde beş farklı karakter ve onların “hayali bedenlerini” yarat. Onlara karakteristik konuşma ve aktiviteler ekle. (Gordon 1987: 179-180 akt. Yalçın 2015: 184)

Oyuncu tüm bu egzersizlerden ve üçüncü basamak olan imgeleme geçmeden önce kendi yaratıcı belleğini keşfedebileceği doğaçlama egzersizleri yapmalı ve bu egzersizlerin sonucunda “sıfır noktasına” varmalıdır. Sıfır noktası onu üretme sürecinde özgür kılacak ve yaratıcı imgeleminin harekete geçmesinde önemli bir rol oynayacaktır (Zinder 2016: 22).

3.2.3 Stella Adler’in İmgelem Öğretisinde Hakikat Kavramı

Stanislavski’yle birebir çalışabilmiş tek Amerikalı oyuncu olan Stella Adler 1901’de New York’ta doğmuştur ve oyunculuk kariyerine dört yaşında Grand Sokak Tiyatrosu’nda (Grand Street Theatre) başlamıştır. Moskova Sanat Tiyatrosu ve Stanislavski’yle, Amerika’ya gelen Richard Boleslavsky ve Maria Ouspenskaya sayesinde tanışmış olan Adler’in, Grup Tiyatrosu’na katılmasıyla birlikte yıldızı parlamıştır.

Grup Tiyatrosu öncesinde de oyunculuk sanatını araştırıyordum. Bana yeteneğim olduğu ve birçok sahnede oynayabileceğim söylendi. Sanki bir şey bana oyuncunun bir adım öteye geçebileceğini

söylüyordu. Deneyimimi kullanarak ve özel, deneysel, kişisel alanda daha yetenekli olmasını sağlayacak bir araştırma yapabileceğimi görüyordum. (ETJ 1976: 507, akt. Cevher 2015: 265)

Bu araştırma yolu onu Stanislavski'yle karşılaştırdıktan sonra Adler için esas olan “sistem”i iyi analiz etmek ve oyunculuklardaki yapaylığa son verecek bir çalışma prensibi edinmekti. “Rol yapmanın” izleyici aldatmak olduğunu söylemekte ve yalnızca eylemleri gerçekleştirmenin yeterli olacağını savunmaktaydı. Metni analiz etmek yani verili koşulları belirlemek ve bu koşulların sunduğu eylemleri seyirciye yalın bir şekilde aktarmak onun için oyunculunun esasıydı (Adler 2016: 39).

Bu noktada Adler içsel dünyanın zenginliğine değinmekte ve hayal gücünün her daim genişletilebilir bir öge olmasını savunmaktadır. Oyuncu kendi deneyimlerinin sınırlarını zorlamalı, bu sınırlardan taşıp seyirciye erişmelidir. Ancak hayal gücünü kullanmak kendiliğine değil karaktere hizmet eden bir konumda olmalıdır (Adler 2016: 57).

Oyuncunun tüm malzemesini sadece kendi yaşamından ya da deneyimlerinden çıkarıp da oyunculuk konusundaki seçimlerini ve duygularını buna göre belirleme lüksü yoktur. Büyük oyun yazarlarının fikirleri hemen hemen her zaman, en iyi oyuncuların deneyimlerinden bile büyüktür. Amerikalı oyuncuları sahnede oyun yerine kendilerini tecrübe etmeye ikna ederek onlara büyük bir kötülük yapıldı. Sizin tecrübeniz Hamlet'inkiyle aynı olamaz, tabii siz de onun gibi Danimarka Kraliyet Ailesi'nde prens değilseniz. Karakterin gerçekleri sizde değil kraliyet ailesinin koşullarında saklı. (Adler 2016: 58)

Adler, Stanislavski'nin öğretilerini uygulamaya çalışırken bazı zorluklarla karşılaşmıştır. Bunlardan ilki Boleslavsky'nin öğrencisi olan Lee Strasberg'in, tıpkı Boleslavsky gibi etkin belleğe önem vermesi ve oyunculuk anlayışını buradan şekillendirmesidir. Stanislavski'nin ilk dönemlerinde onunla çalıştıkları için, Adler bu öğretileri verili koşullar ve fiziksel eylemler yöntemi çerçevesine çekmeye çalışmıştır (Özüaydın 2011: 12 13).

Fiziksel eylemler yöntemi ve verili koşullar unsuru yeni bir anlayış ya da “sistem”den bağımsız bir öge değildir elbette. Ancak modern oyunculuk anlayışında oyuncuyu oynatacak olanın önemli olduğu unsurlardandır. Adler için imgelem ve hayal dünyası tam da bu iki ögenin öncesinde gelir. Oyuncu sahneye çıktığında eylemeden önce bu eylemin gerçekleştiği mekânı gözünden canlandırmalı yani hayal etmelidir. Hazırlık aşaması olarak adlandırdığı bu aşama oyuncu kipine geçiş noktasında rahatlatıcı bir unsur olmaktadır (Adler 2006: 113 akt. Cevher 2015: 275).

Adler'e göre, "Oyunculuk tepki vermektir." Ve sahte bir tepki biçiminde ortaya çıkmamalıdır. Oyuncunun eylemi, partnerinden gelen etkiye tepki verdiği oluşur. Bu nedenle oyuncunun her zaman partnerine dönük bir tavrı olmalıdır. Bu tavrı olmadığı müddetçe, oyuncu sahnede var olmayı başaramaz. Oyuncunun partnerine olan tavrını, partnerinin söylediği şey değil, onun söylediği şeye oyuncunun gösterdiği tepki yaratır. Bu tepkiyi de oyuncunun, partnerinin oynadığı karakter hakkındaki düşünceleri belirler. (Adler, 2006: 175 akt. Cevher, 2015: 277)

Adler için esas olan oyuncunun, karakteri yapaylıktan uzak bir yerden kurması ve derinlikli olarak karakterin iç dünyasını araştırmasıdır. Karakter oyunu kuran temel unsurlardan biridir ve onun tutarlı olması tüm oyunu izlek kılacaktır. Karakterin her bir detayını imgelemesi, ona bir geçmiş yaratması oyuncunun eylemlerini kesintisiz bir noktaya getirecek ve her bir eylemi birbirini takip ederek derinlikli bir bütünlük oluşturacaktır (Adler 2016: 172).

Bir oyuncu için her zaman belli "ödevler" vardır ve oyuncu hem imgelemi hem de bedeniyle her zaman açık ve aktif olmalıdır. Bu ödevler yapıldıktan sonra oyuncu sahneye çıktığında tekniğin arka planda kalması gerekir.

Tekniğinizi unutabildiğiniz zaman oyunculuk yapmaya başlayacaksınız-içinizde, tekniğinizi bilinç düzeyinde çağırmaya gerek duymadığınızdan emin olduğunuz zaman. Kendinizi açmakla böyle bir deneyimi yaşamanıza izin vereceksiniz. Yeteneğinizi serbest bırakın ve onun çalışmasına izin verin. "Rol yapmama"nın beraberinde getireceği mucizeyle amacınızı tamamlamış olacaksınız. Bunu, asla "rol yapmayarak" başarabilirsiniz. (Kissel 2006: 250 akt. Cevher 2015: 303 304)

3.2.4 Metot, "Sistem", İmgelem Bağlılarında Lee Strasberg

Lee Strasberg 1901'de Polonya'da dünyaya gelmiştir ve onun hocası direkt olarak Stanislavski değil Boleslavsky'dir. Zaten o dönemde de Stanislavski'nin öğrencilerinden ders almış olmak direkt Stanislavski'yle temas kurmak kadar değerlidir. Hocasından öğrendiği Stanislavski "sistem"ini devam ettirmek ve bütünlüğe ulaştırmak adına çalışmalar yapmış ve Grup Tiyatrosu'nda başlayan kariyeri uzun yıllar araştırmalar yapacağı Actors Studio'da son bulmuştur. (Strasberg 1988: xvii) Onun için tekniğin temel taşları etkin bellek ve psikanalizdir. 1920'lerde Amerika'da gözlemediği ve gözlemlerine dayanarak da elde ettiği en önemli sonuç oyunculunun her gün sanki daha önce prova alınmamış gibi sanki her şey o an'da ve kendiliğinden gerçekleşiyormuş gibi olması gerektiğidir. Nitekim egzersizlerini de hem bahsettiğimiz

iki kavrama hem de an'da olmaya yoğunlaşarak şekillendirmiştir (Strasberg 1988: 12 13).

Mel Gordon, *Stanislavsky in America: An Actor's Workbook* kitabında; Actors Studio'nun, Strasberg için kalıcı bir araştırma alanı olacağından ve orada egzersizlerini şekillendirirken Tai Chi'yi de çalışmalarına dâhil edeceğinden bahseder. Tai Chi psiko-fiziksel bir tekniktir ve Çin kültürüne aittir. Strasberg'in özellikle etkin bellek konusunda işine yarayacağını düşündüğü bu teknik içsel olarak evrene uyum sağlama ve vücut dinçliği üzerine yoğunlaşmaktadır (Gordon 2010: 14).

Rus ve Amerikan tiyatro üsluplarını harmanlayan Strasberg, Metot oyunculuğunun yaratıcılarındandır. Metot adı, Strasberg için "sistem" in kafa karıştırdığı noktalara ışık tutmak ve aslında "sistem" i esas alarak etkin bellek üzerinden bir temellendirme yapmak adına konulmuştur.

Stanislavski'nin "sihirli eğer" kavramı Strasberg için istenilen sonuçları vermemektedir. "Karakterin yerinde sen olsan ne yapardın?" sorusu yerine Vakhtangov'un "Seni karakter gibi davranmaya ne iterdi?" sorusu daha etkili sonuçlar doğurmaktadır. (Güngör 2015: 240)

Güngör'ün bahsettiği bu açıklamanın özünde aslında "sistem"deki bazı öğelerin egzersizlerin işe yaramaz olduğu savunulmamaktadır. Böylesi bir çıkarım sanıyorum ki Strasberg için de yanlış olur. Sadece yine "sihirli eğer" egzersizinde yapıldığı gibi oyuncu etkin belleğini kullanacak fakat "seni karakter gibi davranmaya ne iterdi?" sorusuyla duygulara doğru yönelecektir. Strasberg, "sistem"le ilgili herhangi bir çatışması olmadığını şu sözleriyle ifade ediyor:

Bana sık sık "sistem" ile Method denilen şey arasındaki ilişkinin ne olduğu sorulmuştur. Her zaman basitçe, Method'un, Stanislavski sisteminin ilke ve prosedürlerine dayandığını ifade ettim. Bu ilkeleri otuzlu yılların başında, Grup Tiyatrosu'nda genç oyuncular yetiştirip onlarla çalışmaya ve daha sonra kendi derslerimde ve Actors Studio'da kullanmaya başladım. Ek olarak, "sistem" in ne olduğu ve ne olmadığı konusundaki pek çok tartışma ve yanlış anlamaların yanı sıra Stanislavsky'nin çalışmalarının önceki ve sonraki dönemleriyle ilgili kafa karışıklığı göz önüne alındığında, herhangi bir kusurumuzdan Stanislavski'yi sorumlu tutmak istemiyordum. (Strasberg 1988: 84)¹⁰

Strasberg için oyunculuğun temeli yaratıcılıktır ve oyunun verili koşulları sahne gerçekliğini yaratmak için önemlidir. Metot'un üç temel ögesinden biri olan gevşeme kavramında Stanislavski'den yararlanan Strasberg, bu kavramı konsantrasyon ve etkin bellekle birleştirir. Oyuncu imgelem dünyasını yaratmak için bedenini gevşeten

¹⁰ Çeviri bana aittir.

egzersizler yapmalı, konsantrasyonunu aktif bir şekilde kullanarak etkin belleğini temel hale getirmelidir (Strasberg 1988: 50-51). Konsantrasyonla ilgili yaptığı egzersizler duyu egzersizleri olduğundan aynı zamanda imgelemi de harekete geçirmek noktasında işe yarar hale gelmektedir.

Oyuncu için temel gereksinimlerden biri, daha önce yaptıklarını tekrarlama ve spontane gibi görünmesini sağlama yeteneğidir. Defalarca ve tam anlamıyla prova edilmiş bir şey sanki bir doğaçlama gibi görünmelidir. Oyuncunun tek seferde yalnızca tek bir şey yaptığına dair geleneksel anlayışın aksine, aslında bir takım problemlerle ilgilenmesi gerekir. Ayrıca, her an en büyük endişesi, nerede olduğu ve aynı anda dikkat etmesi gereken diğer tüm nesnelerin önem sırasındır ve bunu net bir şekilde anlamalıdır. Bütün bunlar oyuncunun konsantrasyonunu kontrol etme becerisine bağlıdır. Konsantrasyon; oyuncunun, oyunun talep ettiği hayali gerçekliğe odaklanmasını sağlar; bu nedenle konsantrasyon kaba tabiriyle hayal gücü olarak düşünülen şeyin anahtarıdır. (Strasberg 1988: 131)¹¹

Oyuncu her daim gözlem içinde olmalı ve bütün çabasını insan doğasını kavramak üzerine harcamalıdır. İnsanın gündelikte yaşadığı bütün deneyimler ve duygulanımlar en ince ayrıntısına kadar irdelenmeye değer ve karakterin içsel dünyasını yaratmak konusunda zihinsel bir harita sunar. (Strasberg 1988: 132)

Strasberg'e göre gevşeme ve konsantrasyon hem fiziksel hem de mental olmalıdır. Oyuncu gündelik hareketlerinden kurtularak sahne gerçekliğine geçmeli ve beden-zihin ilişkisini kurmaca gerçekliğe taşınmalıdır.

Editörlüğünü Lola Cohen'in yaptığı *Strasberg'in Notları* adlı kitapta da, Gray bedensel ve zihinsel gevşeme hakkında şunları ifade eder:

Bireysel kalıp tavırların ve alışkanlıkların değişmesi için belirli derecede gevşemeye ihtiyaç vardır. Rahatlayarak kasların kişinin kontrolüne girmesi sağlanmalıdır. Alışkanlıklardan kurtulup özenetim ve serbestlik geliştirebilmek oyuncunun duyu ve duyguları üzerinde kontrol geliştirebilmesinin temel koşuludur. Bu rahatlama oyuncunun kendi ile daha dolaysız temas kurmasının da kapısını açacaktır. (Gray 1964: 47 akt. Güngör 2015: 242)

Güngör, *Oyunculunun Yolculuğu* adlı kitaptaki Strasberg ile ilgili bölümde yazdığı makalesinde etkin bellek çalışmalarının, oyuncuyu sahnedeki gerçekliğin içine girmek için oluşturulmuş ve belli hazırlık aşamaları olması gereken çalışmalar olduğunu ifade eder. Oyuncu salt gündelik bedenindeki ve zihnindeki sahneye taşımamalı, metnin verili koşulları dâhilinde imgelemine hareket geçirmelidir. Oyunun ve karakterin inşası metnin koşullarının da doğru ve tutarlı inşasından geçer. Karakter inşasında neden sadece metin yeterli olmaz diye düşünürsek duyu ve durumları hayata geçirmek

¹¹ Çeviri bana aittir.

yalnızca sözlere ve yazılardan geçmediğindendir (Güngör 2015: 253). Burada yeniden okuma tiyatrosu ve izlek olan arasındaki farktan bahsettiğimiz kısma değinebiliriz. Metinler sahneye taşındığından, metnin ve sahnenin gerçekliğini yaratmak için oyuncunun bu tür egzersizlere ihtiyacı vardır.

Strasberg hem Metot hem de oyunculuk tarihi adına oyunculara bazı tavsiyelerde bulunur. Bu tavsiyelerden bazıları şöyledir: Oyuncuların öncelikle kendilerinden önce var olan oyunculuk sanatı tarihine hâkim olmaları gerekir. Oyuncular iyi bir kuram takipçisi ve iyi bir oyun okuru olmalıdır. Oyuncu çevresine duyarlı olmalı ancak bu duyarlılığı da tekniği sayesinde kendi kontrolü altında tutabilmelidir. Bu duyarlılığı imgelem dünyasına kaynak olacak şekilde kullanılmalıdır. Oyuncunun çalıştığı teknik her ne olursa olsun onun için geliştirilebilir olmalı ve daima mükemmeli aramalıdır. Hiçbir teknik sınırlı değildir ve oyuncu her zaman disiplinle çalışan bir mekanizma haline gelmelidir (Gordon 2010: 2-3).

4. KARAKTER VE İMGELEM

Karakteri oluşturan ve onu tanımlayan şey eylemlerdir. Oyuncular “eylemde bulunan kişileri ortaya koyarken karakterleri taklit amacını gütmmez. Tersine onlar, eylemlerden ötürü karakterleri de birlikte ortaya koyarlar” (Aristoteles 1987: 24). Stanislavski’nin de temel aldığı şey budur. Oyuncuların “-miş gibi” yapmaları değil, karaktere ait doğru eylemleri bulmaları ve bu eylemleri oynamalarıdır. Doğru eylemleri bulmanın ilk adımı oyuncunun gündelikten çıkıp metnin verili koşulları dâhilinde imgelemlerini yaratmaları ve bu imgelem sayesinde karaktere tutarlı ve kesintisiz bir eylem çizgisi sunmalarıdır.

Oyuncu kendisini imgesel koşulların içine taşıdığında, oyuncu için karakter yaratmak meselesi zorlayıcı bir hal almaktan çıkar. İmgesel koşullar, oyuncuyu; bir olayın, durumun ya da bir karakterin var olduğuna inanmak zorunda bırakmaz ve onu direkt sahne gerçekliğini yaratacak noktaya taşıyabilir. Karaktere yönelttiği soruların cevaplarını imgelem havuzundan verecek olan oyuncu soruların yanıtlarını ararken belli bir çaba sarf eder ve bu da onu eylemlere götürür (Moore 2016: 55).

Bir tiyatro metninde, metnin yazarı karakterin içsel dünyası, geçmişi, bulunduğu koşullar vb. şeyler hakkında oyuncuya pek fazla aleni bilgiler vermez. Oyuncu hayal gücü ve duyu izlenimleri sayesinde karakteri sahnede yaşayan bir hale sokar. Ancak oyun yazarı bu hayal gücüne yardımcı olacak verili koşulları oluşturabilir. Yani yazarın yazdığı her bir kelime oyuncunun karakteri yaratması için aslında birer temsili imgedir ve eylemlerin karakteri yaratmasına yardımcı olur.

Verili durumlar oyunun konusunu, olayların geçtiği yeri ve zamanı, dönemi, yaşam koşullarını, yönetmenin ve oyuncunun yorumunu, dekoru aksesuarları, ışık ve ses efektlerin, yani bir oyuncunun rolü yaratırken karşılaştığı her şeyi içerir. Bir kişinin psikolojik ve fiziksel davranışları yaşadığı çevrenin dışsal etkilerine tabidir ve bir eylem karakterin oyundaki verili durumlar içindeki bu eylemlerle inşa edilir. Oyuncu oyunda içinde bulunduğu koşullara onların bir parçası haline gelecek kadar aşina olmalıdır. Eylemin nüansları ve rengi, eylemi kışkırtan durumlara bağımlı olacaktır. Oyuncu ancak oyun, olaylar ve verili durumlar üzerinde çalıştıktan sonra coşkularını ve diğer içsel deneyimlerini içeren eylemleri seçebilecek hale gelecektir (Moore 2016: 57).

Zengin ve derinlikli bir imgelem ile oyuncu, yazarın gizlediği metni yani alt metni ortaya çıkarıp yorumlamaya başlamaktadır. Örneğin “canım sıkılıyor” cümlesi pek çok farklı anlam taşıyabilir. Ama oyuncunun bu cümleyi söylerken belli nedenleri

bulunmalıdır. Bir bahane ya da bir kızgınlık anlamında söylenebilmiş olmasını bulmak oyuncunun imgeleminden yararlanarak yaptığı şey olacaktır. Örnek verilen bu cümlede, cümleyi söyleyen karaktere dair de oyuncu belli soru işaretlerini alt metni incelerken karşılaştığı imgelemi sayesinde cevaplandıracaktır. Karakterin giyiminden, yaptığı hareketlere, konuşma tarzından, vurgu ve tonlamalarına kadar aklımıza gelebilecek her türlü özelliği zihinsel imgelerin yaratımıyla mümkün olacaktır.

Çok sık olarak özellikle de yetenekli oyuncular arasında, yaratılacak bir karakterin fiziksel bakımdan ete kemiğe kavuşmasının doğru içsel değerlerin benimsenmesiyle birlikte kendiliğinden gerçekleşeceği düşünülür. *Sanat Yaşamım* adlı kitabımda bununla ilgili bir sürü örnek sıralıyorum. Ibsen'in oyunu *Bir Halk Düşmanı*'nda Dr. Stockman'ın rolüne bakarak da görebiliriz bunu. Doğru tinsel forma ulaşılır ulaşılmaz ve zihnimizdeki imgeyle ilintili bütün öğelerden doğru içsel karakteri şekillendirmeye başladıkça, nereden geldiğini hiç kimsenin bilmediği bir biçimde Stockman'ın asabîliğinin, sarsak yürüyüşünün, adım atarken boynunu ileri uzatışının ve çıkıntılı iki parmağının ortaya çıktığına, yani hareket halindeki bir kişinin kendini gösterdiğine tanık oluruz (Stanislavski 2012: 2).

Yaratıcı çalışmada imgelemin geliştirilmesinin bu denli önemli olmasının sebebi, oyuncunun canlandırılmak istenen karakterin bedensel ve ruhsal yaşantısına uygulamak durumunda oluşudur. Kişi kendi yaşantısında deneyimlediği her şeyi imge dünyasında depolar ve bütünüyle oynadığı karakteri yaratmada kullanabilir. Oyunculunun bir sanat olma noktası, kendi dünyasındaki iç yaşantıyı kurmaca dünyaya entegre edebilen oyuncu aracılığıyla gerçekleşir (Stanislavski 2015: 29).

Zihninizi yaşamaya atılmak için fırsat kollayan şeylerle doludur. Her izlenim şu ya da bu biçimde, belleğimizde yer eder; gerektiği zamanda işimize yarar. Böyle ivedi ya da genel tanımlarla belirtmek istediğimiz şeyin gerçeğe karşılık olup olmadığına çok az dikkat ederiz. (Stanislavski 2015: 43)

Stanislavski'nin yaşamında 1906-1907 yıllarındaki süreçte yaratıcı imgelem kavramı daha da belirginleşmiştir. Ribot'un "yaratıcı imgelemin kaynağı, imgelerin doğal eğilimlerinin cisimleşmek yönünde olmasında yatar" söylemi, Stanislavski'nin karakteri yaratırken iç yaşantısına yaklaşım konusunda nereden yararlanacağına dair büyük bir ipucu içermektedir.

Stanislavski'nin imgelemi güçlendirerek karaktere yaklaşımı konusunda düşündüğü şeyler; karakterin tanınır hale gelmesini sağlaması, oyuncunun rolle bütünleşme eylemini karakteri hissederek gerçekleştirmesi ve oyuncunun karakteri daha da kendine

yakın bulmasıdır. Oyuncu artık karaktere üçüncü tekil şahıs olarak değil birinci tekil şahıs olarak yaklaşır.

Stanislavski, özellikle son dönem çalışmalarında eylemin nasıl gerçekleştirileceği konusunda verili koşullar ve amaçlardan yararlanmışır. Bu şekilde karakterin eylemlerine ulaşmak hem gerçek hem de kesintisiz bir çizgi sunacaktır.

Tutarlı ve doğru oynayan bir karakter yaratmak, büyük bir dönüşüm sayesinde gerçekleşir. Oyuncu, kendi benliğini karaktere bıraktığı noktada bu dönüşüme izin verir. Seyircinin sahnede görmek istediği oyuncunun kendisi değil karakter olduğu için oyuncu bir imge yaratmalıdır. Sanatçılar Stanislavski'ye göre birer imge yaratıcılarıdır ve bu görevleri doğrultusunda karakterleri oluşturmalıdır (Stanislavski 2012: 30).

4.1 Karakter Çalışmasına İmgelemi Dâhil Etmek

Önceki bölümlerde bahsettiğimiz gibi imgelem ögesi kendiliğinden salt oluşan bir şey değildir. Duyularla, gözlemlerle yahut salt metin dramaturjisi yapmakla eylem imgelerini yaratmak güç olabilir. Stanislavski temelli çalışan bir oyuncu karakter imgelemine yaratmak ve onu geliştirmek için belli egzersizlere başvurabilir. Bu kısımda, önceki bölümde bahsettiğimiz dört oyuncu ve Stanislavski temelinde imgelemi yaratmaya yardımcı olacak bazı egzersizlerden söz etmeye çalışacağım.

Gündelik olaylar sahne üzerinde çalışan şeyler değildir. Oyuncu sahnede kurmaca bir dünya yaratmalı ve bu kurmaca dünyanın da kendi içinde bir gerçekliği olmalıdır. Kendi tekniğini kullanarak bir tiyatro metnini sahneye koyan oyuncu için imgelem en büyük rolü oynamaktadır.

Karakterin yaşamını üçüncü değil de, birinci kişinin ağzından anlatabilirsiniz. Bu, rolünüz üzerinde yapacağınız sistematik ve ayrıntılı çalışma açısından büyük önem taşır. Bunun bir sonucu olarak edindiğiniz her şey, kelime yutmaktan başka bir şey yapmayan oyuncularla olduğu gibi, kafanızın içinde anlamsız bir biçimde başıboş dolanmaktansa, derhal doğru yerini, kendi rafını, kendi askısında bulur. Başka bir deyişle, kendinizi, karakterinize üçüncü bir kişiye yaklaşıyor gibi soyut değil, kendi kendinize hitap ediyormuş gibi somut bir biçimde yaklaşmaya yönlendirin. Rolünüzün içinde olduğunuz ve onun da sizin içinizde olduğu hissini kazandığınız zaman, rolünüz, bilinçdışının sınırlarındaki içsel yaratıcı durumunuzla kendiliğinden iç içe geçtiği zaman artık güvenle ilerleyin (Stanislavski 1999: 252 253 akt. Cevher 2015: 40).

“Bilinçdışının içsel yaratıcı durumla iç içe geçmesi” düşüncesi karakter yaratım süreci için temel cümle olarak ele alınabilir. Bunun için önce bedenın gevşemesi ve konsantrasyonu ile ilgili egzersizler oluşturan Stanislavski, oyuncu bedenini sahne kurmacasına hazırlar, bir nevi nötrler.

Egzersizlerde, ne istediğınızı tanımlayın. Temel eylem / eylemlerde ne istediğınızı tanımlayın. Eylemleri gerektiği kadar uygulayın. Yaşadığınız şehirdesiniz ama bilmediğiniz bir bölgedesiniz. Evinize gitmek istiyorsunuz. En sevdiğiniz elbise / takım elbise gardırobunuzda kilitli. Anahtar nerede? Evde yalnızsınız. Hırsızlar evinize girdi ve her yeri alt üst etti. Onlardan kurtulmak ve polisi aramak istiyorsunuz. (Benedetti 1998: 12-128 akt. Cevher 2015: 52)

Yukarıdaki egzersizde de görüldüğü gibi her şeyin temeli imgelerde başlıyor. Oyuncu önce hayal ediyor. Fakat bu hayali yukarıdaki metindeki gibi belli koşullar dâhilinde yapıyor. Bir istek-engel aşaması var ve bu aşamada imgeleminden yararlanıp eylemlerini ona uygun şekilde gerçekleştiriyor. Sorduğu sorular bile bir koşul oluşturuyor ve oyuncu bu sorulara yanıt ararken öncelikle duyu izlenimlerinden yararlanıyor.

Eylemlerin önemi oyuncuya hissettirdiği şeylerden geçmektedir. Bir oyunda karakterin intihar etmesi eyleminde oyuncuyu ilgilendiren şey, intihar etme eyleminden çok içsel sebeplerdir. Bu sebepler olmaksızın salt intihar etmek oynandığında seyirci için yaratılacak bir izlek olmayacaktır. Yani fiziksel ve psikolojik unsurlar organik bir bütünlük içerisinden icra edilmelidir (Stanislavski 1999: 226, akt. Cevher 2015:59).

Stanislavski için imgeleme yardımcı olacak unsurlardan biri de “sihirli eğer” egzersizidir. “Eğer” ile başlayan ve sonrasında oyuncu için karakterin o anki içinde bulunduğu durumla devam eden bu soru cümlesi, oyuncuyu karaktere bir adım daha yaklaştırır.

İmgelemınızı, dersin geç vakte kadar sürmesini haklı gösterecek biçimde kullanın. Bu basit koşuldan birini kovalayan bir dizi sonuç meydana gelir. Evde aileniz sizi merak edecektir. Telefon olmadığı için onlara haber veremiyorsunuz. Başka bir öğrenci, kendisini beklemekte oldukları bir toplantıya katılamayacak. Bir üçüncüsü kentin kenar mahallelerinde yaşamakta, trenler işlemediği için de evine nasıl gideceğini düşünmektedir. Bütün bunlar hem dışta, hem içte değişiklikler meydana getirebileceği gibi, ayrıca yapacağımız şeye bir renk katar. (Stanislavski 2015: 77)

Bütün bu yaratılan durumlar oyuncunun karşılaştığı engeller ve kaçması gereken durumlar değil aksine imgelem dünyasına katması ve her birini cebine koyup devam etmesi gereken durumlardır. Oyuncu eğer; neden, nasıl, niçin, nerede, ne yapıyor, kim

sorularını cevaplamadan mekanik bir şekilde yalnızca eylemleri gerçekleştirmeye çalışıyorsa bu çaba imgelemden yoksun kalacak ve oynadığı şey gerçek olmayacaktır (Stanislavski 2015: 89).¹²

Sahnede bulunduğumuz sürenin her anında, piyesteki eylemin gelişiminin her anında, bizi çevreleyen dış koşulları (temsilin tüm maddesel yapısını) ya da rollerimizi açıklamak amacıyla kendi kendimize kılıklandırdığımız bir iç koşullar zincirini dikkate almalıyız. Bu anlardan filme benzer bir dizi imge meydana gelecektir (Stanislavski 2015:82).

Stanislavski'nin en parlak öğrencilerinden biri olan Michael Chekhov da imgelemin önemi üzerinde durmuş ve oyuncunun oyun metninin ötesine geçmek için seçtiği hayati bir yol olarak tanımlamıştır. Ona göre oyuncu, bedeni ve psikolojisini iyi harmanlamalıdır. İyi eğitilmeyen bir beden imgelemden doğru rol kurulumuna izin vermeyecektir (Yalçın 2015: 171).

Chekhov imgelemin işlevsel dünyasına geçmeden önce oyuncunun sahip olduğu tekniğe katkı sağlayacak doğadaki dört elementten bahseder ve bu elementleri psikofiziksel bir açıdan eylemlerle birleştirir: Toprak-biçimlendirme, su-akış, hava-uçma, ateş-ışınma (Chamberlain 2003: 65 akt. Yalçın 2015: 172). Toprak-biçimlendirme egzersizi oyuncu kişinin uzamla kurduğu ilişki üzerine tasarlanmıştır. Oyuncu boşlukta yarattığı havayla temasındaki direnç hissini araştırmakta ve ona direnmektense onunla birlikte devinmeyi deneyimlemektedir. Akış-su bileşeni oyuncu için organikliği ifade eder. Uzamada devindiği süreç boyunca hareketleri keskin olmamalı ve belli bir akış içinde devinmeli, hareketlerin bir başlangıç ya da bitiş noktası olmamalıdır. Tıpkı bir sıvı gibi bedenini akma imgelemine yoğunlaştıran oyuncu, uzamda devinirken bedenini tıpkı bir şelale gibi hissedebilir. Hava-uçma egzersizinde ise Chekhov oyuncudan bedenlerinin boşlukta uçuyormuş gibi imgelemesini ister. Bedenin devinimi hareketleri herhangi bir plana göre değil organik bir şekilde akmaya devam eder ve hava onlar için birlikte devinmeleri gereken bir element haline gelir. Egzersiz içerisinde hareketin temposu değişiklik gösterebilir ve amaç hava ile etkileşen bedensel bütünlüğü gündelik jestlere dönüştürmektir. Uçma imgelemi havanın bedende hissedildiği noktada gündelik enerjiden sahne enerjisine ve sahne enerjisinden gündelik enerjiye bir geçiş sağlamaktadır. Ateş-ışınma egzersizinde ise oyuncu iç enerjisiyle birlikte bedenini ısıtır

¹² Egzersizlerin tamamı için bkz. Stanislavski, K. 2010. "An Actor's Work On A Role". Jean Benedetti (Çev.). Routledge.

ve ateş elementini imgeleyerek bedenini büyük ve hararetli hareketlere yönlendirir. Bu hareketler devamında daha doğal ve organik olmak üzere bir yolculuğa başlar. Bu yolculukta oyuncu partnerleriyle kontakt halinde olmalı ve birbirleri arasında bir enerji devinimi yaratmalıdır. Egzersizin amacı oyuncunun enerji yönetimi üzerine kuruludur. Bütün bu dört element dahilinde ve Chekhov'un ışığında Zinder imge çalışmalarıyla ilgili şunları söyler:

İmge çalışmasına başlarken, çok karmaşık, zor, zengin ve bir o kadar da yanlış anlamaya müsait bir alana giriyoruz. Tavsiyem şudur ki, oyuncuların harekete başladığı ama tam olarak ilişkide olmadıkları an'lar olacaktır. Bu her zaman görülür olmayabilir, en deneyimli eğitmen/yönetmenler bile derinliği olmayan ama daha teknik olarak yapılan bir egzersizden etkilenebilirler. Eğitmen/yönetmenin deneyimi arttıkça, bunu fark etmesi kolaylaşır, ama bu dikkat edilmesi gereken bir durumdur. Aynı zamanda oyuncular da egzersizi teknik olarak ya da görünüşte yaparlarken yine de kendilerini izleyenleri yarma güçleriyle etkileyebildiklerini fark edebilirler. Bu egzersizleri yaparken oyuncuların kullandığı psikofiziksel enerji çok büyüktür, dolayısıyla belli bir limitin üstünde zorlanmalıdırlar. Eğer imgelem çalışması çok uzun sürerse, bir kırılma noktası gelecektir ve oyuncular "cepten yiyip" imgeleme girememeye başlayacaklardır (Zinder 2015: 233).

Chekhov için oyuncular öncelikle bedenlen sahnedeki var olmaya hazır olmalıdır, gündelik bedenlerini sahneye taşıdıklarında imgelem yaratım süreci de eksik olmaktadır. Beden ve zihin kavramı birbirinden bağımsız düşünülmediğinden bedenini belli egzersizlerle hazırlayan oyuncu, imgelemine de bedeninin var edeceği fiziksel aktivitelere açıklık getirecek bir araç olarak kullanabilmelidir.¹³

Chekhov'un elementler üzerine kurduğu doğaçlama teknikleri beden ve zihin arasındaki imgelem köprüsünü kurma noktasında oyuncuya oldukça yardımcı olabilecek egzersizlerdendir. Chekhov üç temel renkten söz eder. Bunlar ilişkilendirme, yineleme ve doğaçlama/yaratıcılıktır. İlişkilendirmede oyuncunun sahip olduğu bütün yetilerin harmanlanıp yaymasıyla ilintilidir. Yineleme ise bir oyuncunun kendi yaşamında defalarca yaptığı şeydir. Doğaçlama/ yaratıcılık etmeninin temelini de ardışıklık ve sürerlilik olarak açıklamaktadır (Zinder 2015: 23). Chekhov imgelemin ve yaratıcılığın anahtarının doğaçlama olduğunu düşünür. Ancak yaratıcılık bir yetenek olarak algılanmamalı duruma uygun her türlü eğitimle desteklenip devamlı bir hale getirilmelidir.

¹³ Egzersizler için bkz.Zinder,D. 2015. "Beden, Ses, İmgelem" . Senem Cevher-Çağrı Yılmaz (Çev.). İstanbul: Mito Boyut.

Egzersiz, oyuncuların çalışma merkezlerine konsantre olması ve çalışma alanında kimseyle kontak kurmadan tek başlarına yürümeyle başlar. Hareket etmeye başlamadan önce, yürürlerken bir takım sıfatlar verileceğini ve bunların her birinin (pürüzsüz, düz gibi) merkezlerinin niteliğini tanımlayacağını söyleyin söylenen sıfatı duyar duymaz, merkezleri o sıfatı almalı (pürüzsüzlük, düzlük) ve bu nitelikte bir merkezmiş gibi hareket etmeye başlamalıdır. Merkezleri, bütün hareketlerinin enerji kaynağı olduğundan, şimdi alanda hareket ederken bu enerjiye karşılık vermek zorundadırlar. Oyuncular bu niteliği bedenlerinin her bölümünde deneyip, değişik hareket kombinasyonları bulmalıdırlar ta ki eğitmen/yönetmen yeni bir nitelik getirene kadar (Zinder 2015: 234).

Bu egzersizde amaçlanan şey oyuncularda daha genel bir imgeleme alanı sunarak özgür bir doğaçlama an'ı sunmaktır. Oyuncu direkt karakteri oynamaya çabalamak gibi bir gaflete düşmemeli öncesinde mutlaka imgelem dünyalarını açacak soyutlama ve doğaçlama çalışmaları yapılmalıdır.

Boleslavsky imgelem yaratım süreci için tek bir başlık açmaz fakat *Oyunculuk: İlk Altı Ders (Acting: The First Six Lessons)* adlı kitabının özellikle karakterizasyon ve duygu belleği bölümünde, karakteri oluşturmak için Varlık ile uyguladığı egzersizlerin temeli imgeleme dayanmaktadır.¹⁴

BEN: Örneğin, kentin birinde, yirmi beş yıldır evli bir çift yaşardı. Erkek güzel bir yaz akşamı, salatalık ekili bir bahçede dolaşırken kızı evlenme teklifinde bulunmuştu. Sinirli oldukları için, gençler bazı şartlar altında sinirlenmeye isteklidirler, durdular, bir salatalık kopardılar, ısırıldılar; salatalığın kokusu, tadı, güneşin ılıklığından gelen tazelik ve olgunluk pek hoşlarına gitti. Derken, salatalıkla dolu iki ağız arasında, hayatlarının en mutlu kararını verdiler. Bir ay sonra da evlendiler. Düğün gecesi yemekte masaya bir tabak taze salatalık getirildi. Bunu görünce her ikisinin de yine katıla katıla güldüğünü kimse anlayamadı. Uzun yıllar türlü uğraşmalar geldi, geçti; çocuklar peşinden de güçlükler... kimi zaman dalaştılar, kimi zaman kızıştılar. Kimi zaman birbirleriyle konuşmadılar bile. Derken en küçük kızları, annesi ile babasını barıştırmannın en güvenli yolunu, masaya bir tabak salatalık koymakta buldu. Büyülenmişçesine dalaşmalarını unuttular, şefkatli, anlayışlı oldular. Uzun bir süre kız, bu değişikliğin, annesi ile babasının salatalığa karşı besledikleri sevgiden ileri geldiğini sandı, fakat günlerden bir gün anne kızına, babası ile tanışıp sevişme serüvenini anlattı ve anne bu serüven üzerine düşündüğü zaman da başka bir sonuca ulaştı. Bunun ne olduğunu kestirebilir misiniz?

VARLIK: Elbette, dış koşullar iç duyguları uyandırdı.

BEN: Ben duygular demeyeceğim. Bence bu olay, daha çok, bu iki insanı; zaman, akla, belki de arzuya rağmen bilinçsiz olarak yıllar öncesindeki durumlarına getirmiştir diyeceğim. (Boleslavsky 1962: 51)

Boleslavsky'nin egzersizlerinin temeli duyguları yakalamak ve etkin belleğin aktif olarak çalıştırılması üzerine kuruludur. Bir oyuncunun zihninde yeni okuduğu bir oyunu canlandırmaya çalışması, herhangi bir zamanda öfkelenmek ve rahatlamak için kendi sorular sorarak öfkeyi ve rahatlamayı sebeplendirmesi, herhangi bir tabloyu incelerken ona bir hikâye üretmesi gibi egzersizler oyuncuya belli koşullar sunarak imgelem

¹⁴ Egzersizler için bkz. Boleslavsky, R. 1962. "Aktörlük Sanatı". S. Taşer (Çev.). İstanbul: Meydan Sahnesi Yayınları

dünyasını geliştirmesi adına yapılmış egzersizlere örnek olarak verilebilir. Hayal gücünü ve duyu izlenimlerini kullanan oyuncu bir tiyatro metnini incelerken de aynı yolları izleyerek sahne gerçekliğini ve karakterini gerçek bir şekilde yaratabilir (Boleslavsky'nin *Yaratıcı Tiyatro* adlı eserinden aktaran Roberts 1977: 454-457).

Adler ise imgelem dünyasına “eylem dağarcığı oluşturmak” şekliyle bakar. Onun için oyuncu salt bir aktarıcıdır ve eylemleri oynamakla yükümlüdür. Eylem dağarcığını oluşturmak içinse oyuncunun imgelemine kuracağı yer hayatın kendisidir. Hayat oyuncuya sınırsız materyallerin bulunduğu pek çok farklı kapı açar ve karakterin imgelem dünyasına geçiş noktasında bu eylemlerden yararlanılabilir (Adler 2016: 106). Oyuncunun hayata bakış yetisini geliştirmek için renklerin tonlarıyla ilgili bir egzersiz yapan Adler, bu egzersizinde doğayı ve hayatı tahlil etmeyi öğrencilerine öğretmeyi amaçlar. Bu tahlilde de bir günü ve o gün içindeki güneşin doğuşundan batışına kadar geçen zamanın birbiri içinde ne çok verili koşul oluşturduğunu ve tıpkı bu koşulları takip etmek gibi oyuncunun da karakterde tutarlı bir eylem çizgisi yaratırken zincirleme bir nedenler dizisi olması gerektiğinden bahsedilir (Adler 2016: 107).

Hayal gücünüze egzersiz yaptırmak için bilgi dağarcığınıza daha yüksek değer biçmelisiniz. Siz bir görüntü deposusunuz, ama sadece gördüğünü görüntülerin değil hayal ettiklerinizin de. Bu görüntüler çok güçlüdür. Kontak anahtarınızı çevirirler, bedeninizi ve aklınızı birleştirirler. Kolay bir egzersizle başlayalım. Bir taşra yolunda yürüyorsunuz, nerede olduğunuzu bilin. Gökyüzüne bakın. Güneş nerede? Gölgenizin uzunluğu ne kadar? Yol neye benziyor. Engebeli mi? Gölgenizin şekli bozuyor mu? Gökteki bulutlar neye benziyor? Ne tür kuşlar görüyorsunuz? Yol kenarına çit çekilmiş, ötesinde çayır var. Çimler ne kadar yeşil? Ne uzunlukta? Üzerinde otlayan inekler var mı? Eğer varsa ne renkler? Bana inekleri gerçek ve mantıklı yapacak üç dört tane şey söyleyin. (Adler 2016: 58-59)

Adler'in burada kullandığı hayal gücü çalışması aslında oyuncu için bir verili koşul analiz etme çalışması gibidir. Çünkü oyun yazarları bir yoldan yahut bir patikadan söz ediyorsa onu hayal etmek ve gerçekliğini yaratmak oyuncuya düşecektir. Yaşamdan esinlenen oyuncu buna benzer imajinasyon egzersizleri yaptığında, yazarın yarattığı alt metinleri imgelemek de onun için pratik bir hale gelecektir.¹⁵

Adler'e göre oyuncunun imgelem dünyasının gelişmesinin bir diğer yolu da olabildiğine saçmalamak ve mantıksız şeyler düşünmektir. Oyuncu seyirciye, imgelem dünyasında

¹⁵ Egzersizler için bkz. Adler, S. 1962. “Aktörlük Sanatı”. Suat Taşer (Çev.). İstanbul: Meydan Sahnesi Yayınları.

gezerken keşfettiği yaşamın paha biçilemez sırlarını gösterebilir ve onlarla kurduğu organik bağ sayesinde, onları tıpkı bir masaldaymış gibi kendi imgelem dünyasında büyümlü bir seyahate çıkarabilir. Çevresindeki nesnelere olduğundan farklı şekillerde yorumlayarak tıpkı seyirciyle yaptığı gibi nesnelere de iletişime geçebilir ve bu da imgelem dünyalarını geliştirmeye oldukça büyük bir katkı sağlayabilir (Adler 2016: 63).

Bir gözlüğe bakarak hayal gücümü seyahate çıkarabilirim. Sanırım gözlük takan çok kişi vardır, ama genelde çirkin gözlüklere bunlar. Basit iki cam parçası. Görüş kalitesini arttırmaktan başka bir fonksiyonları yoktur. Ben de eskiden gözlük takardım, ama bıraktım. Sanırım bu fedakârlığı yaptım çünkü camın bana verebileceği hiçbir şey yok. Bu camların içinde şarap ya da viski olsa kendinizi daha iyi hissetmez miydiniz? Ama tek başına bu camın hiçbir kişiliği yok. Gözlüğün camı opak. Opak olan taşları bilir misiniz? Hani şu soluk yeşil olanlar, ölümün renkleri. Kehribar olanları güzel, örneğin kehribar küpeler. Kehribar küpeler renk değiştirir. İnsanlar Paris dışında hiçbir yerde kehribar takmıyor artık, ama orada dükkânlar kehribar dolu. Fransızlar için bir şeyden vazgeçmek çok zordur. (Adler 2016: 63)

Adler'in burada yaptığı şey bir nevi serbest çağrışımdır. Kendini her bir sözcüğün temsil ettiği imgeye bırakır ve hayal gücüne hizmet etmesine izin verir. Bir oyunculuk yolculuğu gibi adeta sözcüklerle temsil imgelerini birbirine ekleyerek anlamsız bir metin yaratma egzersizi, oyuncunun imgelem dünyasını geliştirmede önemli bir katkı sağlayacaktır. Adler, serbest çağrışımların aracılığıyla oluşturulan ve imgeleri harekete geçiren böylesi bir durumu "Zaman zaman hayallerimizin ortalıkta cirit atmasına izin verebiliriz. Bazen de dizginleri elimize alıp onu biz içeri almak durumunda kalırız" şeklinde ifade ediyor (Adler 2016: 64).

Strasberg karakter yaratımının ve onun sahiciliğinin etkin bellekten geçtiğini söyler. Bu nedenle egzersizleri de bu noktayı güçlendirecek şekilde oluşturulmuştur. Stanislavski ve Ribot'un çalışmalarından etkilenen Strasberg, etkin belleğin çalıştırılması noktasında onun imgelemine destekleyici egzersizler sunar. Çünkü duygular belli duyuların kullanımı ve hatırlanmasının sonucudur ve duyu izleniminin başarısızlığı oyuncuyu sahicilikten uzaklaştırır.

Duyu çalışmalarını Boleslavsky'yi referans alarak ortaya koyan Strasberg, nesne egzersizinde basit ve günlük nesnelere çalışır ve bu nesnelere sayesinden duyuşal

yoğunluğa dikkat çeker. Kahvaltı Çalışması, Ayna Çalışması, Keskin Acı Çalışması ya da Günişığı çalışması, egzersizlerinden bazılarıdır.¹⁶

Etkin belleği, oyuncunun sahnede gerçek bir duygu yaratabilmesi için silahıdır. Bu egzersizler oyuncuyu besleyici bir motor görevi görür. Fakat anılarda hatırlanması gereken duygular değil, olayın tamamı yani duysal gerçeklikleridir. Duygu ancak o duyuların hatırlanması sonunda elde edilen bir sonuçtur. Seçilecek olayın belirgin ve bizi gerçek anlamda etkilemiş –kıskançlık, sevgi, acıma, acı, kin gibi ya da hayatta insanın başına bir defa gelecek travmatik bir durum- olması önemlidir. Ayrıca sahnenin ya da durumun gerektirdiğine uygun duygular barındıran bir olay seçmeli, durumun gerçekliğine uyulmalıdır (Güngör 2015:249).

Duyu izlenimi, etkin belleği yaratmak hususunda önem arz eder ve Strasberg duyguları doğrudan çalışmanın faydasız bir çaba olacağını vurgular. Örneğin oyuncunun gündelik yaşamından bir anısını anlattığını düşünelim. Bu anıyı anlatırken öncelikle oyuncu, yaşadığı tüm anın duysal süreçlerini hatırlar. Duysal süreçlerin hatırlanması içsel bir teması yol açar ve duygular bu noktadan sonra devreye girer. Bu nedenle duyguların gerçekliğe ulaşması duysal gerçeklik yaratılmadan başarılabilir. Yalnızca duygulara tutunarak bir karakter yaratmaya çalışmak ve bu karakterin gerçekliğe uygun olmasını sağlamak oyuncu için de mental olarak yorucu ve sağlıksız olacaktır (Strasberg 1988: 149).

Cohen, Strasberg'in tekniği üzerinde düşündükleri için bir oyuncunun bedeninin gevşemesi ve mental olarak konsantrasyon sağlaması gerektiğini söylemektedir. Çünkü oyuncunun enstrümanı bedenidir ve imgelem dünyasını yaratabilmek için bu konsantrasyona ihtiyaç duyar (Cohen 2010: 5 akt. Güngör 2015: 241).

Stanislavski'nin açtığı yoldan hareketle devam eden ve kendi tekniğini oluşturan dört oyuncunun birkaç egzersizini incelemek imgelem açısından elbette ki yeterli olmayacaktır. Ancak detaylı bir uygulamaya geçildiğinde örnek verdiğim referanslardaki kitaplardan daha ayrıntılı bir biçimde öğrenilebilir. İmgelemin çalıştırılması konusunda değinmek istediğim bir diğer egzersiz de halen Kadir Has Üniversitesi'nde eğitim vermeye devam eden Prof. Dr. Çetin Sarıkartal'ın “çiğneme-kastetme” egzersizidir.¹⁷

¹⁶ Egzersizler için bkz. Strasberg, L. 1988. “A Dream of Passions”. London: Penguin Books.

¹⁷ Egzersiz için bkz. Tıprıdamaz, Ö. 2018. “Ses ve Anlamın İzinden Karakterin Peşine Düşmek: Metin Temelli Tiyatroda “Çiğneme-Kastetme Egzersizi””. İstanbul: Kadir Has Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi

Egzersiz metin temelli bir oyunda, oyuncunun seçtiği bir tirat üzerindeki bir cümle üzerinden ses ve anlam ilişkisi çerçevesinde imgelem dünyasına başvurması ve karakteri buradan yaratması yönündedir. Egzersizin temeli eylemi buldurmak değil ona doğru giden temsili imgeleri bulmaktır. Oyuncu eyleme giden yolda gizli olan alt metni bulmak adına önce temsili imgelere başvurur ve buradan hareketle eyleme ulaşır. Karakterin metinde eyleme giderken tercih ettiği kelimeler onun adına pek çok ipucu verir, bunların her biri de birer imgedir (Tıpırdamaz 2018: 30).

Sarikartal'ın çiğneme-kastetme egzersizini, onun danışmanlığıyla ayrıntılı bir şekilde açıklayan Tıpırdamaz, egzersizin uygulanışıyla ilgili şunları söyler:

Egzersizin temel bir işlevi vardır; o da karaktere ilişkin bir doku yakalatmak. Bununla birlikte kendi deneyimim ve odak grup çalışmasındaki oyuncuların deneyimleri üzerinden şu söylenebilir ki, egzersiz asıl işlevi olmamasına rağmen oyunculardaki yargılamadan kaynaklı sahiplenme hissini ortadan kaldırmakta ve oyuncuyu karakterin varlığına dair ikna etmektedir. (Tıpırdamaz 2018: 3 4)

Linklater'ın egzersizlerinden referans alınarak ortaya konan bu egzersiz, ses ve anlam ilişkisi üzerine yoğunlaşır. Ona göre karakterin derinliği ve oyundaki görevi imgelem dünyasında belirmeli ve duygusal, duygusal her manada bir derinlik bulmalıdır (Linklater 1992: 31,32 akt. Tıpırdamaz 2018: 49). Linklater'ın bu görüşünün çiğneme-kastetme egzersiziyle bağdaştığı nokta hakkında Tıpırdamaz şu açıklamayı yapmaktadır:

Egzersiz tam da Linklater'ın ifade ettiği konuşmanın-kelimelerin organizmadaki deneyiminden yola çıkarak karakterin izini sürmektedir. Çünkü karakterin, hayalgücüyle, fikirleriyle, duygularıyla kısacası cereyan eden mana'larıyla oralarda şifrelenmiş düşünülmemektedir. Egzersizi yapan oyuncu ise yakaladığı ufak bir doku, bir parça kod üzerinden bütüne ulaşmak maksatlı yola çıkmıştır. (Tıpırdamaz 2018: 49)

Stanislavski'nin öğretileri ve "sistem"i sayesinde oyunculuğun kavramsal haritasına dâhil olan imgelem kavramı, "sistem"in başlangıcından Stanislavski'nin ölümüne kadar temel öğelerden biri olmuştur. Bir oyuncu eline metni aldığı anda okurken ilk yapacağı Damasio'nun da bahsettiği yazılı imgelerle karşılaşmak sonrasında bunu kurmaca dünyaya geçtiğinde eylem imgelerine dönüştürmek ve bir karakter yaratmak aşamasıdır.

Stanislavski'nin son on yılına yani fiziksel eylemler yöntemiyle uğraştığı döneme denk gelen öğrencileri ile ilk döneminde karşılaştığı ve yoğunlukla etkin bellek üzerine egzersizler yaptığı döneme denk gelen öğrencileri arasında belli fikir ayrılıkları gözlenirse de hepsinin en sonunda varmak istediği yer aynıdır: Yalınlık ve içtenlik.

İşin en güç yanı, sahnede yalın ve içten olabilmektir. Abartmak ise çok kolaydır. Zaman zaman beylik alışkanlıklarla kalıplardan kendimizi kurtaramadıksa da bunu yadsımaya da kalkmadık. Ayrıca iri sözcükler ve kuramlarla kendimizi haklı çıkarmaya çalışmaksızın yaptığımızdan daha iyisini yapacak güçte olmadığımızı içtenlikle belirttik. Yaratma olayının iç yüzüne ilişkin tam bir planımız yoktu. Bu yoldaki kılavuzumuz taptaze, sınımsız, iyi niyetli sezgiydi. Yeterince sezgi bulunmadığı yerlerde oyun kurulaşır ve ölüyordu. Her şeyi de heyecanla yürütecek güçte değildik. Ticari oyuncuların bu alanda sahip oldukları beylik teknikten bile yoksunduk. Bu teknik, yaşantıyı kabaca, ilkel bir biçimde kopya eder, sonra da oyuncuyu sinir gerginliği içinde, kanı beynine uğramış, sesi kısılmış hale getirerek spazmlar ve gövdesel kasılmalarla sona erer. Rolün hissedemediğimiz yerlerinden bir an önce kurtulmak istercesine konuşma temposunu arttırır, sözleri rasgele söyler geçerdik. Amatör provalarda ben birçok yoğun duygu anlarındaki sözlerin canına okumuşumdur. Bir daha tövbeler tövbesi. İlk yönetmenlik deneyiminin dayandığı temel ve izlediği yol işte buydu. (Stanislavski 2011:210 akt. Cevher 2015: 20)

Oyuncu sahnede hangi tekniği uyguluyor olursa olsun seyirci için bunun pek bir önemi olmamaktadır. Seyirciye hakiki bir izlek vermek ve onunla organik bir bağ oluşturabilmek için oyuncunun yapaylıktan uzak olması ve imgelemine geliştirici egzersizler yapması kaçınılmazdır. Metin temelli bir tiyatrodaki oyuncu metni eline alır almaz doğal bir biçimde ve hiçbir şey planlamadan zaten imgelemeye başlar. Bu noktada kendinde bir farkındalık yaratmalı ve yarattığı farkındalıktan sonra da karakter yaratım sürecinin aslında hiç de karmaşık bir tarafı olmadığını görmelidir.

5. SONUÇ

Bu tezde oyunculuk sanatının gramerini oluşturan Konstantin Stanislavski'nin "sistem"i esas alınarak imgelem ögesi araştırılmış ve karakter yaratım sürecindeki katkıları, onun öğretileri doğrultusunda şekillenen dört ayrı oyunculuk kuramcısının egzersizleriyle incelenmiştir.

İmgelem kavramı incelenmeden önce genel olarak sanat ve tasarım açısından ifade ettikleri ile imge konusuna değinilmiş daha sonra Stanislavski'nin sıklıkla başvurduğu Theodule Ribot'tan ve çağdaş sinir bilimci Antonio Damasio'dan referans alınarak bilimsel bir açıklama getirilmeye çalışılmıştır.

Sanatta ve sinir bilimde kavramsal olarak incelenen imge kavramının "sistem"de nasıl imgeleme yol açtığı oyuncu için bir somutlaştırma yaratmakta ve temel olarak zihinde nasıl gerçekleştiğinin bilincine varılmasının oynama esnasında yardımcı olacağı ön görülmüştür. Gündelik hayatta karşılaşılan imgeleme oyuncunun kurmaca bir dünyada kendini aktarıcı olarak konumlandırması ve gündelik benliğini bırakması, sahnede karakterin iç dünyasını anlamak ve verili koşullar dâhilinde kesintisiz eylem çizgisini oluşturmak, oyuncunun dönüşümü için önemli bir noktaya sahiptir. Oyuncu sahneye karakteri değil kendi ben'ini getirdiğinde ve -miş gibi yaptığı izlek olanın gerçek ve organik olmadığı kanısı, imgeleme başvurmak noktasında yapıcı bir yol oluşturacaktır.

Aslında temel olanın duyu izlenimlerinden geçtiği kabul edildiğinde büyük bir düğüm çözülecek ve oyuncu sahnede kendi bloklarından arınarak karakterin imgelem dünyasına dâhil olmaya başlayacaktır. Bu onu hem gerçeği eyleyen bir aktarıcı haline getirecek hem de seyirci için oyunu okuma tiyatrosundan farklı bir noktaya taşıyacaktır. Seyircinin her defasında aynı oyunu izlemeye gelmesinin sebebi her bir oyuncunun karakter imgelemine farklı yaratmasındandır. Her bir oyunun tek bir çizgide oynanışı olsaydı o zaman seyircinin Hamlet'i bir kere izlemesi yeterli olacaktı.

Bu araştırma sayesinde oyuncu için imgelem ögesinin temel olarak alınması ve uygulayıcı olduğunda, kendini karakterin dünyasına bıraktığında karşılaştığı deneyim hem seyirci hem de oyuncu için organik ve içtenlikli bir bağ kuracaktır.

Organik kelimesi yalnızca “sistem”in gerekliliđi deđil bütn oyunculuk kuramlarında esas olandır ve sahnede oyuncudan beklenen Őey bir aktarıcı olarak karakterin yaratılmasıdır.

Karakter yaratımı aŐamasında dıŐ grnŐn yanında iŐsel olanın da yaratılması gerekmektedir. Oyuncunun, oynadıđı oyunun iŐinde yarattıđı karakterin dnemine uygun giyinmesi, makyajı, dekorlar, ıŐık, ses gibi etmenler iŐsel bir noktaya direkt olarak hizmet etmemekte, karakterin yaŐam tarzını belirlemek iŐin her insanın sahip olduđu psikolojik gelerin de yaratılması gerekmektedir. “Sistem” e gre oynanan Őey duygular deđil eylemlerdir ve karakteri oluŐturan etmenler de bu eylemlerden geŐer.

Eylemleri yalnızca yazıldıđı gibi oynamak yetmez. Onların “nasıl?” olduđu sorusu oyuncuyu oynamaya gtrr. İmgelem bu “nasıl?”ı aradıđımız noktada karŐımıza Őıkar. İnsanların gndelik yaŐantıdaki davranıŐları karakterlerinin bir sonucudur ve karakteri oluŐturan Őey de eylemlerdir. Oyundaki rol kiŐisinin de bir karakteri olduđu gz nne alındıđında o da eylemlerinin sonuŐlarını yaŐayacaktır. HiŐ tanımadıđımız birini biraz gzlemledikten sonra ufak Őıkarımlar yapabiliriz. Oyundaki rol kiŐisini tanımak iŐin de verili koŐullar dâhilinde oluŐturduđu eylemlerine bakmak oyuncuyu karaktere yaklaŐtırır ve onu btnyle anladıđı noktada aktarmaya baŐlar.

İmgelemi oluŐturmak iŐin yalnızca hayal etmek yetmez. Őnk rol kiŐisinin yaŐadıđı bir dnya vardır ve onu o dnyanın sınırları iŐinde var etmek gerekir. Bu noktada her bir durumu derinlikli dŐnmemiz ve her bir detaya sorular sormamız gereken verili koŐullara sıđınırız. Bu verili koŐulları deđerlendirmek iŐin pek Őok egzersiz vardır. zellikle imgeleme egzersizleri, koŐullarla birleŐtiđi noktada karakterin iŐ dnyasına dair pek Őok soru iŐaretini Őzmektedir ve zihin artık o karakterin ait olduđu dnyada ŐalıŐmaktadır.

Őocukların evcilik oynadıđı zamanlarda ne kadar samimi ve inandırıcı olduđunu gzlemlerseniz, onların ne kadar an’da olduklarını grebilirsiniz. Bu an’ı yaratabilme yetisi onların hayal gcnn sınırsız oluŐundan kaynaklıdır ve oynadıkları oyunun dnyasının gerŐekliđine uygun pek Őok imgeden yararlanabilirler. Bir oyuncu iŐin de karakterin sınırsız evrenine ulaŐabilmek iŐin ncelikle an’da olması temeldir. O an orada olan oyuncu, kendini bir aktarıcı konumuna koyacak ve buradan hareketle karakterin ona yaklaŐmasına ve onun nne geŐmesine yani izlek olanı oluŐturmasına

izin verecektir. Karaktere dair güçlü bir imgelem dünyası kurabilen oyuncu, o dünyada yaşarken zaten kendi ben'ini dışarıda tutacak ve karakterin eylem imgelerine odaklanmaya başlayacaktır.

Prof. Dr. Çetin Sarıkartal'ın 2018-2019 eğitim-öğretim döneminde Kadir Has'ta katıldığım İleri Oyunculuk dersinin 6. haftasında deneyimlediğim şey tam olarak böyleydi. William Shakespeare'in Antonious ve Kleopatrası'nda Kleopatra'nın tiradını çalışıyordum. Öncesinde metni iyi analiz ettiğim ve tüm detaylara hakim olduğum için Kleopatra'nın dünyasına dahil olmak işimi çok kolaylaştırmıştı. Çünkü onun hayatına dair verilere sahiptim ve onu 2018 yılına taşımam gerekiyordu. Egzersizin başlangıcında uzun bir ısınma evresi gerçekleşti. Bunun sebebi bedenimi de yaşanacak gerçek dünya için açık bir hale getirmem gerekliliğindendi. Egzersize 1'den 10'a kadar kademeli bir hız değişimiyle yürüyerek başlamıştım. Salonun ortasında bir masa ve masanın üzerinde de bir sandalye vardı. Salonu beni yönlendiren hocamın söylediği hız kademeleri çerçevesinde defalarca turladım. Bu süreçte bedenimi dinledim ve blokajlarımdan arındım. Yürürken imgelediğim şeylerden en önemlisi karakterimi yargılamamaktı. Bu imge yavaş yavaş kendini silikleştirdi ve yürümeye devam ederken ben artık kendim değildim ve istediğim şekilde yöğurabileceğim bir hamura dönüşmüştüm. Yani tez boyunca savunduğum "aktarıcı, görev insanı" olmuştum. Hocam bunu fark ettiğinde bana seyircinin önüne doğru gelmemi ve yalnızca ezberim olup olmadığını kontrol etmemi söyledi. Ardından egzersizi ve oyuncu kipine geçtiğim hali hiç yargılamadan anlatıcı konumunda yani sanki tiradı dışarıdan biri anlatıyormuş gibi söylemeye başladım. Üçüncü tekrarda ise masanın üzerindeki sandalyeye çıktım ve artık Kleopatra o cümleleri söylüyordu. Bu noktada gerçekleşen şeyin ne olduğunu çok merak etmiştim. O an hissettiğim şey ile sandalyeden indikten sonra hissettiğim şey bambaşka idi. Sandalyeden inip yeniden ben'e döndüğümde Kleopatra'nın derdini anladım, ona ortak oldum. Bu harika bir empati yöntemi idi ve bana göre gerçekleşen şeyin başlangıcı imgelemdeydi.

Buradan hareketle düşündüğüm şey ise imgelem havuzundan faydalanmak oyuncu için, gündelik olandan kurmaca olana geçerken metni okuduktan sonra akla ilk geleni yapmak klişesinden uzak tutacak ve karakteri anlamaya çalışmayı önceleyecektir.

Oyuncu bir aktarıcı olarak anlayabildiği ölçüde aktarabilir. Karakterin en ince detaylarını görmeden ve eylemlerinin nedenlerini anlamadan sahneye koyduğunda seyirci için boşluklu kısımlar kalacaktır. Her eylemin bir nedeni vardır ancak gündelik yaşamdaki gibi yazılı tiyatro oyununda da bu nedenler gizli olabilir. Bu gizi alt metin vasıtasıyla çözebilir ve alt metin öğelerine de imgelem vasıtasıyla ulaşabiliriz.

Gündelik hayatta bazen karşılaştığımız bazı insanların kırıldığını anlamayız. Size karşı söylenen üstü kapalı birkaç cümleden sonra aslında hissettiği şeyin kırılma olduğunu görürüz. Tıpkı bunun gibi oyunda da bir karakterin sarf ettiği her bir cümle hatta bazen o cümlelerdeki her bir kelime derinlikli olarak düşünülmeli ve imgelemeli, “bu karakter bunu söyler mi” (yazıldığına göre söyler) yerine “nasıl oluyor da bu cümleleri söylüyor?” sorusunu cevaplayabilmeliyiz.

Çağdaş bilimin de yardımıyla bugün imge meselesi kolay ulaşılabilir ve anlaşılabilir bir yerdedir. İnsanların davranışsal psikolojisi hakkında çıkarımlar yapmak konusunda yazılan pek çok makale, oyuncular için de karakterlerin eylemsel psikolojisini incelemek konusunda araştırmaya dâhil edilebilecek ve ışık tutabilecek bir konumdadır.

Özetle şöyle bir sonuç çıkmaktadır: Oyuncu imgelemine geliştirmeli ve imgelemeye açık olmalıdır. Oynayacağı oyunun ve karakterin gerçekliğini kurabilmek için imgelemine çalıştırabilecek egzersizlerden yararlandığında, kendini öncelemeyi bırakarak karakteri anlamaya çalıştığını görecektir. İmgelem ögesi kurmaca bir dünya yaratmak konusunda etkili bir öğedir ve oynanacak karakterin eylemlerine yaklaşma noktasında da oyuncunun işini kolaylaştıracak ve karakteri “bugün, burada” yani oynanılan an’da kılacaktır. 1900’lerde yazılmış bir oyundaki karakteri 2000’lerdeki bir sahneye taşımak ve o an’da olmasını sağlamak konusunda imgelem ögesinin ve onu çalıştırabilecek egzersizlerin etkisi büyüktür. Oyuncu hangi tekniği uyguluyor olursa olsun hepsinin meselesi aynıdır. Yalnızca gidiş yolları şekillendirilebilir ve hepsinin temeli imgelemekle başlar.

KAYNAKÇA

- Adler, S. 2016. “Aktörlük Sanatı” N.U. Özüaydın (Çev.). İstanbul: Mitos Boyut.
- Albayrak, A. 2020. “Görsel Sanatlarda İmge Kavramı”. Balkan Müzik ve Sanat Dergisi 2: 133-163.
- Aristoteles. 1987. “Poetika”. İ. Tunalı (Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Benedetti. J. 2012. “Stanislavski: Bir Giriş”. K. Karaboğa (Çev.). İstanbul: Habitus Yayınları.
- Blair, R. 2008. “The Actor, Image and Action: Acting and Cognitive Neuroscience” . New York: Routledge.
- Boleslavsky, R. 1962. “Aktörlük Sanatı”. S. Taşer (Çev.). İstanbul: Meydan Sahnesi Yayınları.
- Brockett, O.G. Ball, R.J. 2000. “Tiyatronun Temelleri”. N.S. Öndül (Çev.). İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Candan, A. 2013. “Öncü Tiyatro ve Dijital Çağda Gösterim”. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Charland, L.C. 2019. “William James on Passion and Emotion: Influence of Théodule Ribot “. Emotion Review: 234-246
- Damasio, A. 1999. “The Feeling Of What Happens: Body, Emotion and the Making of Consiousness”. Newyork: Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company.
- Damasio, A. 2018. “Spinoza’yı Ararken”. Prof. Dr. E. Kumral, Dr. İ. Çetiner (Çev.). Ankara: ODTÜ Geliştirme Vakfı Yayıncılık ve İletişim.
- Ergün, S. Cevher, S. Yalçın, E. Güngör, İ. 2015. “Oyunculğun Yolculuğu: Stanislavski’den Morris’e”. İstanbul: Mitos Boyut.
- Erman, B. 2014. ““Rol”e Yaklaşımda Stanislavski’yi Anımsamak”. Mimesis Dergi (<http://www.mimesis-dergi.org/2014/09/role-yaklasimda-stanislavskiyi-animsamak/>)
- Gordon, M. 2010. “Stanislavsky in America: An Actor’s Workbook”. New York: Routledge.
- Işıldak, S. 2008. “Yaratmada İlk Adım: İmge ve İmgelem”. Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi 1: 64-69

İskenderoğlu, L. 2009. “Jean-Paul Sartre’ın “İmgelem”i, Sanatta İmge ve İmge Kökleri Üzerine”. İlahiyat Fakültesi Dergisi 14: 157-166

Karaboğa, K. 2010. “Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks”. İstanbul: Habitus.

Karabulut, N. Daşdemir, F. 2020. “İmge, İmgelem ve İmgeleme Kavramları Bağlamında Sanat Eserinin Oluşumu”. Ekev Akademi Dergisi 24: 231-244

Konstantin, S. 1984. “Oyuncunun El Kitabı”. G. Aylan (Çev.). İstanbul: Alaz Yayıncılık.

Konstantin, S. 2011. “Sanat Yaşamım”. S. Taşer (Çev.). İstanbul: Agora Kitaplığı.

Konstantin, S. 2012. “Bir Karakter Yaratmak”. O. Akınhay (Çev.). İstanbul: Agora Kitaplığı.

Konstantin, S. 2015. “Bir Aktör Hazırlanıyor”. S. Taşer (Çev.). İstanbul: Pegasus.

Moore, S. 2016. “Oyunculuk Eğitimi İçin Bir El Kitabı: Stanislavski Sistemi”. Ö. Çiçek, B. Sezgin, C.Yalaz (Çev.). İstanbul: BGST Yayınları.

Oskay, Y. 2004. “Sanat Eğitiminde İmge ve İmgenin Yeri”. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi.

Özüaydın, N.U. 2011 “Stanislavski Sistemi ve Metot Oyunculuğu”. İstanbul: Mitos Boyut.

Özüaydın, N.U. 2013. “Stanislavski Sistemi ve Metot Oyunculuğu’nun Tarihsel Gelişim Süreci”. Tiyatro Araştırmaları Dergisi 35: 23-63.

Özüaydın, N.U. 2016. “Oyunculukta Fiziksel Eylemler Yönteminin Analizi”. Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi 18: 307-332.

Püsküllüoğlu, A. 1966. “Öz Türkçe Sözlük”. İstanbul: Bilgi Yayınları.

Sarıkartal, Ç. 2020. “Varsayılan Kullanıcıyı Kenara Bırakmak: Neoliberalizm, Sinirbilim ve Oyuncu Eğitimi”. “Dikmen Gürün’e Yazılar”. Hazırlayan Y. Pekman, O. Arıcı: 514-525. İstanbul: Doğan Kitap.

Strasberg, L. 1988. “A Dream of Passions”. London: Penguin Books.

Şan, E. 2020. “İmajı Düşünmek”. Cogito 97: 5-17

Şener, S. 2006. “Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi”. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Şiray, M. 2019. “Jacques Rancière’in İmge Felsefesi: Estetik İmgenin Diyalektiği”. Kaygı 18: 549-566

Tıprıdamaz, Ö. 2018. “Ses ve Anlamın İzinden Karakterin Peşine Düşmek: Metin Temelli Tiyatroda “Çiğneme-Kastetme Egzersizi””. İstanbul: Kadir Has Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi

Whyman, R. 2008. “Oyunculukta Stanislavski Sistemi”. H. Gür (Çev.). Ankara: Dost Yayınevi.

Zinder, D. 2015. “Beden, Ses, İmgelem” . Senem Cevher-Çağrı Yılmaz (Çev.). İstanbul: Mito Boyut.



ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Derya Özsoy

Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi : Eskişehir Anadolu Üniversitesi Devlet Konservatuarı
Yüksek Lisans Öğrenimi : Kadir Has Üniversitesi Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı
Film ve Drama Programı
Bildiği Yabancı Diller : İngilizce (B2)

İş Deneyimi

Çalıştığı Kurumlar ve Tarihleri:

Beykent Üniversitesi / Sahne ve Gösteri Sanatları Yönetimi Araştırma Görevlisi (2020-...)

İstanbul Üniversitesi Vakfı Adıgüzel Güzel Sanatlar Lisesi Drama Eğitimliği (2018-2019)

Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Videolu Ders Anlatımı ve Seslendirme (2016-2018)

Eskişehir Anadolu Üniversitesi radyosu Radyo A'da Program Sunuculuğu ve Haber Spikerliği (2016-2018)

: