



KADIR HAS ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
FİLM VE DRAMA PROGRAMI

**LEE STRASBERG VE DAVID MAMET'İN OYUNCULUK  
YAKLAŞIMLARINDA "SİHİRLİ EĞER" ÇALIŞMASI**

TUFAN AFŞAR

DANIŞMAN: DOÇ. DR. ZEYNEP GÜNSÜR YÜCEİL

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İSTANBUL, HAZİRAN, 2018

# LEE STRASBERG VE DAVID MAMET'İN OYUNCULUK YAKLAŞIMLARINDA “SİHİRLİ EĞER” ÇALIŞMASI

TUFAN AFŞAR

DANIŞMAN: DOÇ. DR. ZEYNEP GÜNSÜR YÜCEİL

YÜKSEK LİSANS TEZİ

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

İSTANBUL, HAZİRAN, 2018

Ben, TUFAN AFŞAR;

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

TUFAN AFŞAR

06.06.2018



## KABUL VE ONAY

TUFAN AFŞAR tarafından hazırlanan LEE STRASBERG VE DAVID MAMET'İN OYUNCULUK YAKLAŞIMLARINDA "SİHİRLİ EĞER" ÇALIŞMASI başlıklı bu çalışma 6 HAZİRAN 2018 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Doç. Dr. Zeynep Günsür Yüceil (Danışman)

(Kadir Has Üniversitesi)

Prof. Dr. Çetin Sarıkartal

(Kadir Has Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Oğuz Arıcı

(İstanbul Üniversitesi)

28  
Çetin  
Arıcı

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

İMZA  
Müdür/SBE  
ONAY TARİHİ: Gün/Ay/Yıl

## İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	i
ABSTRACT.....	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
1. GİRİŞ.....	1
2. STANISLAVSKI'NİN OYUNCULUK YÖNTEMİ “SİSTEM”.....	4
3. STRASBERG'İN OYUNCULUK YÖNTEMİ “METOD”.....	15
4. MAMET'İN OYUNCULUK YÖNTEMİ.....	23
5. SİHİRLİ ÇALIŞMA “EĞER”.....	33
5.1 Sahibinin Sesi – Stanislavski'nin “Sihirli Eđer” Çalışması.....	33
5.2 O Eski Halimden Eser Yok Şimdi - Strasberg'in “Sihirli Eđer” Çalışması.....	37
5.3 Ben, Şahsen, Bizzat Kendim - Mamet'in “Sanki” Çalışması.....	41
5.4 Orada Ben Olsaydım – Egzersizlerin Uygulanması.....	47
6. SONUÇ.....	52
KAYNAKÇA.....	58
EK-1: UYGULAMADA KULLANILAN OYUN METİNLERİ.....	60
EK-2: UYGULAMA SONRASI SEYİRCİ DEĞERLENDİRME FORMU	
ÖRNEĞİ.....	70
EK-3: UYGULAMANIN GÖRSEL KAYITLARI (DVD)	

## ÖZET

TUFAN AFŞAR, *LEE STRASBERG VE DAVID MAMET'İN OYUNCULUK YAKLAŞIMLARINDA "SİHIRLİ EĞER" ÇALIŞMASI*,  
YÜKSEK LİSANS TEZİ, İstanbul, 2018.

Bu çalışmada Konstantin Stanislavski'nin oyunculuk yaklaşımı olan Sistem'i eleştirerek, temelinde yine de onun bakış açısını barındırıp ondan iki farklı uca ilerlemiş olan Lee Strasberg ve David Mamet'in oyunculuk yaklaşımlarında önemli bir yere sahip olan "sihirli eğer" çalışması ele alınmıştır. İki yaklaşımın da Sistem'den aldığı çalışmanın uygulanmasında yaptığı değişiklikler ve bunlarla yöntemlerin hedefledikleri incelenmiştir. Çalışmanın Strasberg ve Mamet versiyonlarının oyuncu tarafından kullanımı, oyuncuda ve seyircide oluşabilecek benzerlikler ve farklılıklar uygulama yapılarak deneyimlenmiş, sonuçları aktarılmıştır. Araştırma, hakkında pek çok kaynak bulunan Metot ile çok az kaynak bulunan Mamet'in yaklaşımlarındaki "sihirli eğer" çalışması üzerinde daha önce bilimsel bir çalışma yapılmadığı için, akademik alana pratik bir katkı sağlamayı hedeflemiştir.

**Anahtar Sözcükler:** Lee Strasberg, Metot, David Mamet, Sihirli Eğer, Sanki, Role Hazırlık, Coşku Belleği, Fiziksel Eylem

## ABSTRACT

TUFAN AFŞAR, *“MAGIC IF” EXERCISE IN LEE STRASBERG AND DAVID MAMET’S ACTING APPROACHES*,

MASTER’S THESIS, Istanbul, 2018.

In this work the exercise of "magic if" which has an important place in the acting approaches of Lee Strasberg and David Mamet, is studied. Strasberg and Mamet who are criticizing the System of the acting of Constantine Stanislavski, are basically still holds his gaze and progressed to two different points from his approach. Both approaches have examined in terms of the changes they have made to the implementation of the study from the System and their aims and methods. The experience of using the Strasberg and Mamet versions of the workshop by the actor, the similarities and differences that can occur between the actor and the audience are experienced and the results are reported. The research aims to provide a practical contribution to the academic field about “magic if” exercise, since the method has many sources yet mamet’s acting approaches has very few.

**Key Words:** Lee Strasberg, Method, David Mamet, What If, As If, Preparing A Role, Affective Memory, Physical Action

## TEŞEKKÜR

Konstantin Stanislavski oyuncularına tavsiye olarak en fazla beş sene aradan sonra tekrardan okula dönmelerini, öğrenci olmalarını ve araştırma sürecine girmelerini söyler. Ben de tıpkı Stanislavski'nin öğütlediği gibi, tekrardan öğrenci olmam gerektiğini düşündüğüm, belli bir kalıba girerek yalnızca onun içinde bir şeyler yapmaya çalıştığımı fark ettiğim bir zamanda Kadir Has Üniversitesi Film ve Drama Oyunculuk Yüksek Lisans programına girdim. Burada kırmam gereken çok fazla kabuğun içine kendimi sakladığımı fark ettim. Hayatımda bir meslek olarak değil, hayatımın önemli parçası olarak gördüğüm oyunculukta, hiçbir zaman olma halinin olamayacağını, her zaman yenilenme ve ilerlemenin mevcut olduğunu tekrardan, burada bir kez daha hatırladım. Öncelikle bunu fark etmemi sağlayan ve kendimde çıkmam gereken yolculukların hiç bitmeyeceğini yeni bir bakış açısıyla anlamamı sağlayan hocam Çetin Sarıkartal'a, bu kısacık dönemde bu tezi yazabilmem için yardımcı olan danışmanım hocam Zeynep Günsür'e, yüksek lisanstaki hocalarım Müge Gürman ve Zeynep Dadak'a, lisans dönemimde bana çok şey katan, mesleğim haricinde hayata bakış konusunda da bana katkıları olan Ankara Üniversitesi DTCF Tiyatro Bölümü'nde hala devam eden ve haksızlığa uğrayarak okuldan uzaklaştırılan bütün hocalarıma, bu tezin ortaya çıkmasını sağlayan, saatlerce oturup fincan fincan kahve içtiğim bütün kahve dükkanlarına, müzikleriyle dağınık odağımı toplamamı sağlayan büyük sanatçı Hans Zimmer'a, son anda yardımına yetişen Mücahit Koçak'a, kısa bir zamanda bu tezi bitirebileceğime benden daha çok inanan arkadaşlarıma ve en çok da her türlü zorluğa rağmen bana burada okuma imkanını sunan, desteklerini her zaman yanımda hissettiğim canım ailem, annem, babam ve kardeşime...

Teşekkür ederim.

Tufan AFŞAR

Mayıs, 2018



## 1.GİRİŞ

Yüzyıllar boyunca oyunculuğun en temel sorunu sistemli bir oyunculuk metodunun olmamasıdır. Oyunculuk usta çırak ilişkisiyle ilerlemiş, nesilden nesle aktarılarak günümüze gelmiştir. İlk olarak Konstantin Stanislavski'nin yöntemsel bir oyunculuk çalışması yapmasıyla, oyunculuğun bilimsel ve deneysel kısmı da ortaya çıkmıştır. Stanislavski oyuncunun sahne üzerinde gerçek bir dünya yaratması için deneyimlerinden ve dönemin bilimsel gelişmelerinden yararlanarak oyunculuk yöntemini belirlemiş, bunu kurucusu olduğu Moskova Sanat Tiyatrosu'nda deneyimleyip ispat etmiş ve yazıya dökerek de herkesin ulaşabileceği bir hale getirmiştir. Bu çalışmanın ele alacağı *sihirli eğer* çalışması ise Stanislavski'nin yöntemi içinde önemli yeri olan bir çalışmadır. Ama bu çalışmada Stanislavski'nin değil, ondan hareketle çalışmayı kendi oyunculuk yaklaşımlarına göre değiştirerek kullanan Lee Strasberg ve David Mamet'in *sihirli eğer* çalışmaları karşılaştırılacaktır.

“Sihirli eğer” (What if) oyuncunun bir role çalışırken *coşku belleğini*<sup>1</sup> ateşlemek amacıyla kullanacağı bir çalışmadır. İlk olarak Stanislavski'nin hatlarını belirleyerek oyunculuk yöntemine (Sistem<sup>2</sup>) yerleştiği bu çalışma, oyuncunun kendisini oynayacağı karakterin yerine koyarak “Eğer ben o durumda olsaydım ne yapardım?” sorusunu sorup, karakterin yaptığı eyleme kendisinden yola çıkmasını ve karakterin eylemini “nasıl” yaptığı sorusuna cevap bulmasını sağlar. Kendi hayal gücünü kullanarak o durumda olsa ne yapacağını düşünen ve o imajları gören oyuncunun

---

<sup>1</sup> Stanislavski'nin eserlerinin çeviri farklılıklarından dolayı bazı kaynaklarda “duygu belleği” olarak da geçen bu terim, aslında “duyu belleği” ve “duygu belleği”ni birlikte içeren, duyular ve duygu hafızası yoluyla oyuncuda oynama itkisinin oluşmasını sağlayan bir bütüncül hafızadır. Stanislavski'nin oyunculuk anlayışının ele alındığı bölümde detaylı olarak değinilecektir.

<sup>2</sup> Konstantin Stanislavski'nin oyunculuk anlayışı, ölümünden sonra öğrencisi Sonia Moore tarafından karışıklık olmaması amacıyla Sistem olarak adlandırılmıştır. Stanislavski'nin oyunculuk yaklaşımı ile ondan hareketle geliştirilen ve bu çalışmada özellikle Lee Strasberg'in oyunculığa yaklaştığı şekli ele alınacak Metot oyunculuğu ile karıştırılmaması için çalışma boyunca Stanislavski'nin oyunculuk anlayışı *Sistem*, Strasberg'in oyunculuk anlayışı *Metot* olarak kullanılacaktır.

duyguları harekete geçecektir, böylece karakterin durumunu kendisinden yola çıkarak kavrayabilecek ve metne göre yapması gereken eylemi, *coşku belleğinin* kısıktırılmasıyla fiziksel ifadenin oluşması sonucu nasıl yapabileceğini deneyimleyebilecektir.

Hem sahne üstünde, hem de kamera karşısında oyunculuğun “eylemleri yapmak” olduğu konusunda hem fikir olan çalıştırıcıların ele alınacağı bu çalışmada ilk olarak Konstantin Stanislavski'nin Sistem'ine değinilecek, yöntemi ana hatlarıyla ele alınacaktır. Sonrasında ise Lee Strasberg'in, Stanislavski'nin öğrencileri Vakhtangov, Ouspenskaya ve Boleslavsky'den aldığı ve bazılarını geliştirdiği çalışmalarla bir bütün yöntem yarattığı Metot oyunculuğu ana hatlarıyla ele alınacaktır. Sonrasında ise David Mamet'in oyunculuk yaklaşımına değinilecek, yöntemi ana hatlarıyla ele alınacaktır.

Stanislavski'nin öğrencilerinden biri olan Jerzy Grotowski ise Sistem'in fiziksel eylemler yönteminden hareketle, gerçekçi oyunculuk anlayışından uzaklaşarak kendi oyunculuk yaklaşımını geliştirmiştir. Stanislavski'nin aksine gündelik doğal davranışları keşfetmek yerine onların kırılması veya aşılması üzerine çalışmıştır. Aynı zamanda oyuncuların fiziksel eylemlerinin biçimsel bir disiplin içinde olmasını da hedeflemiştir. Bu yüzden bu araştırmanın odaklandığı konudan farklı bir noktada konumlanmış olan Grotowski'nin oyunculuk yöntemi, tiyatro ve oyunculuk tarihi açısından çok önemli olsa da, araştırmada yer almayacaktır.

Bu çalışmanın beşinci bölümünde *sihirli eğer* çalışması üzerine yoğunlaşılacaktır. Öncelikle Konstantin Stanislavski'nin *sihirli eğer* çalışmasını hangi amaçla oyunculukta kullandığı, neyi hedeflediği, çalışmayı nasıl uyguladığı anlatılacaktır. Sonra Lee Strasberg'in, Stanislavski'nin öğrencileri olan Boleslavski, Ouspenskaya ve Vakhtangov'dan da yararlanarak *sihirli eğer* çalışmasında ne gibi değişikliğe başvurduğu ve çalışmayı nasıl yaptırdığı anlatılacaktır. David Mamet'in *sihirli eğer*

çalışmasını kendi yöntemine uyarlayarak kullandığı *sanki*<sup>3</sup> (As if) çalışmasının, Mamet yöntemi içerisindeki yeri, uygulanışı, kullanılışı ve Metot'un *sihirli eğer* çalışmasıyla Mamet'in *sanki* çalışmasının farklılıkları üstünde durulacaktır.

Tezin kuramsal anlatım kısmından sonra, beşinci bölümün son kısmında uygulama bölümüne geçilecektir. Bu bölümde Strasberg'in *sihirli eğer* ve Mamet'in *sanki* çalışmaları karşılaştırılacaktır. Temelinde aynı olan çalışmanın bu iki farklı uygulanan halinin oyuncuda nasıl bir etki oluşturacağı, çalışmaların birbirlerine göre artı ve eksilerinin neler olacağı, her iki çalışmanın da oyuncuda kolay bir şekilde işleyip işleyemeyeceği, oyuncuda oluşabilecek yargılamalar, sahne üstünde anın gerçekliğinin oluşmasında oluşabilecek olumlu ya da olumsuz olaylar gibi konular araştırılacaktır. Bu araştırmanın neden uygulamaya ihtiyaç duyularak yapılması gerektiği açıklanacaktır. Sonrasında ise Strasberg'in *sihirli eğer* ve Mamet'in *sanki* çalışmalarının oyuncular tarafından nasıl uygulanacağı anlatılacaktır. Bundan sonra ise iki oyuncunun, daha önceden belirlenen, *sihirli eğer* ve *sankiyi* kullanarak birbirlerinden bağımsız biçimde çalışacakları monologlar ve birlikte çalışacakları diyalogların seyirci karşısında sahnelendikten sonra, oyuncular tarafından yazılacak sonuç raporları değerlendirilip karşılaştırılacaktır. Ayrıca bu performansların, önceden belirlenmiş değerlendirme kriterlerine göre seyircilerden alınacak geri dönüşleri de değerlendirmeye dahil edilecektir.

Sonuç bölümünde, oyuncular ve seyirciler tarafından uygulama sonrası yapılacak değerlendirmelerin karşılaştırılmalarından ortaya çıkacak sonuç yer alacaktır. *Sihirli eğer* ve *sanki* çalışmalarının uygulama farklılıkları, oyuncunun çalışma sürecinde oluşacak farklılıklar, birbirlerine göre artı ve eksilerinin olup olmadığı karşılaştırılacak ve bu araştırmanın başka akademik araştırmalara nasıl katkı sağlayabileceği sonuç kısmında belirtilecektir.

---

<sup>3</sup> Strasberg *sihirli eğer* çalışmasını İngilizce "What if" ve "Magic if" kalıplarıyla kullanırken, Mamet farklı olarak "As if" kalıbını tercih etmiştir. Bu yüzden karşılaştırılacak bu iki çalışmanın birbirinden ayrılması için, çalışmada Strasberg'in çalışması *sihirli eğer*, Mamet'in çalışması ise *sanki* olarak kullanılacaktır.

## 2. STANISLAVSKI'NİN OYUNCULUK YÖNTEMİ “SİSTEM”

Batı dünyasının tiyatroyla ilişkisi antik çağlardan beri belgelenmiş vaziyettedir. Ancak bu belgeler oyun metinleri ve oyun yazımı kuralları, tiyatronun tarihsel gelişimi veya tiyatronun işlevleri konusundadır. Herhangi bir oyunculuk yöntemi, çalışma yöntemlerinin anlatıldığı disiplinli bir oyunculuk metodu konusunda hiçbir kaynak yoktur. En bilinen kaynaklar olarak Aristoteles'in *Poetika*'sı tiyatronun işlevi ve oyun metinlerinin nasıl olması gerektiği üzerine, Diderot'nun *Aktörlük Üzerine Aykırı Düşünceler*'i ise Aristoteles'in de bahsettiği sesin duyulması, anlaşılabilirlik gibi teknik gerekliliklerin haricinde, oyunculuğun felsefesi üzerine yazılmış eserlerdir. Onlar haricinde yazılı olarak oyun, yazar ve oyuncu eleştirileri de yer almaktadır. Oyunculuk hakkında ise Batı tiyatrosunda sistemli ve yazılı bir oyunculuk geleneğinden bahsetmek çok zordur, oyunculuk bir usta çırak ilişkisi ile ilerlemiştir. Bu duruma tek istisna olarak Commedia dell'Arte oyunculuğunu gösterebiliriz. Bütün tiplerin jestleri, sesleri, giyinişleri tamamen belirlenmiş şekildedir. Bir halk tiyatrosu türü olduğu için sözlü ve usta çırak ilişkisiyle ilerlemiştir. Role farklı bir yaklaşım getirmek değil, ustaları taklit ederek ve yapılanların aynısını hiç değiştirmeden yapmak takdir görmüştür. Sanat ile zanaat ayrımının yapılmadığı, bu yüzden ayakkabı yapan bir usta ile Arlecchino'yu oynayan bir ustanın birbirinden ayrı görülmediği dönemlerde bu yaklaşım elbette doğaldır. Ancak 19.yüzyıla geldiğimizde dünyada büyük değişimler yaşanmıştır. Yalnızca 18.yüzyılın sonlarında yaşanan Fransız İhtilali'nin etkisiyle, romantizm, realizm ve natüralizm gibi akımlarının ortaya çıktığını bilmek bile sanat dünyasında ne kadar hızlı ve büyük değişimler yaşandığını anlatmaktadır. Özellikle bu üç akımın sanatta etkisi ve fizik, kimya, biyoloji, felsefe, sosyoloji, ekonomi, psikiyatri ve psikoloji alanındaki büyük gelişmeler, 19.yüzyıl sonunda oyunculukta natüralist yaklaşımı beraberinde getirmişlerdir. 20.yüzyılı tiyatro için bir araştırmalar ve

denemeler çağına dönüştürecek önemli adımlar bu dönemde atılmıştır. Bunların en önemlisi, tiyatro için bir mihenk taşı olacak isim Konstantin Stanislavski'dir.<sup>4</sup>

Psikolojik gerçekçi oyunculuk anlayışını tiyatroya kazandıran Stanislavski 1863 yılında Moskova'da doğmuştur. Amatör gruplarla ve profesyonel topluluklarla çalışmaları olmuş olan Stanislavski 1898 yılında Moskova Sanat Tiyatrosu'nu(MST) kurmuştur. 1936 yılındaki ölümüne kadar da MST'de sanat hayatına devam etmiştir. Zamanla sanata yaklaşımı ve oyunculuk anlayışı dünyada olan gelişmelere göre değişim göstermiş olsa da tiyatroya olan bakışı ve sanatçılığın temelinde gördüğü etik kurallarında bir değişim olmamıştır.<sup>5</sup>

Stanislavski'den önce oyunculuk anlayışında seyirciye rolün en kısa yoldan nasıl aktarılacağı temel problem olarak ele alınmış, ses, konuşma, diksiyon, beden kullanımı gibi dışsal araçların kullanımına önem verilmiş, oyunculuğu yöntemselleştirme üzerine bir çalışma yapılmamıştır. Bu eksiği gören Stanislavski, oyuncu olan herkeste işleyecek, doğa kanunlarının oyuncu aracılığıyla sahneye taşınmasına yarayacak, gerçek hayatın "yaşayan" hissiyatını seyirciye aktaracak ve onu da içine alacak bir oyunculuk yöntemi oluşturmak istemiştir. Sahne üzerinde yaratıcılığın normal hayattan farklı özel bir ruh durumuyla gerçekleştiğini tespit eden Stanislavski, bu duruma "Yaratıcı Ruh Durumu" adını vermiştir. Yaratıcı ruh durumu içinde olmayan oyuncunun dışsal araçlarına yönelerek "-miş gibi" yaptığını söylemiştir.<sup>6</sup> Stanislavski için yaratımı sağlayan esin, oyuncu yaratıcı ruh durumu içerisindeyken ortaya çıkmaktadır. Sanatsal yaratının oluşacağı bu alan "bilinçaltı"dır. Stanislavski'nin oyunculuk yöntemindeki ana amacı ise bilinçaltına bilinç yoluyla erişmek, bilinç yoluyla bilinçaltını devreye sokacak bilimsel bir teknik oluşturmaktır.

---

<sup>4</sup> Kerem KARABOĞA, **Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks**. (İstanbul: Habitus, 2010.) s.51-55.

<sup>5</sup> Sonia MOORE, **Stanislavski Sistemi – Oyunculuk Eğitimi İçin Bir El Kitabı**. Çev: Özgür Çiçek, Bülent Sezgin, Cüneyt Yalaz. (İstanbul: BGST, 2006.) s.29.

<sup>6</sup> N. Uğur ÖZÜAYDIN, **Stanislavski Sistemi ve Metot Oyunculuğu**. (İstanbul: Mito Boyut, 2011.) s.25.

Bilinçaltı bizim kavrayışımızın dışındadır, ona ne zaman erişeceğimizi de bilememekteyiz. Bu bilinci esin yönetir. Bu mucize olmadan gerçek sanat var olamaz. İşte ben aktörün bilinçli tekniği ile bu mucizenin yaratılmasına nasıl yardım edebileceğimi saptamaya çalıştım.

BİLİNÇ YOLUYLA BİLİNÇALTINA YAKLAŞMA!<sup>7</sup>

Stanislavski oyunculuk yaklaşımının birinci dönemi olan “Psikolojik Eylemler Yöntemi”nde de, bu yöntemde aksamalar gördüğü için değişikliklere gittiği “Fiziksel Eylemler Yöntemi” olarak adlandırılan ikinci döneminde de bilinçaltına bilinç yoluyla ulaşma amacından ayrılmamıştır. Sadece bunun yöntemi konusunda değişikliğe gitmiştir. İlk dönemi bütün dünyada, yöntemin tam olarak kapsamını anlatamasa da, çalışmanın oyuncuda ilk başlangıcı itibariyle “içten dışa oyunculuk”, ikinci kısmı da “dıştan içe oyunculuk” yöntemleri olarak bilinmektedir. Ancak bu iki yerleşmiş isimlendirme, hem o yöntemi, hem de Stanislavski’nin sanata ve oyunculuğa bakışını eksik olarak anlatmaktadır, çünkü Stanislavski ilk döneminde bile dışsal öğelerin önemini asla dışlamamıştır. Yani çalışmaların yönü adlandırıldığı gibi kendi dönemlerinde öyledir, ancak birinci dönem sadece içsel olanla, ikinci dönem yalnızca dışsal olanla ilgilenir gibi basit ve tam olarak doğru olmayan bir anlam da üretmektedir.

Sistem’in ilk döneminin amacı oyuncunun iç dünyasından yola çıkarak, psiko-fiziksel çalışmalarla dışsal eylemleri doğurmaktır. İkinci dönemde ise dış eylemlerle iç dünyayı harekete geçirmektir. Etki, her zaman bir tepkiyi doğurur; etki koşuldur, tepkiler de duygularımız ve onlarla birlikte harekete geçen eylemlerdir.<sup>8</sup> Sahne üzerinde oluşan eylemler, içsel hareket ve itkinin oluşmasıyla meydana gelir. Eylem demek, oynamak demektir. Sahne üzerinde bir oyuncunun hareketsiz durması oynamamak demek değildir, iç eylemler de oynamaktır. Kişi hareket etmeyebilir, ancak iç devinimi devam etmektedir, itkiler, duygusal gerilimler ve değişimler devam etmektedir. Tabii ki oynamak amaçsız olmamalı, bir amaca hizmet etmeli ve gerçeğe uygunluk göstermelidir. Stanislavski gerçekçi bir oyunculuk anlayışının sahnede görülmesini, sahnedekinin gerçek hayat gibi olmasını istemektedir, bu yüzden gerçeğe uygunluk

<sup>7</sup> Konstantin STANISLAVSKI, **Sanat Yaşamım**. Çev: Suat Taşer. (İstanbul: Agora, 2011.) s.401.

<sup>8</sup> ÖZÜAYDIN, s.38-39.

ilkesine önem vermiştir.<sup>9</sup> Sistem’de istenilen, sahnede gerçekleşen eylemin o an orada ilk defa gerçekleşiyormuş inandırıcılığında olmasıdır. Bunun için de konsantrasyon ve oyuncu tarafından inanma gerçekleşmelidir. Bunları gerçekleştirecek yegane şey ise imgelemdir (hayalgücü). Stanislavski’ye göre imgelem insan için gerçek hayattaki olgulardan daha kışkırtıcıdır. Ayrıca imgelemden oluşturulan imgeler (görüntüler) gerçek hayattan daha iyi dizayn edilmiş olurlar, böylece oyuncu için daha çekici ve daha sanatsal bir forma ulaşmış olur.<sup>10</sup> İmgelem yoluyla oluşacak itkiler, gerçek hayatta vereceğimiz tepkilere eşdeğerdir, hatta bazen daha fazlasına bile olanak sağlayabilir. Gerçek hayatın akışı oyuncunun elinde değildir, ancak imgelem yoluyla oluşturulacak gerçeklik oyuncunun kontrolindedir.

İmgelem yoluyla gerçek benzeri hayaller kurmak, bunlar sonucu oluşacak itkilerin tetiklediği eylemleri yapmak oyuncunun yapması gerektirir. Oyunculuk asla sadece sözcükleri doğru söylemek, sesi ve bedeni iyi kullanmak değildir. İmgelemi kuvvetlendirmek ve duyguları ateşleyecek imgeleri görmektir. Burada önemli olan bu imgelerin gerçek ve inandırıcı olması değil, oyuncuda bir ateşleyici özelliğe sahip olmasıdır. Bir oyuncunun imgelemi ne kadar kuvvetli olursa, ortaya çıkacak eylemleri de o derece kuvvetli olacaktır. Oyuncunun imgeler oluşturmadan, onları görmeden oynaması “-miş gibi” yapması demektir, çünkü oyunculuk konsantrasyonunu sağlamamıştır. Bir oyuncunun metindeki sözcüklerin altını imgelerle doldurması gerekmektedir. Bu, oyuncuya duyguların ateşlenmesinin yanı sıra konsantrasyon ve o ana inanma getirecektir. Bu da o anın gerçek olmasına, şimdi ve burada ilk defa yaşanıyor olmasına yol açacaktır. Böylece Stanislavski’nin hedeflediği oyunculukta doğallığa ulaşılacaktır.<sup>11</sup>

Sistem için bir karakter yaratmak oyuncunun kendisinden başlamalıdır. Sahne üstünde varlık gösterecek, o karakteri oynayacak kişi oyuncunun kendisidir. Bu yüzden oyuncu karakteri gerçekçi kılmak için kendi gerçekliğinden yola çıkmalıdır. Eserlerinde ve

<sup>9</sup> Konstantin STANISLAVSKI, **Bir Aktör Hazırlanıyor**. Çev: Suat Taşer. (İstanbul: Papirüs, 2002.) s.55-61.

<sup>10</sup> Konstantin STANISLAVSKI, **Bir Rol Yaratmak**. Çev: Çiğdem Genç, Fırat Güllü, Bora Tanyel. (İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 1999.) s.48-49.

<sup>11</sup> ÖZÜAYDIN, s.44-49.

çalışmalarında buna birçok kez vurgu yapmıştır Stanislavski. “Kendi yaşamınızdan doğan ve rolünüze aktarılan duygular ancak piyese can verir.”<sup>12</sup> demiştir Stanislavski. Aynı zamanda oyuncunun kendisini başlangıç noktası almasını da “...önce kendinizden ve kim olduğunuzdan yola çıkmalısınız, sonra yaratıcılığın yasalarına uymalısınız, daha sonra da başka bir insanın yani bir insan olarak karakterin mantığına biat etmelisiniz.”<sup>13</sup> diyerek anlatmış ve bu noktadan sonra oyuncunun sanatı olan yaratıcılıkla karakteri oluşturacağını söylemiştir. Karakter söz konusu olduğunda Sistem’in bütün gayesi oyuncunun kendisinden yola çıkmaya başlayarak karaktere ulaşmasını sağlamaktır. Stanislavski için bir rolü yaşamak demek, oyuncu ile rolün ortak duygulara sahip olması demektir. Rolün davranışları, oyuncunun gündelik hayatında “ben” olarak yaptığı otomatik eylemler doğallığında olacak bir hale gelmelidir. Sistem’in en önemli özelliğinden birisi karakterde oyuncunun kendinden bir şey bulması ya da karakterin eylemlerini oyuncunun kendisine uyarlamasıdır. Yani Sistem oyuncu ile karakterin bir arada olmasını hedeflemektedir.<sup>14</sup>

Oyuncunun kendi oynama mekanizmasını çalıştırmak için yapması gereken kendi duygularını ateşlemektir. Sistem’de bu oynama mekanizmasının öğelerinden birisi *coşku belleği*dir. *Coşku belleği* oyuncunun kendi geçmişinde hissettiği duyguların yeniden hissedilerek, buradan hareketle rol kişinin duygularını yaşatabilmesi ve inandırıcı kılmasını sağlar. Oyuncuda yaratacağı gerçeklik duygusu, eylemlerde bulunması için gereken itkileri oluşturacaktır. Stanislavski’ye göre duygularımız zamanla değişip, şiirsel bir forma evrilir, bu yüzden duygularımızın bu halini oyunculuk sanatı için kullanmak daha doğrudur, çünkü bu şiirsellik sanatın estetik yönüne katkıda bulunmaktadır.<sup>15</sup> Sahnedeki coşku ile hayattaki coşku aynı değildir elbette. Ama oyuncunun sahnede ihtiyaç duyduğu coşkunun benzerini kendi hayatında yaşaması ve oynama esnasında onu çağırması, daha önce yaşanmış bir duygunun sinir sistemimizde bıraktığı izin hatırlanarak tekrarlanmasını sağlar. Bunun için karakterin yaşadığı şeyin birebir yaşanması gerekmemektedir, benzer bir duygu oyuncu için yeterlidir. Zaten

---

<sup>12</sup> STANISLAVSKI, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s.222.

<sup>13</sup> Vasili TOPORKOV, *Stanislavski Provada*. Çev: Cüneyt Yalaz, Duygu Dalyanoğlu, Özgür Eren. (İstanbul: BGST, 2017.) s.179.

<sup>14</sup> KARABOĞA, s.74-75.

<sup>15</sup> Aynı, s.63.



oyuncu bunu karakterin gerçekliğini oluşturmak için kullanacak ve değiştirecektir.<sup>16</sup> *Coşku belleği* yalnızca duygular hafızasıyla harekete geçirilmez, *duyu belleği* de *coşku belleği* için önemli bir öğedir. Sistem'e göre özellikle görme ve işitme, coşku belleğini ateşleyebilecek duyularımızdır. Duyularımız yoluyla geçmişte yaşadığımız duygularımızı tetikleyebiliriz. Ancak dokunma, koklama ve tat alma duyuları Stanislavski tarafından yardımcı duyular olarak görülmüş, daha çok görme ve işitme üzerine yoğunlaşmıştır.<sup>17</sup> *Coşku belleği* Sistem için role hazırlık sürecinde kullanılacak bir çalışmadır. Çünkü Stanislavski'ye göre *coşku belleği* hemen o an tetiklenmeyebilir, oyuncunun bir sürece ihtiyaç duyduğu zamanlar olabilir. O zaman her oyuncu için her an aynı şekilde kullanılamayabilir, bu yüzden oyuncunun prova sürecinde yararlanacağı ve bu ateşlenmeyi yaşadktan sonra bunu zaten devamlı yaşayabileceği bir hal alacaktır.

Stanislavski, Sistem ile duyguları ve oyuncunun nasıl oynadığını sabitlemeye çalışmamaktadır, bunu psikolojik eylemler döneminde belirtir, ancak özellikle fiziksel eylemler döneminde ilk döneminden daha fazla vurgu yapmıştır, belki de ilk dönem çalışmalarının yanlış anlaşıldığını ya da yanlış yöne doğru evrildiğini düşündüğünden bu vurguyu yapmıştır. “Nasıl oynadığınızı kalıcı olarak sabitleyemezsiniz. Sadece sizi sonuca ulaştıran yolu sabitleyebilirsiniz.”<sup>18</sup>

Sistem'in en önemli çalışmalarından birisi ise *sihirli eğer*dir. Stanislavski'ye göre bir oyuncu aynı anda birden fazla gerçekliğe inanamaz. Kendi gerçekliğinin yanı sıra aynı anda sahne gerçekliğine de inanması pek de olası bir durum değildir. Bunun içindir ki oyuncu durumun gerçekliğine inanmak yerine, eğer o durumda kendi olsaydı ne yapacağını hayal ederek kendini bu durum içine sokabilirdi hayal etmesi gerekmektedir. Oyuncu kendini bir şeye inanmaya zorlamamalıdır, sihirli eğer ile oyuncu o durumun “olabilirliği”ne inanabilir, çünkü bu bir varsayımdır ve hayal kurmayı gerektirir.<sup>19</sup> *Sihirli eğer* oyuncunun rol ile yaşam arasında bir köprü kurmasını sağlayan, karakterin amacını oyuncunun amacına dönüştürmeyi hedefleyen bir çalışmadır. Oyuncu “Eğer

---

<sup>16</sup> MOORE, s.76.

<sup>17</sup> ÖZÜAYDIN, s.102-107

<sup>18</sup> TOPORKOV, s.155.

<sup>19</sup> MOORE, s.55-56.

ben olsaydım...” sorusuyla imgelemine çalıştırır ve kendisine bir problem yaratarak onun cevabını aramaya başlar.<sup>20</sup> (*Sihirli eğer*, bu çalışmanın 5. bölümünde detaylı olarak ele alınacaktır.)

Sistem’in fiziksel eylemler döneminde Stanislavski metodunda bazı değişikliklere gitmiştir. Psikolojik eylemlerin herkes tarafından ve her zaman aynı şekilde uygulanmasının zorluğunun farkına varan Stanislavski, fiziksel eylemlerin ise hem herkes tarafından aynı şekilde yapılabildiğini, hem de duygu, istek, amaç ve imgelemi tetiklediğini görmüştür. Ayrıca oyuncudan hayatı boyunca sürekli olarak *coşku belleğinden* anılarını ve duygularını çekip çıkartmanın oyuncularını bir süre sonra içsel histeriye yönelttiğini görmüş ve bunun da oyuncuların ruh sağlığını ve böylece sanatlarını tehdit ettiğini düşünmüştür.<sup>21</sup> Bunun için de çalışma sürecini tersinden işletir. Coşkuların, her zaman her koşulda tetiklenmesinin ancak gerçek koşullara cevap verdiğinde olduğunu anlamış, bu yüzden de içsel bir eylemle coşkuyu tetiklemek yerine, gerçek bir eylem olan fiziksel eylemle bu tetiklemeyi yapmanın daha doğru olduğunu söylemiştir. Sonuçta yine bilinçten bilinçaltına yönelen bir süreç söz konusudur, Stanislavski’nin temel bakışı ve isteklerinde bir değişim yoktur, sadece uygulama konusunda bir yöntem değişikliğine gitmiştir. Stanislavski’nin bahsettiği psiko-fiziksel süreç, oyuncunun sahneye çıkıp herhangi bir hareket yapması demek değildir. Bir hareketin bir amacı varsa, bir fiziksel eylemdir. Seçilmesi gereken eylem, oyuncunun uyandırmak istediği duygu ile ilintili bir eylem olmalıdır, bunun için de eylem seçimleri çok daha önemli hale gelmiştir. Uzun masa başı çalışmalarının süresi kısalmış, artık eskiye oranla daha kısa masa başı çalışmaları yapan Stanislavski bu çalışmalarda oyuncuların eylemleri bulması üzerine yoğunlaşmış ve eylemleri bulduktan sonra, sahneye çıkıp doğaçlama çalışmalarıyla bu eylemleri deneyimleyerek, oyuncuların deneme yoluyla karakterini keşfetmelerini sağlamıştır. Böylece karakter inceleme süreci daha yaratıcı ve titiz bir hale gelmiştir. Yalnızca imgelem yoluyla ve çıkarımlarla bir karakteri masa başında anlamaya çalışmaktansa, onun eylemini tekrarlayarak neden ve nasıl yaptığını bulmak sonuca daha hızlı ve daha anlaşılır götüren bir süreci ortaya

---

<sup>20</sup> Fatma KANDEMİR, **Bir Konstantin Stanislavski Yorumu Olarak Lee Strasberg’in Metot Oyunculuğu**. (Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, 2014.) s.16.

<sup>21</sup> MOORE, s.77-78.

çıkarmıştır. Yapılacak her şeyin bir amacı olması gerekir. Stanislavski'ye göre bir amaca sahip olmak, en karmaşık eylemler olarak tabir edilen psikolojik olan ile en basit olan fiziksel eylemlerin birbirine bağlanmasını sağlar.<sup>22</sup>

Oyuncu için imgelemine çalıştırırken kullanacağı bilgilerin hepsine *verili koşullar* der Stanislavski. Bu *verili koşullar* yazarın karaktere, duruma, atmosfere yönelik verdiği bilgiler, metinde yazılı olan aksiyonlar, oyunun geçtiği dönemin tarihsel koşulları, yönetmen tarafından istenenler, kostüm, ışık, müzik vb. bütün hepsi tarafından oluşmaktadır. Karakter bütün bu verili durumlar içindeki eylemlerle ortaya çıkar. Oyuncu ancak oyun içinde olacağı verili durumlar üzerine çalıştıktan sonra coşkularını ve sonucunda doğacak eylemlerini belirleyebilecektir. Oyuncu karakterini ele alacağı zaman ona dair elinde çok fazla bilgisi olmayabilir. Metinde gizli kalan yerler, metnin gerçekliğinden sapmamak koşuluyla oyuncunun imgelemiyle doldurulması gereken boşluklardır. Bu boşlukları oyuncunun imgelemiyle doldurması, karakterin derinleşmesini, oyuncunun oyun metninin imgelerini daha kolay görmesini, karakterinin yaşadıklarını nedenselleştirmesi kolaylaşacağından, yapacağı eylemlerin de daha kuvvetli, altının daha dolu olmasını sağlayacaktır.<sup>23</sup>

Eylemleri *verili koşullar* aracılığıyla şekillendirmek, karakterin amacının da belirginleşmesine sebep olacaktır. Bu sayede Sistem'in hedeflediği “kesintisiz eylem çizgisi” de oluşacaktır. Bir karakterin amaçlarının, oyuncu tarafından en başından sonuna kadar aktarılmasıyla eylemlerde bir bütünlük meydana gelecektir, bu da kesintisiz eylem çizgisi olarak adlandırılmaktadır.<sup>24</sup> Oyuncunun karakterinde kesintisiz eylem çizgisini oluşturması için, karakterinin ilk andan son ana kadar kendi içinde bir bütünlüğü olması gerekmektedir. Bunun için de oyuncu eylemleri üzerinde *gerekleştirme* ve *amaç* tekniklerini uygulamalıdır. *Gerekleştirme* oyuncunun karakterinin eylemlerine inanmasına ve onu organik bir hale getirmesini sağlar. Stanislavski bunu “Oyuncunun gerçekleştirdiği her eylemin haklı bir iç nedeni

---

<sup>22</sup> MOORE, s.45-53.

<sup>23</sup> STANISLAVSKI, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s.82-83.

<sup>24</sup> Sermet YEŞİL, *Michael Chekhov'un Konstantin Stanislavski'nin Oyunculuk Yöntemi'ne Yaklaşımı*. (Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, 2007.) s.38.

olmalıdır.”<sup>25</sup> diyerek vurgulamıştır. Gerekçe yaratmak, oyuncunun karakterin davranışlarını, bütününe bakıldığında bir mantık çerçevesi içerisine yerleştirmesini, karakterinin tutarlı olmasını sağlar. Stella Adler, *gerekçelendirme*nin oyunculuğun yaratıcı tarafı olduğunu, oyuncunun gerekçe olarak bulduğu şeylerin onu heyecanlandırması ve harekete geçirmesi gerektiğini söylemiştir. Oyuncu yapacağı eylemler için “Neden?” sorusunu sorarak eylemlerin *gerekçelendirmelerini* bulmasıyla, eylemini kişiselleştirmiş, yazarın ve yönetmenin çizdiği çerçeve içinde, o eylemleri yaparak, oyunu kendi yazmış gibi olacaktır.<sup>26</sup> *Gerekçelendirme* oyunu, oyuncunun kişisel alanına taşımasına yardımcı olur. Eylemlerin nedenlerini bularak, karakteri duygusal olarak aramak yerine, eylemlerini yaparak kendinde o duyguların uyanmasını sağlar. Stanislavski fiziksel eylemler döneminde bu sebeple bu çalışmaya fazlasıyla önem vermiştir. Bu çalışmayla oyuncunun karakter ile eşdeğer duyguları uyandırması gerekir, birebir o duyguyu bulmaya çalışması değil. Bulunacak gerekçeler karakterin yoğunluğundan daha düşük ya da daha yüksek bir yoğunluk uyandıracak şekilde seçilmemelidir, karaktere ve oyuna uygun psiko-fiziksel eylemleri ortaya çıkaracak gerekçeler bulunmalıdır.<sup>27</sup>

*Amaç (İstek)* aslında Aristoteles’in *Poetika*’da bile bahsettiği bir konudur. Yapılacak eylemlerin bir amacı olmalıdır. Sahne üstünde “yürümek” bir aksiyondur, “sevdiğim kişi ile ilk defa baş başa görüşeceğim yere yürümek” ya da “beni kandırdığını düşündüğüm ortağımı takip etmek için arkasından yürümek” birer eylemdir. *Amaç*, fiziksel eylem ile içsel istek ve itkileri birbirine bağlayan, hem fiziksel eylemleri içsel olarak anlamlandıran, hem de itkilerin oluşturarak fiziksel eylemlerin ortaya çıkmasını sağlayan, döngüsel bir süreç yaratır.<sup>28</sup> Oyuncunun *amaç* ve *istekleri* sahnedeki eylemlerini belirler. Oyuncunun bir eylemi “nasıl” yapacağı, onu “neden” yaptığı ile şekillenecektir. Bu yüzden Stanislavski oyuncunun eylemi “nasıl” yapacağına değil

---

<sup>25</sup> STANISLAVSKI, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s.70.

<sup>26</sup> Stella ADLER, *Aktörlük Sanatı*. Çev: Nazım Uğur Özüaydın. (İstanbul: Mitos-Boyut, 2006) s.117-125.

<sup>27</sup> ÖZÜAYDIN, s.141.

<sup>28</sup> MOORE, s.51.

“neden” yapacağına yoğunlaşmasını, eylemin amacını bulunca zaten nasıl yapılacağına bilinçaltından ortaya çıkacağını söylemektedir.<sup>29</sup>

Sistem’in en önemli ortaya çıkış noktalarından birisi de *üstün amaç*. *Üstün amaç*, oyunun ana fikridir, yazarı yazmaya, oyuncuyu da oynamaya iten esin kaynağıdır. Stanislavski için tiyatronun asal görevlerinden birisi *üstün amacı* seyirciye aktarabilmektir. *Üstün amaç* oyuncunun yaratım süreci için temel uyarandır. Oyuncunun bulacağı, yapacağı her eylem ve her amaç *üstün amaca* uygun olmalıdır. Bir karakterin her bir amacı *üstün amacı* oluşturur, karakterler arasındaki ilişki de oyunun *üstün amacı* meydana getirir.<sup>30</sup> Oyuncu *üstün amacı* kendini etkileyecek, etkilerini harekete geçirecek ve eylemlerini ortaya çıkartacak bir şekilde belirlemelidir. Bu yüzden *üstün amaç* cümlesi de yapılabilir bir “eylem” cümlesi olmalıdır. *Üstün amacı* zayıf kalması, oyuncuyu ve karakteri zayıflatacaktır. *Üstün amacı* ulaşması pek de kolay olmayan, ulaşılması için çaba harcanması gereken bir hedef olması gerekmektedir.<sup>31</sup> Yani oyuncunun, karakterin *isteklerini* ve *amaçlarını* belirlemesi ve tüm bunların *üstün amaca* hizmet ediyor olması gerekmektedir.

Stanislavski metin incelemesinden sonra oyuncuların karakterin içinde olduğu durumu anlaması, karakterin eylemlerinin nedenlerini ve diğer karakterlerle arasındaki ilişkileri deneyimleyerek keşfetmesi için *doğaçlama* yöntemini kullanmıştır. Böylece oyuncunun replikleri ezberlemeden önce, yani ne söyleyeceğinden önce, ne yapacağını, neden yapacağını ve bunun sonucunda nasıl yapacağını keşfetmesini sağlamıştır. *Doğaçlamayı* iki farklı şekilde kullanan Stanislavski’nin “Aktif Analiz” dediği teknikte, oyunun ve çalışılacak sahnenin iskeletini öğrenmiş olan oyuncular sahneyi kendi sözcükleriyle doğaçlarlar. Oyuncunun sahneyi kendi cümleleriyle oynaması, o sahnenin fikir ve duygularının oyuncunun olmasını sağlar. Böylece eylemlere ulaşan ve onu kendisinin yapan oyuncu, artık sözcüklerle oynamaya başlayınca onları da kendisinin yapacaktır.

---

<sup>29</sup> ÖZÜAYDIN, s.143-146.

<sup>30</sup> Aynı, s.150-151.

<sup>31</sup> STANISLAVSKI, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s.362-363.

“Sessiz Etüd” denilen teknikte ise oyuncular sahneyi sessiz bir biçimde oynarlar.<sup>32</sup> Burada da oyuncular sözlerin anlatisına kapılmak yerine, itkilerini, kendilerinde ortaya çıkan duyguları, eylemleri ve diğer oyuncuları dinleyeceklerdir. Ancak Robert Lewis aktif analiz tekniğine, Sistem’in iddia ettiğinin aksine, oyuncunun, yazarın cümlelerini kendine ait kılmasını engellediğini ya da geciktirdiğini, ayrıca oyuncunun karakteri değil kendini oynaması gibi bir hataya düşeceğini söyleyerek karşı çıkmıştır.<sup>33</sup>

Konstantin Stanislavski yöntemselleştirdiği oyunculuk anlayışı ile sahne üstünde “gerçek bir dünya” oluşturmayı hedeflemiş, bunun için de oyunculuğun samimi ve gerçekçi olması için çalışmıştır. Oyuncunun kendisinden yola çıkarak bir karaktere ulaşması gerektiğini söyleyen Stanislavski, sahnede oyuncunun kendi olması gerektiğini söylememiş, oyuncunun karakteri kendisinde bulması gerektiğini, onunla aynı duyguları hissedeceği bir duruma gelmesini ve böylece karakterin eylemlerini yaparak karakteri ortaya çıkarmasını hedeflemiştir. Sanatsal yaratı için olmazsa olmaz hayal gücünü araçsallaştırmış, onu oyuncunun en önemli malzemelerinden biri haline getirmiştir. İlk döneminde oyuncunun iç dünyasındaki eylemlerle oynamaya başlaması üzerine çalışmış olan Stanislavski, iç eylemlerini uyandıran oyuncunun bunların sonucunda mutlaka fiziksel eylemleri yapacağını söylemiş, daha sonra bu yöntemin aksayan yönleri olduğunu söyleyerek, oyuncunun fiziksel eylemler ile oynamaya başlaması gerektiğini savunmuştur. İster içten dışa, ister dıştan içe bir çalışma olsun, Sistem’in temel hedefi sanatsal yaratının kaynağı olan bilinçaltına, bilinç aracılığıyla ulaşmak, onu tetikleyebilmektir. Stanislavski’nin bu bütüncül çalışması oyunculukta bir çığır açmış, kendisinden sonra gelecek, onu destekleyecek, geliştirecek ya da ona tamamen karşı çıkacak her kişi ve yöntem için bir başlangıç noktası olmuştur.

---

<sup>32</sup> ÖZÜAYDIN, s.153-155.

<sup>33</sup> “Robert LEWIS, *Method Or Madness*. (New York: Samuel French, 1958.) s.79”dan aktaran ÖZÜAYDIN, s.155.

### 3. STRASBERG'İN OYUNCULUK YÖNTEMİ “METOT”

“Metot Oyunculuğu” Stanislavski'nin oyunculuk yöntemini temel olarak alan, ancak onun yeniden yorumlanarak ABD'de kullanılan halidir. Metot farklı geliştiricilerin, farklı yöntemlerini içeren bir çatı isim, “ABD'deki gerçekçi oyunculuk yöntemleri” olarak da kullanılmaktadır. Ancak Metot olarak asıl kastedilen Lee Strasberg'in geliştirdiği ve Aktör Stüdyo'da öğretilmeye başlanmış yöntemdir. Stella Adler, Michael Chekhov, Sanford Meisner, Uta Hagen, Ivana Chubbuck, Robert Lewis de Metot çatısı altında ele alınırlar, ancak kendi yöntemleri kendi isimleriyle anılmaktadır.

Metot'un kurucusu Lee Strasberg, 1901 yılında Polonya'da doğmuş, 1909 yılında da ABD'ye göç etmiştir. Çocukluğundan itibaren tiyatroyla içli dışlı olan Strasberg oyunculuk ile ilgilenmiş, ancak olanaklarını yeterli görmeyerek hep bir arayışta olmuştur. O sırada Moskova Sanat Tiyatrosu'nu ABD turnesinde izlemiş ve oyunculuk yaklaşımından etkilenmiştir. Stanislavski'nin öğrencileri olan Boleslavsky ve Ouspenskaya'nın, ABD turnesinden geri dönmemesi sonucu kurdukları Amerikan Laboratuvar Tiyatrosu'nda onların öğrencisi olmuş, böylece Sistem ile tanışmıştır. Ancak bu Sistem'in ilk dönemidir, çünkü o yıllarda Stanislavski henüz fiziksel eylemler üzerine çalışmaya başlamamıştır. Boleslavsky ve Ouspenskaya, Stanislavski'nin çalışmalarının bazılarını geliştirmişler, bazılarının uygulamasında değişikliğe de gitmişlerdir. Burada öğrendikleri yöntemini oluşturmak için Strasberg'te büyük bir etki oluştursa da, bir noktadan sonra yeterli gelmemiş ve arayışlarına devam etmiştir.<sup>34</sup>

1931 yılında Strasberg, kendisinin de kurucusu olduğu Group Theatre'da çalışmalarına devam etmiştir. Stanislavski'nin geliştirilmeye ihtiyacı olduğunu düşünen Strasberg, çalışmalarını Stanislavski'nin öğrencisi Vakhtangov üzerine yoğunlaştırmıştır. Bu

---

<sup>34</sup> KANDEMİR, s.28-31.

sırada Stanislavski ile beş hafta bir çalışma yapan Stella Adler ABD'ye geri döndüğünde, Stanislavski'nin yönteminde değişikliğe gittiğini söyler, ancak Strasberg kendi geliştirdiği Metot'un daha doğru olduğunu iddia eder ve böylece oluşan fikir ayrılıkları yüzünden bir süre sonra, 1937 yılında Group Theatre'dan ayrılır. 1949 yılında Actor's Studio'ya katılan Strasberg, iki yıl sonra buranın genel sanat yönetmenliğine gelerek, otuz bir yıl boyunca bu görevde kalır.<sup>35</sup>

Lee Strasberg'in oluşturduğu Metot'un temelinde Sistem yatmaktadır. Strasberg Metot'u "Metot tam olarak, Rusya'daki Stanislavski sisteminin bir devamı ve yeniden düzenlenmiş halidir."<sup>36</sup> diye tanımlamaktadır. Strasberg bu yolculuğunun ilk önce "Oyuncu hem gerçekten hissedip, hem de sahnede ihtiyacı olanı nasıl kontrol edebilir?" sorusuyla başladığını söyler. Stanislavski'nin de bu soruya yanıt aradığını, ancak oyunculuk üzerine çalışmalarıyla ondan farklı olarak ikinci bir soruya, "Oyuncu gerçek duygularını sahnede nasıl ifade edebilir?" sorusuna ulaştığını söyler.<sup>37</sup> Ayrıca Strasberg Metot'u tek başına değil, onunla beraber çalışan oyuncular sayesinde geliştirdiğini ekler. Strasberg Metot'un yeniliğinin, oyuncunun yaşayan olgularla anlaşmaya varması olduğunu söyler. Ona göre bir oyuncuyu çalıştırmanın ya da onunla iş yapmanın zorlukları oyunlardan değil, oyuncunun kendi enstrümanını (oyuncunun vücudu ve itkileri, hisleri, duyguları) yeterli derecede tanımamasından kaynaklanmaktadır.<sup>38</sup>

Lee Strasberg, oyunculuk anlayışının temelinde *coşku belleği* kavramını yerleştirmiştir. Stanislavski'den aldığı bu kavram, duyu ve duygu belleklerinin iç içe geçmiş bir bütün halindedir. *Coşku belleği* Strasberg'e göre oyuncunun sahne üstünde güveneceği ve dayanabileceği en etkili olgudur, sahnede gerçek hayat deneyiminin yaratılmasını sağlayan şeydir. Oyuncunun performans esnasında, provalarda çalıştığı fiziksel hareketleri değil, duygularını tekrarladığını, bunun da düşünce ve hislerinin anılarıyla

---

<sup>35</sup> İbrahim GÜNGÖR, "Yaşamı, Görüşleri ve Oyunculuk Tekniği ile Lee Strasberg". **Oyuncunun Yolculuğu**. Haz: Selda ERGÜN, Senem CEVHER, Emre YALÇIN, Yasemin Acar, Yankı ÜNSALAN, İbrahim GÜNGÖR, Ebru SOYUERDEN. (İstanbul: Mitoş-Boyut, 2015.) s.235.

<sup>36</sup> Lee STRASBERG, **Dream Of A Passion**. (New York: Penguin, 1988.) s.6.

<sup>37</sup> Aynı.

<sup>38</sup> Loraine HULL, **Strasberg's Method**. (Santa Barbara: Hull-Smithers, 2004.) s.18.



oluşturduğunu söyler.<sup>39</sup> Oyunculunun bir kişiyi ya da durumu taklit etmek olmadığını, oyuncunun yaşamı boyunca kendi çevresinde gördüğü, hissettiği, algıladığı ne varsa hepsini kendi süzgecinden geçirip yeniden yorumlayarak seyirciye aktarmasını sağladığı bir yaratım süreci olduğunu belirtir.<sup>40</sup> Strasberg'e göre sanatsal yaratı metnin istediklerini yerine getirmekten öte, oyuncunun yaratısında şekillenen bir hadisedir, bundan dolayıdır ki bir rolün yaratımında Strasberg, Sistem'in oyun metninin verili koşullarını merkeze almasına karşı çıkararak, oyuncuyu merkeze yerleştirmiştir. Buna örnek olarak Strasberg'in, Grup Tiyatrosu yıllarında çalışılacak oyunların metinlerini noktalama işaretleri olmadan ve önemli olan sahne yönergeleri hariç diğer yönergeleri çıkartarak kullandıklarını, her prova döneminde bu şekilde oyunculara serbestlik sağlayarak yaratım sürecini ilerlettiklerini anlatması gösterilebilir.<sup>41</sup> Oyuncuyu yönteminin merkezine alan Strasberg, oyuncunun sanatsal yaratıda bulunabilmesi için kaynak ve enstrüman olarak da oyuncunun kendisini görmektedir. Bir oyuncunun rolünde gerçekliğe, samimiyete, canlılığa ulaşmasının tek yolu kendi enstrümanını doğru kullanmasıdır. Enstrüman diyerek Strasberg oyuncunun hem fiziki, hem de iç koşullarını birlikte kastetmektedir. Oyuncunun enstrümanını kullanmasının en doğru yolu da onu kısıtlayan engellerden kurtulmasıdır. Oyuncuların aşması gereken önemli sorunlardan biri olarak toplum ve çevreleri yüzünden fiziksel alışkanlıklarının farkında olup, duyu ve duyguları hakkında yeterince farkındalığa ve bilgiye sahip olmamalarını görmektedir. Oyuncuların elbette ki fiziksel koşullarını geliştirmeleri, ses, konuşma ve hareket becerilerini arttırmaları gerektiğini, ancak asıl olarak toplum içinde en zayıf taraflarına dönüştürülen duyu ve duygularının farkındalığını geliştirmelerini, onların aralarındaki bağlantıyı kuvvetlendirmeleri gerektiğini vurgulamıştır.<sup>42</sup> Böylelikle duyu ve duyu belleklerinin birleşimi olan *coşku belleğine* verdiği önem ortaya çıkmaktadır. Duyguların kontrol edilemeyeceğini, istenilen an istenilen duygunun ortaya çıkması gibi bir durum olmadığını söyleyen Strasberg, bunun için *coşku belleğinin* önemli olduğunu söyler. Oyuncu kendi yaratım sürecine etkide bulunabilmek, duygularını ve itkilerini ateşleyebilmek için eski duygularına, geçmişine, anılarına, deneyimlerine başvurmalıdır. Böylece oyuncu duygularını o an ilk kez değil, eskiden yaşadığı

---

<sup>39</sup> STRASBERG, s.113.

<sup>40</sup> KANDEMİR, s.38.

<sup>41</sup> Lola COHEN, *The Lee Strasberg Notes*. (New York: Routledge, 2010.) s.159.

<sup>42</sup> STRASBERG, s.95-96.

duygularının hatırlanmış ve kendi süzgecinden geçmiş bir halini yaşayacaktır. Böylece duyguların ilk yaşandığı anın kontrol edilemezliği konusu aşılmış olacaktır. Bu konuda Strasberg, Stanislavski ile aynı görüştedir, duyguların oyuncunun süzgecinden geçerek gelmesi, ona daha sanatsal ve şiirsel bir durum kazandıracaktır.<sup>43</sup>

Stanislavski sahnede olma halinin yerine oyuncunun kendi gerçekliğinin geçeceğini düşündüğünden, *coşku belleği* yalnızca provalar esnasında kullanılması gerektiğini söylemiştir. *Coşku belleği* çalışması yalnızca prova esnasında kullanılacak bir araç olmalıdır. Ancak Strasberg *coşku belleği*nin oyun esnasında da kullanılabilmesini söylemiştir. Strasberg'e göre oyuncu oynarken, aynı zamanda kendini bir sonraki duygusuna da hazırlayabilir. Bunun için tek yapması gerekenin o andan bir dakika önce çalışma yapmaya başlamasıdır. Stanislavski bunun aksini söylerken, bu tekniğin yavaş işleyen bir teknik olduğunu da ekleyerek söylemiştir, Strasberg ise duyu ve duygu belleklerine yönelik çalışmalarla tekniğin çok daha hızlı işleyebileceğini belirtmiştir. Böylece oyuncular istenilen, karakterlerin yapacağı eylem için gerekli olan duygularını, *coşku belleği*ni kullanarak oyun esnasında da ateşleyebilmektedir.<sup>44</sup>

Strasberg duygu belleğini ateşleyebilmek için Boleslavsky ve Ouspenskaya'nın, Stanislavski'nin çalışmasını yeniden ele aldıkları şeklini kullanmıştır. Boleslavsky duygu belleğini ateşlemek için oyuncunun ilk önce karakter ile benzer bir durum ya da eylemi yaptıracak bir anısını hatırlamasını ister. Oyuncu bu anıyı hiçbir ayrıntıyı atlamadan hatırlamalıdır, o an ne hissettiğini, kokuları, gördüklerini, renkleri, ışığı, sesleri, fiziksel değişimlerini; böylece duygunun ateşlenmesi gerçekleşecektir ve oyuncu bu andan itibaren karakterinin sözcükleriyle devam edebilir.<sup>45</sup>

Strasberg'in *coşku belleği*ni oyun esnasında kullanma tekniğine farklı açılardan eleştiriler getirilmiştir. *Coşku belleği*nin oyun esnasında kullanılmasına getirilen en

---

<sup>43</sup> ÖZÜAYDIN, s.84-85.

<sup>44</sup> Aynı, s.87-89.

<sup>45</sup> GÜNGÖR, s.98-100.

önemli eleştiriler, oyuncunun tekniği oyun esnasında kullanması sonucunda, oyunun ve anın gerçeklerinden koparak kendisiyle ilgileneceği, eylemlere odaklanma, partnerlerini dinleme, içinde bulunduğu anın atmosferinde kalma gibi konularda sorunlar yaşayacağı, bu durumların oyuncunun sürekli olarak oynama esnasında kendi kişisel yaşamıyla ilgilenmesini gerektireceği ve bunun oyuncuyu ruhsal açıdan sağlıklı olmayan bir yere taşıyacağı şeklinde olmuştur.<sup>46</sup> Ayrıca *coşku belleği* çalışmasıyla ortaya çıkacak duyguların fazla kişisel olacağı, bunun oyuncunun sahne üstünde kendine dönüşmesine yol açacağı, oyun metninin asıl niyetinden sapılacağı da getirilen eleştirilerden birisidir. Oyunun o anda ve kendiliğinden oluşunun doğallığı, samimiyeti ve gerçekçiliği getirdiğini savunanlar, *coşku belleği* çalışmasının bu kadar sık ve aktif kullanılmasının, oyuncunun kişisel bir alana düşerek oyunun çizgisinden çıkacağını ve kendi duygularının çizeceği bilinmez bir yola gireceğini, ayrıca duygu akışına kendini kaptıramayacağını, doğal duygu akışı yerine, kendi seçeceği duyguları ortaya sereceğini, böylece sahne üstünde olana tepki vermek yerine, o anın getireceği duygu yerine kendi belirlediği duyguyu tepki olarak vereceğini ve bunun da oyunun gerçekliğinde kırılma yaratacağını söylemişlerdir.<sup>47</sup> (Strasberg'in *coşku belleği* ile karakteri oluşturmak arasında bağ kurmak için kullandığı *sihirli eğer* çalışması, bu çalışmanın 5.bölümünde detaylı olarak ele alınacaktır.)

Oyuncuyu merkeze alan Strasberg, verili koşullar dışında kalan kısımları da oyuncunun imgelemiyile doldurmasını ister. Stanislavski de oyuncuların metinde yer almayan kısımlar üstüne imgelemine çalıştırmasını ister, doğaçlamalar yaptırırdı. Ancak bu hemen o sahenin öncesi için geçerliydi, karakterin oraya nasıl geldiğini, o eylemi hangi koşulda yapacağını keşfedebilmek için geçerliydi. Ayrıca karakteri doğallaştırmak için onun gündelik yaşamındaki davranışlarının bulunmasını da isterdi. Ancak Metot'un verili olmayan koşullar üzerindeki imgelem çalışması Sistem'e göre daha derin ve detaylıdır. Oyuncudan karakterinin çocukluk travmaları, beğenileri, okul yaşamı, sahne üstündeki diğer karakterlerle olan geçmişleri, ilişkileri gibi pek çok konu hakkında imgeleminde bir yaratıda bulunması beklenir. Bunu da çoğu zaman doğaçlamalar yoluyla keşfetmesi istenmiştir. Ayrıca oyuncu kendi yaşamından paralel koşulları da

---

<sup>46</sup> ÖZÜAYDIN, s.89-91.

<sup>47</sup> Aynı, s.94-97.

sahne üstünde kullanabilmektedir.<sup>48</sup> Oyuncunun kendi yaşamından paralellikleri karakter için kullanabilmesi tekniği, Strasberg tarafından geliştirilmiş *transfer (kişiselleştirme)* tekniğidir. Oyunun verili koşullarının yetersiz kaldığı durumlarda ya da oyuncunun yeterli ilişki kuramadığı durumlarda, oyuncunun kişisel gündelik yaşamından bir uyarı kullanarak, o uyarı karakterinin duygusuna yönlendirmesine *transfer* denilmektedir.<sup>49</sup> Oyunun verili koşulları oyuncunun duygularını uyardığı sürece transfer yapmasına gerek yoktur. Ancak yetersiz kalması durumunda, oyuncu aynı duyguyu kendinde ateşleyecek kişisel tercihlerde bulunmalıdır. Oyundaki diğer kişilerin yerine tanıdığı, bildiği, kendisi için önemli olan kişileri koyabilir, olayları kişisel olaylarıyla, anılarıyla benzeştirerek duygularını uyarabilir, yani karakterini gerçekçi davranışlara ulaştırmak için, oyunun, karakterin koşullarının dışında kişisel bilgilerinden hareketle karakterini gerçekliğe ulaştıracak duyguları arayabilir.<sup>50</sup> Oyuncunun bu teknikte karaktere uygun imgeleri görmesi gerekmektedir. Bütün Metot çalışmalarında olduğu gibi karakteriyle paralel bir noktadan ilerlemesi unutulmamalıdır. Strasberg bir Salome karakteri çalışmasında oyuncunun deliliğinin yapay olması, “deliyi oynama” çabası üstüne, Strasberg oyuncuya tepside olanın bir kafa değil, gördüğü en tatlı, en güzel köpek yavrusu olduğunu düşünmesini ve ona bütün hissettiklerini ortaya dökmesini söylemiştir, bunun üzerine oyuncu oldukça başarılı bir şekilde oynamıştır. Bir başka oyuncuya ise aynı sahneyi, tepside kendi ölü köpeğini görmesini isteyerek çalıştırmıştır. Bir önceki sahneden daha duygusal, ancak yine Salome’ye uyabilecek bir şekilde oynamıştır oyuncu.<sup>51</sup> Strasberg bu konuyla ilgili “İnsanları her zaman özellikli kişisel şeyler görmeleri konusunda uyarıyorum. Ancak bu kişisel şeylerin illa ki oyunla bağlantılı olması gerekmiyor.”<sup>52</sup> demiştir. Bu çalışma her oyuncuda farklı bir şekilde işleyebilir, oyuncular aynı sahneler için farklı seçimlerde bulunabilir, oyuncu için önemli olan tek şey, karakter ile aynı duyguları uyandırabilmektir. Burada oyuncunun önem vermesi gereken, karakter ile aynı ya da

---

<sup>48</sup> ÖZÜAYDIN, s.58-63.

<sup>49</sup> ÖZÜAYDIN, s.70-71.

<sup>50</sup> Aynı.

<sup>51</sup> HULL, s.157-158.

<sup>52</sup> Aynı, s.158.

benzer koşullar değil, benzer duyguları bulmaktır. Zaten seyirci tarafından bu kişisel seçimler belli olmayacak, onlar için bu duygular karakterin duyguları olacaktır.<sup>53</sup>

*Transfer* tekniğine yapılan eleştiriler, genel olarak Metot'un bakış açısına getirilen eleştirilerle aynı yönde olmuştur. Çalışmanın oyuncunun kişisel koşullarından beslenmesini sağladığı, bunun da bir süre sonra oyuncuda ruhsal sorunlara yol açabileceği, oyuncunun görevinin kendi gerçekliklerini yaşamak değil, oyunun gerçeklerini yaşaması gerektiği söylenmiştir. Oyuncunun paralellikler kurarak, kendi gerçekliğini sürekli kullanacağı bir araç haline getirmesindense, oyunun gerçekliğini yaşaması, ondan beslenmesi, kendinden yola çıkmış olsa bile, sürekli kendini dinlememesi gerektiği vurgulanmıştır.<sup>54</sup>

Karakterin amacı konusunda da Sistem ve Metot arasında bir farklılık vardır. Sistem karakterin amacına ve üstün amacına hizmet etmeye çalışırken, Metot oyuncuların karakterin amacına inanmadığı ya da onu kendini beslemesi için zayıf bulduğu durumlarda yine *transfer* yoluyla kişiselleştirmesini söyler. Örneğin Jan Dark'ı oynayan bir oyuncu için onun milliyetçilik ve dini duyguları bir şey ifade etmiyorsa, "Tanrı'ya hizmet etmek için ülkesini kurtarma" amacı onda bir uyarma gerçekleştiriyorsa, bunun yerine "Sanata hizmet etmek için tiyatroyu kurtarma" amacını koyabilir. Önemli olan "hizmet etmek – kurtarmak" eylemleri sabit tutarak, oyuncunun amacı kişiselleştirerek, ona inanmasını ve gerçekleştirmek istemesini sağlamaktır.<sup>55</sup> Ayrıca karakteri incelerken ve onun üzerinde çalışırken Sistem oyuncunun kendisinden "ben", karakterden ise "o" diye bahsetmesini ister. Böylece karakter ile oyuncu arasında tam bir birleşme gerçekleşmeyecek, oyuncu karakterin eylemlerini kendi benliğini tamamen dışarıda bırakmadan yapacaktır. Ancak Metot biyografi çalışması yaparken oyuncunun karakterden de "ben" diye bahsetmesi gerektiği savunur. Karakterin geçmişi üstüne yapılacak çalışmanın Sistem'deki gibi biyografi çalışması olması yerine, bir otobiyografi çalışması olması gerektiğini söyler. Yoksa oyuncu ve karakter arasındaki

---

<sup>53</sup> ÖZÜAYDIN, s.72-73.

<sup>54</sup> ÖZÜAYDIN, 78-79.

<sup>55</sup> Aynı, s.149.

mesafe özdeşleşmeyi engelleyecektir. Bu çalışma yapılırken oyuncu için önemli olan karakterin öyküsünü ortaya çıkarmak değil, oyuncuda onunla özdeşlik kurmasını sağlayacak duyguların ateşlenmesini sağlamaktır. Bunun için de oyuncu karakterin otobiyografisini çıkartırken, paralel durumlar için kişisel durumlarından transfer yapmalı ve böylece karakteriyle geçmişi hakkında da aynı duyguları hissetmelidir.<sup>56</sup>

Lee Strasberg, Stanislavski'nin gerçekçi oyunculuk anlayışından fazlasıyla etkilenmiş ve buradan hareketle kendi arayışına çıkmıştır. Sadece oyunculuğa bakış farkları değil, kültürel farkların da bu iki tiyatro insanının oyunculuk yaklaşımlarında etkili olduğu aşikardır. Amerika'daki birey kavramının, Metot oyunculuğu için de önemli olduğu görülmektedir. Sistem'in oyun metnini ve verili koşulları merkeze alarak, oyuncuların bunları gerçekleştirmesine odaklanmasına karşın, Metot oyuncuyu merkezine alarak, oyunun verili koşullarının yanı sıra oyuncunun imgeleminin sanatsal yaratının önemli bir koşulu haline getirmiştir. Aynı zamanda oyuncunun kişisel hayatını, anılarını kullanarak karakterle duygudaşlık kurabilmesini ve onunla bu şekilde özdeşleşmesini hedeflemiştir. Stanislavski'nin fiziksel eylemler dönemini kendi bakışından dolayı kullanışlı bulmayan Strasberg, psikolojik gerçekçilik üstüne yoğunlaşmış, oyuncunun iç eylemleri ve duygularını harekete geçirmek üzerine çalışmıştır. Tiyatroda olduğu kadar, sinemada da oldukça başarılı Metot oyuncularının ortaya çıkması, Metot'u sadece ABD'ye özgü, ABD'de popüler bir yöntem olmaktan çıkartıp, dünyada duyulmasına ve ilgi görmesine yol açmıştır.

---

<sup>56</sup> Aynı, s.172-176.

#### 4. DAVID MAMET'İN OYUNCULUK YÖNTEMİ

David Mamet 1947 yılında, 2.Dünya Savaşı sonrası kuşağı olarak ABD'de doğmuştur. Tiyatroya aslen oyun yazarı olarak başlayan Mamet, üniversite eğitiminde İngiliz Dili ve Tiyatro eğitimleri almış, okul sonrasında bir süre oyunculuk yapmış ve tiyatrodaki sahne arkasında çalışmış, sonrasında yönetmenlik yapmaya başlamıştır. Glengarry Glen Ross oyunu ile Pulitzer ödülü kazanmış, yazdığı oyunlar ve film senaryolarıyla Tony ve Oscar ödüllerinde adaylıkları olmuştur. Sinemada da yönetmenlik yapmış olan Mamet, çalışmalarında ve çeşitli üniversitelerde verdiği oyunculuk derslerinde her zaman tiyatroyu ön planda tutmuştur.

David Mamet'in oyunculuğa yaklaşımında yazar yönü oldukça etkilidir. Oyunculuk metodunda yazarın hakimiyeti net biçimde belli olmaktadır. Mamet oyunculuğa yaklaşımını, bu konudaki tek kitabı *True and False: Heresy and Common Sense For The Actor*<sup>57</sup> (*Doğru ve Yanlış: Oyuncular İçin Aykırılık ve Sağduyu*)'da toplamıştır. Mamet oyunculuğun, parasını ödemiş seyirci önünde sahnede yapıldığını, geriye kalan süreçlerin ise oyunculuk değil, pratik yapmak olduğunu söyler.<sup>58</sup> Oyunculuk konusunda, Sistem ve Metot Oyunculuğu'na bakıldığında, onlara nazaran radikal düşünceleri vardır. Sistem ve Metot, oyunculuk için tekniği önemli bir yere koyar. Ancak Mamet her türlü teknik yaklaşımı ve terimleri reddeder.

Oyuncu olarak "teknik"lere kendimizi kaptırdık, birer batıl inanç gibi onlara tutulduk. Bütün dikkatimizi kendi içimize çevirdik, böylece korkunç derecede bir tiyatro dünyasının içinde yaşamaya kendimizi şartladık. Teknikle uğraştıkça kendimizi hastalıklı bir şekilde soktuk: Duyu belleği, coşku belleği, dördüncü duvar.

---

<sup>57</sup> David MAMET, **True and False: Heresy and Common Sense For The Actors**. (New York: Vintage Books, 1997). (Bu eserden verilecek kaynak sayfa numaraları, eserin Amazon Kindle sürümünden verilecektir.)

<sup>58</sup> Aynı, s.3-4.

Okullarda uygulanan Stanislavski tekniđi, Metot, tamamen saçmalıktır. Bir yetiyi geliřtirmeyecek pratikler bir teknik deđil, ancak bir kùltùr. Aktòrùn dođal ihtiyaçları ise ona bir řeyleri bařarma potansiyeli ařılayacak řeylerdir, hayatında ve iřinde daha cesur olmasını sađlayacak řeyler.<sup>59</sup>

Mamet, Sistem ve Metot'un teknik dediđi řeylerin uygulanamaz olduđunu, bunların kokpitteki bir pilottan kollarını açarak uçađı kaldırmasını istemek gibi olduđunu söyler.<sup>60</sup> Mamet'in oyunculuk yaklařımında bütùn sahne bileřenleri bir bütünlük oluşturur. Sistem ve Metot'u oyuncuyu yücelterek sahnede hakimiyet kurmasına neden olmakla, sahne üzerinde kendisiyle uđrařan oyuncular görmemize sebep olmakla suçlar. "Otuz yıllık tecrübeme dayanarak söyleyebilirim ki, dünyada, sahne üstünde duygularıyla ilgilenen oyuncu kadar hiçbir řey bu kadar az ilgi çekici deđildir. Bu, kendini kaybetmiřliđin en üst noktasıdır."<sup>61</sup> Mamet, kendisine saygısı olan her oyuncunun duygu ve düşüncelerini sahnede kendisine saklaması gerektiđini söyler.<sup>62</sup>

Mamet için oyuncunun temel görevi, oyun ile seyirci arasındaki iletiřimi sađlamaktır. Bunun için de tek yapması gereken "yapmak"tır. Oyundaki eylemleri yapmanın oyunculuk olduđunu söyleyen Mamet, bunun da tepki vermekle olduđunu söyler. Stanislavski de oyuncunun sahnede yalnız olmadıđını ve oyuncuların eylemlerinin birbirlerinde bir etki tepki oluřturması gerektiđini söyler. Ancak Sistem'in özellikle ABD'deki çalıřma řekli de daha çok oyuncuların bireysel çalıřmaları ve geliřimleri üzerine yoğunlařmıřtır. Mamet ise Stanislavski'den hareketle, oyunculuk yöntemini daha çok oyuncuların birbirlerini dinlemesi üzerine kuran Meisner'e olduđu benzer bir řekilde, sahne gerçeđliđinin ve anın, bir oyuncunun diđer oyuncuyla eylem alıřveriřinde bulunmasıyla oluřtuđunu vurgular. Bunun karřısında da Metot'un öğretildiđi okullarda sürekli olarak oyuncuların kendi duygu ve düşünceleriyle uđrařtırıldıkları ve oyunculara duygusal ve düşümsel tepkiler hazırlamayı öğrettiklerini, bunların da sahne için "uygun" hale getirildiklerini söyler. Bunun ise o an olan, gerçeđ řeyler olmadıklarını yalnızca talim edilmiř, paketlenmiř tepkiler olmasından yakınıdır.<sup>63</sup> O an gerçeđten orada, sahne

---

<sup>59</sup> Aynı, s.5-6.

<sup>60</sup> Aynı, s.12.

<sup>61</sup> Aynı, s.10.

<sup>62</sup> Aynı, s.15.

<sup>63</sup> Aynı, s.20.



üstünde ya da kamera karşısında bir şeylerin olmasının gerçek olduğunu savunur. Bunun için de oyuncunun kendisiyle uğraşmasından rahatsız olmaktadır. Mamet için oyuncu yalnızca eyleyendir, eylemleri yaparak metni aktaran kişidir. Pilot örneğine devam ederek “Uçak uçmak için tasarlanmıştır, pilotun yapması gereken onu yönlendirmektir. Oyunlar da (doğru tasarlanmışsa) art arda gelen olaylarla bir sonuca ulaşır. Oyuncunun görevi de bu satırları ve eylemleri sağduyulu bir şekilde aktarmak, eylemektir.<sup>64</sup>” diyen Mamet, metni her şeyin üstüne yerleştirir. Sistem’de de metne bağlılık önemlidir, ama verili koşulların yanı sıra oyuncunun kendisinden buldukları ve imgelemi de sürece dahil edilir. Metot’ta ise metne bu iki yönetime nazaran daha az bağlılık vardır, oyuncunun karakter ile özdeşleşmesi için bazı eklemelere, değişimlere ve çıkartmalara hakkı vardır, çünkü oyuncunun sanatı karakteri kendisinde yaratmaktır. Mamet her iki düşünceye de karşı çıkarak metni bağlı kalınması gereken, herhangi bir ekleme ya da çıkartma yapılmaması gereken, zaten sanatsal üretinin tamamlanmış bir hali olduğunu söyler. Mamet için oyuncu yazarın yazıp, yönetmenin tercih ettikleri doğrultusunda metindeki eylemleri belirleyecek ve onları yapacaktır. Oyuncunun sanatı bu eylemleri yapabilmek için çıkış noktaları bulmak ve onları ne şekilde yapacağını keşfetmektir.

Mamet, Stanislavski ve Strasberg’in yaratmak için uğraş verdiği “karakter”in varlığını yok saymaktadır. Ona göre karakter, bir illüzyondan öteye geçmemektedir.

Oyuncunun karakter “olma”sına gerek yoktur. Zaten karakter yoktur. Bunlar sadece kağıt üstünde yazılı olan, bir oyuncunun diğer bir oyuncuya sahnede söylediği ve yazar ve yönetmen tarafından, seyirci için illüzyonu oluşturan şeylerdir. Oyuncu, tıpkı sihir numaraları yaparak seyircileri illüzyona inandıran sihirbazlar gibidir.

...Basitçe, yazarın yazdığı sözcükler ve yönetmen tarafından tasarılanarak oyuncular aracılığıyla yapılan eylemler, seyircinin zihninde “karakter” düşüncesinin oluşmasını sağlar.<sup>65</sup>

Mamet’e göre o an sahne üstünde olan oyuncunun kendisinden farklı bir karakter değildir, oyuncunun kendi karakteridir, çünkü oyuncu sahnede yalnızca eylemleri

---

<sup>64</sup> Aynı, s.12.

<sup>65</sup> Aynı, s.9-10.

eyleyen kişidir, iç dünyasıyla bir değişim yaşamaz. Yazar ve yönetmen tarafından tasarlanmış çerçeve içinde, o eylemleri yapıp, o sözcükleri söylediğinde oyuncu zaten kral, katil, soylu, aşık, hırsız gibi illüzyonların seyircinin kafasında oluşmasını sağlayacaktır.<sup>66</sup> Oyuncunun kendi karakterini asla öteleyemeyeceğini, baskılayamayacağını ve başka yerde bırakamayacağını, sahne üstünde hangi role çıkarsa çıksın oyuncunun kendi karakteriyle sahnede olacağını “Sahne üstünde ‘karakter’ dediğiniz ‘siz’siniz. Sahne üstündeki sizi değiştirecek ya da sizin inşa edeceğiniz bir şey değil, sizin kendi karakterinizdir.”<sup>67</sup> diyerek anlatır. Stanislavski metne bağlı kalmak şartıyla, oyuncunun kendisinden yola çıkarak bir yaratıya gitmesini söylerken, Strasberg buna karşı çıkmış ve bunun oyuncunun kendi karakterini ön plana çıkartmak olduğunu, asıl olanın oyuncunun karaktere yaklaşması olduğunu, bunun içinde kendisinde oyuncunun eylemlerini bulması gerektiğini ve bu süreçte de kendi imgelemiyle karakterinin dünyasını genişletmesini savunmuştur. Mamet ise özellikle karakter “yaratımı” için oyuncuya daha fazla bir alan açan ve oyuncunun karaktere “dönüşmesini” savunan Metot’a daha fazla olmak üzere, iki görüşe de karşı çıkmıştır. Mamet’e göre Metot, oyunculuğu kutsayarak, karakteri oyuncunun hayal gücü boyunduruğuna sokmuş, onun bilinçaltına hapsedmiştir. Ancak bir yaratıya zaten ihtiyaç olmadığını, çünkü karakterin yazar tarafından yaratıldığını, oyuncunun tek görevinin açık yüreklilik ve cesaretle, hiçbir şey eklemekten, hiçbir şeyi reddetmeden ve yönlendirmeden, onun eylemlerini seyirciye aktarmak olduğunu söyler.<sup>68</sup> Oyunculukta en önemli şeyin sahne üstünde seçim yapmamak olduğunu, o an olan her şeyin kabul edilmesi gerektiğini yoksa gerçekliğin sekteye uğrayacağını önemle vurgular.

Bildiğim en iyi oyunculuk tavsiyesi şudur: ‘Bir şeyi icat etme, bir şeyi inkar etme’. Karakterin manası budur.

Oyunu ilginç kılmak yazarın işidir. Oyuncunun görevi ise performansını samimiyetle yapmaktır.

Oyuncu bir şeyler eklemek, oyuna katkı sağlama, duygu ve davranış eklemek gibi arzularına ve alışkanlıklarına karşı direnmeli, “İcat etme. İnkâr etme.” Kuralını kendisine alışkanlık haline getirmelidir.<sup>69</sup>

---

<sup>66</sup> Aynı, s.21.

<sup>67</sup> Aynı, 38.

<sup>68</sup> Aynı, s.21

<sup>69</sup> Aynı, s.40-41.

Sahne üstünde var olan kişinin oyuncunun kendi karakterinden başkası olmadığını savunan Mamet'e göre oyuncunun bir tasarımda bulunmaması ve o an olan gerçekliğin içinde samimiyetle kalıp, kabul ederek bunu yaşamaya devam etmesi gerekmektedir. Eylemleri yapıyor olmak, oynayan kişide bir duygu akışı sağlayacaktır, oyuncu da bunların hepsini olduğu gibi kabul etmeli, o gerçeklik ve o duygular içinde eylemlerini icra etmelidir. Oyuncu gelen bir duyguyla çatışmamalı, "oyuna uygun değil" diyerek reddetmemeli, ilk an buna inanmasa bile o duygunun oyuna ait olduğunu kabul etmelidir, çünkü oyuncu aksini düşünse de seyirci tarafından en küçük bir duygu değişimi ya da oyuncunun gelen duyguyu reddi görülmektedir.<sup>70</sup> Eylemleri yapmayı oyunculuk anlayışının merkezine yerleştiren Mamet için "yapmayı öğrenmek", "oynamayı öğrenmek" demektir.<sup>71</sup> Bunun için de eylemleri yapmanın oyuncuda bir alışkanlık haline gelmesi gerektiğini vurgular. Oyuncunun kendini ve sanatını geliştirmesi demek, eylemleri yapmaya odaklanmayı ve sahne üstüdeyken eylemini tutmaya alışmayı, oynama esnasında olan her şeyi kabul ederek devam etmeyi alışkanlık haline getirmesi demektir. Bunun için de gözlem yeteneğini de geliştirmelidir. Ancak bu gözlem yeteneği Sistem ve Metot'un kullandığı gibi prova sürecinde dünyayı gözlemlemek için değil, sahne üstüdeyken beraber oynayan oyuncuların birbirlerini gözlemesi, sahne üstünde olan en ufak değişimi kaçırmayarak ona tepki vermeleri için gereklidir. Her ne kadar Sistem ve Metot da sahne üstünde gerçekleşen şeylerle anın gerçekliğinin oluşacağını söylese de, yine de karaktere uyacak ve uymayacak olanlar diye oyuncuya sahne üstünde tercih hakkı sunmaktadırlar Mamet'e göre. Özellikle Metot'u bu açıdan da eleştirerek, yalnızca oyuncunun "ben"liğini okşadığını ve oyuncuyu bireyselleştirdiğini söylemektedir.

"İnanmak" bütün oyunculuk yöntemleri için önemli konulardan biridir. Mamet, sadece yapılan eyleme odaklanmanın doğru olduğunu, inanmayı düşünmemek gerektiğini vurgular. Tıpkı bilinen "pembe fili düşünme denilince ilk düşünülen şey pembe bir fildir" esprisi gibi, Mamet de üzerine gidildikçe aklın aksini yaptığını iddia eder. Gerçek hayatta da, oyunculukta da hiçbir şeyi inkar etmeyip, akışı kabul ederek devam etmeyi

---

<sup>70</sup> Aynı, s.31.

<sup>71</sup> Aynı, s.21.

alışkanlık haline getirmenin inanma sorununu açacağını, inanmanın bir sorun olmayacağını söyler.<sup>72</sup> Mamet bir oyun oynarken (Mamet kitabında lacrosse isimli ve ülkemizde bilinirliği az olan bir oyunu örnek göstermektedir, ancak bu örnek yerine futbol, basketbol, ebelemece gibi herhangi bir oyunu da örnek alabiliriz.) kişinin nasıl yapacağını oturup kafasında tasarlamadığını, kuralları öğrenip, o an olana göre oyunda eylemlerde bulunduğunu, sahne üstünde oynamanın da bundan bir farkının olmadığını, inkar etmeden, kabul edip eylemi yapmanın inanmayı getirdiğini söyler.<sup>73</sup> Hem inanmak, hem de konsantrasyonun bozulmaması için oyuncunun eylemlerini belirlerken fiziksel ve eğlenceli olanı bulması gerektiğini önemle vurgular. Konsantrasyonu “ilgisini daha çok çeken şeye yönelen ve hiç durmadan akan bir su”ya benzetir ve onu sürekli oyun için canlı tutabilmenin tek yolunun oyuncunun ilgisini çeken ve fiziksel olarak yapılabilen eylemler seçmesiyle olabileceğini söyler. Bu yüzden oyuncunun en önemli sorumluluğu doğru eylemleri seçmektir.<sup>74</sup> Bu eylemlerin bir hedefi olduğunda, provalarda ve oyunlarda ne kadar çok tekrarlanırsa tekrarlanırsa oyuncuya hep eğlenceli gelecek ve getirdiği duygular her seferinde giderek güçlenecektir.<sup>75</sup> Mamet bu konuda Sistem ve Metot ile uyuşmayan bir şey söylememektedir. Her üç yöntem de imgelemi oyuncunun en etkili aracı olarak görür ve eylemleri yapmanın hayal gücünü çalıştırarak, oyuncunun durumun olasılığına inanacağını söyler. Ancak farklılaştıkları bir nokta vardır, Strasberg Sistem’in ilk döneminde olduğu gibi önce imgeleyip eyleme geçerek inanmanın gerçekleşeceğini savunurken, Mamet Sistem’in ikinci döneminde olduğu gibi oyuncunun eylemi yapmak üzerine yoğunlaşmasını savunmaktadır.

Mamet için oyun provası genel olarak uygulanan haliyle, masa başı ve sahne çalışmalarıyla, aylarca süren bir zaman kaybıdır. Provanın amacı sadece metinde yazılı olan eylemleri çalışmak ve bunların daha samimi şekilde nasıl yapılacağını keşfetmektir. Oyuncu oldukça basit bir metin okuması yapmalı, eylemlerini belirlemeli, repliklerini ezberlemeli ve sahneye çıkıp eylemlerini yaparken sözcüklerin dökülmesine izin vermelidir. Yani Mamet’e göre prova demek, oyunu oynamayı öğrenmek demektir, oyunun kurallarını öğrenip cesaret sergileyerek kendini sahneye atmak demektir. Prova

---

<sup>72</sup> Aynı, s.69-70.

<sup>73</sup> Aynı, s.116.

<sup>74</sup> Aynı, s.93-96.

<sup>75</sup> Aynı, s.84.

sürecinde oyuncunun duygu ve karakter gibi şeylerle uğraşmasına gerek yoktur, zaten karakter yaratım süreciyle alakalı bir şey değildir, duygu da kendiliğinden olacak bir şeydir. Çünkü ne kadar prova yapılmış olsa da, sahne üstünde her provada ve her oyunda her şey o an gerçekleşir.<sup>76</sup> Mamet'in provaya bakış açısı Sistem ve Metot'la tamamen zıt yöndedir. Sistem ve Metot provanın bir arayış süreci olduğuna inanır ve bu süreç oyuncuların yoğun çalışma ve konsantrasyonunu gerektirir. Mamet'in ele aldığı şekliyle prova, Sistem ve Metot'un oyuncunun karakteri ve birbirleriyle ilişkilerini keşfetmelerini istedikleri provaların sadece bazı parçalarını, hedeflerini içermektedir.

Mamet oyunculuğa bakışında, Batı dünyasının alışagelmış oyunculuk metotlarına radikal bir şekilde yaklaşmaktadır. Bu yaklaşıma eleştiriler de vardır. Nick Moseley, Mamet'in oyunculuk yaklaşımında temel bazı sorunlar görmektedir. Mamet'in oyuncuyu boş bir sayfaymış gibi değerlendirdiğini, oyuncunun uyumsuz hiçbir şeyi olamayacağı ve tamamen kendisini oyuna dahil edebileceği fikrinin sorunlu olduğunu söylemektedir. Ayrıca Mamet'in yaklaşımındaki “yaratı” karşı çıkışı, oyuncuyu bir nevi “yalnızca aktaran” durumuna düşürmektedir Moseley'e göre, bu da kenardan replikleri fısıldayan bir suflör ile oyuncuyu birbirine eşit duruma getirmektedir.<sup>77</sup>

Mamet'in, oyuncuların bir metin çalışması yapmasını gereksiz görmesi de bazı sorunları beraberinde getirebilmektedir. Mamet, tıpkı Meisner gibi oyuncunun kendisini açmasının ve serbest bırakmasının önemini vurgular ve bir metne de serbestçe, kendini açarak ve bilinmezliğe karşı cesaretle yaklaşması gerektiğini söyler. Ancak Moseley, bu yaklaşımında Mamet'e, açıklığın ve serbestliğin yeterli gelecek tek şey olmadığını, sahnelenecek bütün metinlerin kolayca anlaşılabilir metinler olmadığını söyleyerek karşı çıkar. Bütün oyun metinleri günümüz oyuncusunun ilk seferinde okuyup “tam anlamıyla” anlayabileceği metinler olmayabilir. Üstelik oyun metinleri yalnızca Mamet'in de içinde olduğu Batı dünyasına ait metinler olmayabilir, bu yüzden oyuncular oyunlara bildiği noktalardan yaklaşamayacaklardır. Başka dillerde ve başka kültürel kodlarla yazılmış oyunları, o dili ve kültürü onun içinde doğup, büyümüş birisi

---

<sup>76</sup> Aynı, s.52-74.

<sup>77</sup> Nick MOSELEY, *Acting and Reacting – Tools For The Modern Actor*. (London: NHB, 2006.) s.17.

kadar iyi bilmeyen bir oyuncu, bu eylemleri doğru seçemeyecek ve böylece metnin aktarımı eksik ya da hatalı olacaktır. Ayrıca Batı dünyasına ait metinler bile olsalar Shakespeare, Çehov gibi yazarların oyunları bilgi sahibi olmadan, derinlemesine metin çalışmaları, dönem araştırmaları yapılmadan anlaşılabilir. Çünkü 16. yüzyıl İngiltere'sinde yazılmış bir Shakespeare cümlesinin ya da 19. yüzyılda yazılmış bir Çehov cümlesinin anlamları bugün ile farklı olabilir, olmaktadır da. Dönem şartlarını bilmek, o dönemde kullanımını öğrenmek, alt metinleri öğrenmek yapılacak eylemleri de değiştirmektedir. Mamet'in oyuncuların bütün bilgilere haiz olduğunu varsayarak, metin çalışmasını boş verip sadece metni aktarmaya odaklanması sorunlu bir yaklaşımdır. Örneğin Hamlet, Ophelia'ya "Manastıra kapat kendini!" derken, Shakespeare'nin manastır için "nunnery" kelimesini tercih etmesi bir çift anlam üretmektedir. Bu sözcük günümüz İngilizce'sinde de o zamanki gibi "rahibe manastırı" anlamına gelirken, dönem İngilizce'sinin argo kullanımında ise "genelev" anlamında kullanıldığı<sup>78</sup> bilgisine sahip olmayan bir oyuncu, Ophelia'ya karşı yaptığı eylemi nasıl yapılabilir bir hale getirecektir, "sevdiği birisini olacaklardan kurtarmak" mı olmalıdır tercihi, yoksa "sevdiği birisini bir kötülüğün suç ortağı olarak suçlamak" mı olmalıdır? Bu yüzden oyuncuların, dünyaya, geçmişe ve bugüne dair her türlü bilgiye yeterli düzeyde sahipmiş gibi yaklaşmak, Mamet'in istediği metnin doğru aktarılmasında da büyük bir sorun oluşturmaktadır.<sup>79</sup>

Mamet'in yaklaşımına Moseley'in getirdiği bir diğer eleştiri ise oyunculuk eğitimi konusundadır. Mamet bir yandan Sistem ve Metod oyunculuk okullarında verilen eğitimin gereksiz olduğunu, gençleri yanlış yönlendirdiğini söyler, oyunculuk eğitiminde sadece oyuncuların eylemleri kolayca belirleyip, onları fiziksel ve eğlenceli bir şekilde yapılabilir olarak gerekçelendirmesinin ve sahne üstünde sadece onlara odaklanmasının bir alışkanlığa dönüşmesinin önemli olduğunu söyler. Ancak bunun yanı sıra reddettiği ses ve beden çalışmalarının aksine, oyuncunun sesinin çıkması ve anlaşılabilir olmasını, bedeninin de kendisini olacak her şeye karşı serbest bırakmasını ister.<sup>80</sup> Bu da Mamet'in istediği "doğallığı" sorunlu bir hale getirmektedir. Her oyuncu

---

<sup>78</sup> <https://www.bl.uk/collection-items/first-use-of-the-word-nunnery-to-mean-brothel-1593>

<sup>79</sup> MOSELEY, s.18.

<sup>80</sup> MAMET, s.62.

sahne üstünde birebir kendisi olacaksa, normal hayatının handikaplarını da sahneye taşıyacaktır. Hiçbir şekilde beden ve sesinin kullanım sınırlarını genişletmeyen ve farklı kullanımlarını deneyimleyerek araştırmamış birisinden ortaya çıkacak şey, her rol için birebir aynı kullanım olacaktır. Üstelik oyunculuk bir oyuncunun tek başına çıkıp gösteri yapması değil, bir ekip işidir, bu yüzden oyun ekibinin sadece oynayış açısından değil, beden ve ses olarak da üslup birliği içinde olması gerekmektedir.<sup>81</sup> Mamet oyuncu için sahnede tamamen kendisi olduğunu ve öyle olması gerektiğini iddia etse de, Moseley bu yaklaşımına sadece oyunculuk değil, yazarlık açısından da bakarak eleştiri getirmektedir.

Oyuncunun niyeti tamamen gerçek hayattaki kendisi olarak sahnede var olmak olsa bile, sahnede kendi şahsına ait tavırlarla yer alıp, olaylara kendi fiziksel davranış sistemiyle karşılık vermesine karşın, bunu daha damıtılmış ve üstün bir yoldan yapacaktır. Oyunculuk sanatının doğasının bu olduğu gibi, yazarlığın da doğası budur; insanların yaşayan gerçek diyaloglarını aktarmanın, gerçek hayattaki konuşmaların birebir kopyasını yapmak değil, alakasız olanları dışarıda bırakıp ve üstün olanı gösterme hedefiyle yazmak.<sup>82</sup>

David Mamet'in alışlagelmiş gerçekçi oyunculuk yöntemlerine karşı radikal sayılacak bir yaklaşımı ve ona getirilen keskin eleştiriler olsa da, Mamet için tamamen Stanislavski'nin yolundan ayrılmış, bambaşka bir bakış açısı diyemeyiz. Sistem'in de daha fazla meylettiği Strasberg'in yolunun tam aksi yönünde, ancak yine de Stanislavski'den, en fazla Strasberg kadar uzaklaşmış bir oyunculuk yöntemini anlatmaktadır Mamet. Karaktere bakış konusunda Sistem'den ve Metot'tan tamamen farklılık göstermekte, her iki yöntemin de oyuncunun ulaşması, bulması için uğraştığı hedefi boşa çıkartmaktadır. Karaktere ulaşmak, karakter yaratmak oyuncunun görevi değildir ona göre, çünkü karakter yazar ve yönetmen tarafından tasarlanarak seyircinin zihninde oluşturulan bir illüzyondur. Bir oyuncu karakter yaratmaya ya da kendinde karakteri bulmaya uğraş göstermeyeceğine göre, kendiyle uğraşmasını da gereksiz görmektedir. Hatta pek çok oyunculuk sorununun, oyuncunun kendi duygularıyla, hisleriyle uğraşmasından kaynaklandığını söyler. Sistem ve Metot'u bu konuda sert bir şekilde eleştirirken, özellikle Stanislavski'nin son dönem çalışmalarında eylemlere verdiği öneme benzer şekilde eylemleri yönteminin merkezine alması, eylemlerin

---

<sup>81</sup> MOSELEY, s.18-20.

<sup>82</sup> Aynı, s.19.

fizikselliği ve yapılabirliğinin (eylemlerin hedeflerinin olması) ön plana çıkartılması ve oyuncunun yola çıkarken kendisinden hareketle başlaması konularında da benzerlik göstermektedir. Elbette ki Metot da fiziksel eylemleri önemsiz olarak görmemektedir, ancak iç eylemlerin oluşmasıyla fiziksel eylemlerin oluşacağını ve o fiziksel eylemlerin altının boş kalmayacağını savunur. Mamet ise iç eylem denilen şeyi oyunculuk açısından üzerine çalışılacak bir olgu olarak reddeder. Mamet'e göre oyuncu fiziksel eylemleri kendi hayatından benzerliklerle anlamlandırarak yapar ve bu zaten insan fizyolojisinden kaynaklı olarak çeşitli duyguları o an getirir. Duyguları harekete geçirmek için oyuncunun kendi üzerinde çalışmasını sahne için sorunlu, oyuncu sağlığı için olumsuz bulmaktadır.

Bu çalışma birden fazla oyunculuk yöntemini karşılaştırmak, birini ve doğrulamak ya da yanlışlamak üzerine değildir. Aynı hedef için farklı bakış açılarına sahip olan bu yöntemler için doğru ya da yanlış tanımlaması yapmak geçerli bir bilimsel argüman olamaz. Çünkü oyuncular hem sahne üstünde, hem de kamera önünde bu ve çalışmada yer verilmeyen başka yaklaşımları kullanmaktadırlar, demek ki bu çalışmalar dünyanın farklı yerlerinde, farklı insanlarda işlerlik göstermektedir. Çalışmanın devamında Strasberg'in ve Mamet'in yöntemlerini olumlu ya da olumsuz yargılamadan, ortak çalışmaları olan *sihirli eğer* çalışması ele alınarak, oyuncuda nasıl işlediği, oyuncuda oluşacak benzerlikler ve farklılıkların neler olduğu üzerine yoğunlaşılacaktır.



## 5. SİHIRLİ ÇALIŞMA “EĞER”

*Sihirli eğer* olarak adlandırılan oyunculuk çalışması ilk olarak Konstantin Stanislavski tarafından yöntemselleştirilerek kullanılmış, daha sonra pek çok yöntem aynı şekilde ya da değiştirerek bu çalışmadan yararlanmıştır. *Sihirli eğer* oyuncunun kendisine yönelik çalışma sürecinde değil, masa başı çalışmasından sonra rolüne hazırlanırken kullanacağı bir çalışmadır. Çalışma ile oyuncu kendisine hayali bir durum yaratacak “eğer ben...” sorusuyla kendini rol kişinin durumu içerisinde hayal ederek imgelemine çalıştıracak ve kendine yaratacağı problem ile de oynayacağı karakterin eylemlerini nasıl yapacağını keşfedecektir. Aslında sokakta doktorculuk oynayan bir çocuğun, kendinin hastanede bir doktor olduğunu hayal etmesinden pek de farklı bir durum değildir. Zaten Stanislavski de bu çalışmayı altı yaşındaki kuzeniyle oynadığı oyunlardan esinlenerek geliştirmiştir. Oyuncu da kendini karakterin yerine koyarak eylemlerin belirmesini sağlar.

### 5.1 Sahibinin Sesi – Stanislavski’nin “Sihirli Eđer” Çalışması

Stanislavski oyunculuk yönteminde oyuncunun karakteri yaratabilmesi için öncelikle kendisinden yola çıkması gerektiğini söyler. Bunu yapabilmek için de oyuncunun imgelemine kullanması gerekmektedir. İmgelemi çalıştırmak, düşünmek değil, hayal kurmaktır. Herkes günlük hayatında pek çok durum ve kişi için hayal kurar, bu da kişinin duygularını ateşleyen bir etki yaratır. *Sihirli eđer* çalışması da aynı şekilde bu etkiyi yaratmaktadır. Oyuncunun yaşayacağı duygu uyarılması sonucunda eylem ortaya çıkacaktır. Çünkü insan doğasında her iç eylemler ile fiziksel eylemler birbirlerine bağlıdır ve birbirlerini besler. Sistem’in temel amacı da oyuncunun eyleme ulaşmasını ve onları oynamasını sağlamaktır.

Stanislavski oyuncunun oyunun koşullarına ya da duruma inanmayabileceğini, aslında bir oyuncunun zaten inanmasının çok da gerekli olmadığını, ancak bunu kabul etmesinin gerektiğini söyler. Bunun için de kendini karakterin yerinde düşünerek “Eğer ben olsaydım...” sorusuyla durumun “olabilirliğine” inanır. “Eğer ... yerinde ben olsaydım” diyerek oyuncu kendini bir gerçeğe inandırmaya çalışmaz, imgelemlerle hayali bir durum yaratır.<sup>83</sup> Sanatsal olan ile gündelik gerçeklik arasında imgesel bir tasarımla bir köprü kurulmasını sağlar.<sup>84</sup> Stanislavski bu çalışmayı bir çocuk oyununun saflığıyla eş değer tutar.

...çocuğun elindeki oyuncuğun varlığına, onun içindeki ve çevresindeki yaşama inancı gibi, aktör de bu tasarlanmış gerçeğe, pratik gerçekten daha çok içtenlikle, büyük bir coşku ile inanabilir. Eğer’in belirlediği andan itibaren aktör, gerçekliğin güncel planından kendisinin tasarlayıp yarattığı başka bir plana geçer. Bu yaşama inanınca da yaratmaya başlar.<sup>85</sup>

*Sihirli eğerin* amacı duyguları ya da durumları oynamak değildir. Oyuncu sorduğu sorularla eylemini bulmaya çalışır, bu yüzden çalışmayı yaparken sorulacak sorular eylem bulmaya yönelik sorular olmalıdır. “Eğer ben bu durumda olsaydım ne hissederdim?”, “Eğer ben bu durumda olsaydım ne düşünürdüm?”, “Eğer ben ...nun yerinde olsaydım nasıl olurdu?” soruları kesinlikle yanlış sorulardır, “Eğer ...nun yerinde ben olsam / Eğer kendimi bu durumda bulsam ne yapardım?” ise doğru soru biçimidir, eyleme yönelik sorulardır ve duyguların ateşlenmesini sağlarlar, çünkü bir amaca yönelik eylemi tetikleyen sorulardır.<sup>86</sup> *Sihirli eğer* sayesinde oyuncu kendisi için problemler yaratır ve bunları çözmek için çaba harcayınca da içsel ve fiziksel eylemler yapar, böylece karakterin amacını oyunun amacına dönüştürür.<sup>87</sup> *Sihirli eğer* çalışmasında oyuncu kendine durum hakkında eylemsel soru sorarak, kendisini hayali bir gerçeklikte kabul ederek bu probleme bir yanıt arar. Örneğin “Juliet aşık bir kızdır. Ben de aşık oldum. Ben aşık olduğum zaman ne yapıyorum?” veya “Ben Juliet’in

<sup>83</sup> MOORE, s.55.

<sup>84</sup> ÖZÜAYDIN, s.134.

<sup>85</sup> STANISLAVSKI, *Sanat Yaşamım*, s.387.

<sup>86</sup> ÖZÜAYDIN, s.134.

<sup>87</sup> MOORE, s.55.

yerinde olup, aşık olduğum kişi ailem tarafından kesinlikle istenmeyen kişi olursa ne yaparım?” sorusuna sorarak oyuncu kendi coşku belleğini ateşler ve bu hayali gerçeklik içinde problemi çözmek için eylemlerde bulunur. Bu karaktere yaklaşması için oyuncunun çıkış noktasıdır. Karakter oyuncunun eylemlerini yapmıyor olabilir, o zaman oyuncu o eylemlere nasıl ulaşabileceğini araştırmaya devam eder. Böylece oyuncu eylemleri bulduğu zaman, onları neden yaptığını da anlayacaktır ve böylece nedenselleştirdiği eylemlerin altı dolacak, böylece o eylemleri yapma şekli bilinçaltından ortaya çıkacaktır. *Sihirli eğer* çalışması böylece bilinç yoluyla bilinçaltını açığa çıkararak oyuncunun karakterini keşfetmesini ve karakterin eylemlerinin kendinde ortaya çıkmasını sağlar.

*Sihirli eğer* oyuncunun karakterin eylemlerinden önce kendisinden yola çıktığı bir çalışmadır. Bunun için de Stanislavski *verili koşullara* bağlı kalınması gerektiğini söyler. Çünkü *verili koşullar* oyuncunun sonsuz ihtimaller, sayısız detaylarla uğraşmasını engelleyecektir. Oyuncunun elindeki oyun metni iyi yazılmış da olsa kötü yazılmış da olsa, oyuncunun yapması gereken sözcüklerin altında gizlenen anlamları bulmaktır. Oyuncu kendi düşüncelerini, kendi yaşayışını oyunun satırlarına yerleştirmelidir, bunu yapabilmek için de *verili koşulların* çerçevesini kullanmalıdır.<sup>88</sup> İlk döneminde metin üstünde yapılacak çalışmayı uzun tutan Stanislavski, masa başında metindeki her alt anlamın ortaya çıkartılmasını ve her ilişkinin belirlenmesini, oyuncular karakterlerin hayatındaki önemli anlarını inceleme yoluyla görselleştirmelerini istemiş, metni en ufak alt birimlerine kadar ayırtıp incelemiştir, böylece *verili koşulları* belirginleştirerek, oyuncunun içsel eylemlerini bu koşullarla bütünleştirmesini sağlamıştır. Ancak fiziksel eylemler döneminde Stanislavski masa başı çalışmasını ilk dönemine göre daha kısa tutmuş, elbette ki önemini yitirmemiştir, böylece metinde bariz olan *verili koşullara* eskisinden daha çok önem vererek, karakterin eylemlerinin belirlenmesiyle, oyuncunun bu eylemleri *sihirli eğer* çalışmasıyla deneyimleyerek alt anlamları ve karakterler arasındaki ilişkiyi sahne üstünde oyunculara deneyerek keşfettirmiştir. Hatta bu denemeyi metinden bağımsız olarak karakter araştırması için doğaçlamalar da yaptırmıştır. Bir metinde yer almayan

---

<sup>88</sup> STANISLAVSKI, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, s.77-80.

sahneleri, mesela karakterlerin bir saraydaki davete gelmeleriyle başlayan bir sahnenin hemen öncesini oyunculara doğaçlama çalışması olarak yaptırmıştır. Aslında metinden bağımsız değil, karakterler ve oyun hakkında metinde verilmeyen bilgileri anlayabilmek için yapılan bir çalışmadır bu. Böylece *sihirli eğer* ile yola çıkan oyuncular, fiziksel eylemlerle o sahnedeki duruma hazırlanmış ve karakterlerinin eylemlerini daha kuvvetli, daha altı dolu şekilde yapabilirler. Oyuncu *sihirli eğer* çalışmasında soruyu “ben” diye sormalı, karakterden ise “o” diyerek bahsetmelidir. Çünkü Sistem’de oyuncu, karakterin eylemlerini kendisinde bulmalıdır. Oyuncunun *sihirli eğerde* soruyu “ben” kalıbıyla sorarken ve karakterden “o” olarak bahsetmesi, oyuncunun benliğiyle karakterin benliğinin farklı kalmasını sağlar.

Stanislavski’nin *sihirli eğer* çalışmasını iki farklı döneminde nasıl uyguladığını Kerem Karaboğa şöyle örneklendirmektedir.

Örneğin, Hamlet’in babasının hayaletini gördüğü sahnede kendisine soracağı soru, “Eğer Hamlet olsaydım” değil, “Eğer kısa bir süre önce kuşku uyandırıcı biçimde ölen babamın hayaletiyle karşılaşırdım” sorusudur. İlk dönem stüdyo çalışmalarında, daha çok imgesel bir iç süreç içerisinde tasarlanan ‘eğer’ sorusu, ‘fiziksel aksiyonlar yöntemi’ olarak adlandırdığı son dönem çalışmalarında, fiziksel eylemlerin icra edilmesinde, örneğin, bütün günkasabada dolaşmış olan, aç ve parasız Hlestakov’un oteldeki odaya girmesi alıştırmalarında, kapıyı açma eylemine uygulanarak, somut ve gövdesel bir tarz kazanır, ancak ‘eğer’in temel işlevinden vazgeçilmez.<sup>89</sup>

Stanislavski’nin, oyuncunun coşku belleğini ve itkilerini tetiklemesi için bulduğu *sihirli eğer* çalışması zaman içinde bakış açısının değişmesiyle değişime uğramıştır. Yine de çalışmanın amacı oyuncunun kendisinden yola çıkarak, karaktere ulaşmasını sağlamaktır. *Sihirli eğer* çalışmasında ‘ben’ diyerek yola çıkan oyuncu, daha sonra karakterden bahsederken ‘o’ diyerek kendisini karakterle birebir özdeşleştirmeden, sanki kendisi de oradayken, karakterin kendi bedenini kullanmasına izin vermiş birisi gibi davranır. Oyuncu karakterin eylemlerini yapan kişidir, karakter olmaz, ona dönüşmez. Sihirli eğer çalışması iki farklı şekilde kullanılmış olsa da, her iki şeklinin de farklı yöntemler tarafından hala kullanılmaktadır. Bu çalışma için, oyunculuk yöntemi anlamında Stanislavski’nin bulduğu en kullanışlı çalışmalardan birisidir diyebiliriz.

---

<sup>89</sup> KARABOĞA, s.64.

## 5.2 O Eski Halimden Eser Yok Şimdi - Strasberg'in "Sihirli Eđer" alıřması

Lee Strasberg, oyunculuęa yaklařımında oyuncuyu sanatsal yaratının merkezine almıřtır. Stanislavski'nin alıřmalarının bazılarını olduęu gibi kullanmıř, bazılarını ise karakter ile oyuncu arasında engel oluřturduęunu syleyerek deęiřiklięe uęratmıřtır. Deęiřtirdięi alıřmaların bir kısmını ise hocaları Boleslavsky – Ouspenskaya'dan, bir kısmını da Stanislavski'nin "Sistemi kendinden bile daha iyi ğrettięi"ni syledięi ğrencisi Vakhtangov'dan almıřtır. Strasberg oyuncunun sahne stnde btnyle karakterle zdeřleşmesini amalamıřtır. Bunun iin de oyuncunun karakter ile duygu birlięi saęlamasına alıřmıřtır. alıřmalarının merkezine aldıęı *cořku belleęi* ile bu duygudařlıęı oluřturmayı amalamıřtır. *Cořku belleęini* rol alıřması esnasında oyuncunun kullanabilmesi ve karakterine yakınlařması iin de *sihirli eđer* alıřmasını kullanmıřtır.

Strasberg *sihirli eđer* alıřması konusunda Stanislavski ile aynı fikirde deęildir, onun alıřmayı doęru kullanmadıęını iddia etmektedir. Strasberg'e gre Stanislavski'nin en byk hatası, oyuncunun *sihirli eđer* alıřmasını yaparken "ben ne yapardım" diye sorması, yani o durum iinde oyuncunun kendinin yapacaęı eylemleri aramasıdır. Strasberg'e gre bu oyuncuya karakterin eylemlerini ya da onları neden ve sonrasında nasıl yapacaęını bulmasını saęlamaz, nk bu eylemler karakterin eylemleri deęildir. Oyuncu kendi eylemlerini bulmuř, kendi gndelik yařamına gre gerekeler bulmuřtur. Strasberg'e gre bu yaklařım sanatsal olarak idealize edilmiř "karakter"i oyuncunun kiřilięine indirgemektir. Strasberg ise sanatsal aıdan karakterin oyuncuya bu řekilde yaklařtırılmasını estetik bir hata olarak grmřtr. Onun iin yapılması doęru olan, oyuncunun karaktere ykseltilmesidir, oyuncu kendini karaktere tařımalıdır, karakteri kendine deęil. Bunun iin de *sihirli eđer* alıřmasının Vakhtangov tarafından geliřtirilmiř halinin doęru olduęunu sylemiř ve kendi de bu řekilde kullanmıřtır. Vakhtangov *sihirli eđerin* sorusunu "Ben Hamlet olsaydım ne yapardım?" diye deęil

“Eğer Hamlet olsaydım ve bunu yapmam gerekseydi, bunu neden yapardım, bunu yapmamı ne sağlardı?” olarak kullanmıştır.<sup>90</sup> Strasberg, çalışmayı Stanislavski’nin yaptığı şekilde kullanmanın, oyuncunun eylemi bulduktan sonra, bir de onu nasıl yapması gerektiği üstüne çalışması gerekliliğini doğurduğunu söyler. Eğer uyanan bir duygu ve yapılan eylem gerçek ise güçlüdür, önünde durulamaz ve kısa sürede sönmez; oyuncu gerçek duygu ile yaptığı eylemlerde sesini de bedenini de oldukça rahat, kendisinin tasarlamasına gerek kalmadan, eylemin “nasıl”ını düşünmeden kullanacaktır.<sup>91</sup>

Vakhtangov’un geliştirdiği ve Strasberg’in birebir alıp Metot’una yerleştirdiği *sihirli eğerin*, bir bakımdan Stanislavski’den daha çok *verili koşullara* uygun bir durum yaratmak için kullanıldığı sonucu çıkartılabilir. Sistem oyuncunun o durumda yapacağı eylemlerini bulmasını hedeflerken, Metot oyuncunun, metindeki eylemi yapmak için gerekçe bulmasını hedeflemektedir. Böylece kendi eylemleri değil, karakterin yapacağı eylemlere önem verilmektedir.<sup>92</sup> Ancak eylem *verili koşullar* içinde kalırken, gerekçe bakımından oyuncu kendi hayatından bir *transfer* yapacaktır. Çünkü karakterin eylemini yapmak için, kendini aynı duyguyla o eylemi yaptıracak bir uyararı, kendi geçmişinden arayacaktır.<sup>93</sup>

Strasberg’e göre Stanislavski’nin *sihirli eğerde* hatalı olmasının nedeni, çalışmanın sorusunu herkeste ve her durumda işlemeyecek bir şekilde kurmasıdır. Strasberg çalışmanın Stanislavski versiyonunu da, Vakhtangov versiyonunu da kullandığını belirtmiştir. Stanislavski’nin çalışması, oyuncunun “ben ne yapardım” sorusuna verdiği cevap karakterin eylemiyle uyuyorsa, genel olarak doğru şekilde işleyebilir. Ancak örneğin, Hamlet’i oynayacak oyuncunun, amcası Claudius’un dua sahnesinde “Eğer ben Hamlet olsaydım, amcamı öldürürdüm.” demesi durumunda çalışma işlerliğini kaybedecektir, çünkü oyuncunun eylemiyle karakterin eylemi ters düşmektedir. Bu yüzden Vakhtangov’un geliştirdiği soru, her durumda ve her oyuncuda işler

---

<sup>90</sup> ÖZÜAYDIN, s.136.

<sup>91</sup> COHEN, s.46-47.

<sup>92</sup> KANDEMİR, s.74.

<sup>93</sup> ÖZÜAYDIN, s.136.

durumdadır, oyuncunun karakter ile ters düşmesini engellemektedir. Oyuncunun yapması gereken bu eylemin gerekçesini bulmak ve o eylemi içselleştirmektir.<sup>94</sup>

*Sihirli eğer* çalışması oyuncunun artık role hazırlanma sürecinde kullanacağı bir çalışmadır. Çalışmayı yapabilmek için öncelikle oyuncu masa başı çalışmasında karakterin eylemini net olarak belirlemelidir. Sonra oyuncu *sihirli eğer* çalışmasını kullanarak “Eğer ben ... isem ve bu eylemi yaparsam, ne olur da bunu yaparım / bana bu eylemi ne yaptırabilir?” sorusunu sormalıdır. Karakterin o eylemi yapmasını sağlayan duygusunu uyandırmak için de, paralel bir durumunu ya da benzer bir duygusunu *coşku belleğini* ateşleyecek şekilde duyu belleğini kullanarak, duygusuna ulaşmalıdır. Oyuncu karakter ile benzer duyguyu yaşadığı, çok da yakın zamandan olmayan bir anısını (Strasberg ideal olarak en yakın yedi sene önceki bir anının tercih edilmesi gerektiğini, en iyi sonuç verecek anıların da çocukluk anıları olacağını söyler) o anki sesleri, ışığı, renkleri, rüzgarı, yer ile temasını, giysilerini, kaslarındaki gerginliği vb. duyu belleğinde yer alanları, olabildiğince çok detayla hatırlamalıdır. Böylece o anın duygusu da uyarılacak ve oyuncuda ortaya çıkacaktır. Oyuncu tam olarak duygusunun ortaya çıktığına inandığı anda da bu duygusunu oyuna *transfer* etmeli ve karakterin eylemini bu duygusuyla yapmalıdır. Yani kişisel bir yerden *coşku belleğini* uyarmalı ve ortaya çıkan duygusunu *sihirli eğer* ile karakterin eyleminin nedeni haline getirmelidir.

*Sihirli eğer* çalışması bakımından Stanislavski ve Strasberg’i karşılaştırdığımızda, Stanislavski’de oyunun koşulu değişkenlik gösterir, eylem oyuncunun bulacağı eylem olurken, Strasberg’de eylemin nedeni değişkenlik gösterir, eylem değil, karakterin eyleminin nedeni kişiselleştirilir. Strasberg böylece oyuncunun karakteri, kendi eylemini yaparak, kendine indirgemesi yerine, kendi duygusunu bir sıçrama tahtası olarak kullanarak, kendini karakterin seviyesine çıkartacağını söylemiştir. Stanislavski’de oyuncu imgelemine kullanıp, hayali bir gerçeklik yaratarak, o gerçeklik içinde eylemi yapar, yani bir bakıma oyuncu karakterin sorumluluğunu almaz denilebilir. Strasberg’de ise oyuncunun, karakterin eylemini yapması yükümlülüğü vardır, bu da oyuncuya karakterden sorumlu hissetmesini sağlayacaktır. Strasberg

---

<sup>94</sup> Aynı, s.138.

oyuncu ile karakterin özdeşleşmesini isterken de bu sorumluluđu, oyuncunun dıřsal bir sorumluluđu olmaktan ıkartıp, kendi hayatıyla aynı sorumluluk düzeyine getirmeyi istemiřtir.



### 5.3 Ben, Şahsen, Bizzat Kendim - Mamet'in "Sanki" Çalışması

Oyunculuğa yaklaşımında eylemleri en önemli yapı taşı olarak görüp, Sistem'in ve Metod'un geriye kalan pek çok şeyini reddeden David Mamet, oyuncunun eylemi yapılabilir kılabilmesi ve "oyun oynama" güdüsünü ateşleyerek, duyguların akışına neden olması için *sihirli eğer* çalışmasını önerir. Ancak Mamet, Stanislavski'nin kitaplarının çevirilerinde yerleşmiş, Strasberg tarafından da o şekilde kullanılan ve bizdeki çevirilerde de *sihirli eğer* olarak yerleşmiş olan "What if" ya da "Magic if" kalıbı yerine "As if" kalıbını tercih eder. "What if" kalıbı "diyelim ki" manasında bir olasılık barındırır ve çalışma bu olasılık üzerinden oyuncuya olası bir durumu imgelemesini ve o durumdaki eylemini yapmasını içerir. Ancak "As if" kalıbı "-mış gibi" manasına gelir ve daha kesin bir belirtme içerir. Bu yüzden Mamet'in çalışmasını *sanki* çalışması olarak adlandırmak daha doğrudur.

Stanislavski oyuncuya *sihirli eğer* çalışmasıyla "Eğer o durumda ben olsam ne yaparım?" sorusunu sordurtur. Böylece karakterin eylemlerini oyuncunun kendisinden hareketle bulmasını, eylemlerin oyuncudan ortaya çıkmasını ister. Çalışmayı geliştirerek daha sonra Strasberg'in de uygulamaya devam edeceği şekli veren Vakhtangov ise "Eğer ben o durumdaki eylemi yapacaksam, bunun için ne yapmalıyım / bunu nasıl yapmalıyım?" sorusunu sordurtur. Strasberg bununla oyuncunun karakterin eylemlerini kendisinden yola çıkarak değil, kendini karaktere yaklaştırarak, kendinde onun eylemlerini bulmasını ister. Mamet ise oyuncunun kendinden başka bir karakter olamayacağını, bu yüzden o durumlarda ne yapılacağını bilinemeyeceğini, "durum"u düşünmeyi bırakmak gerektiğini söyler.<sup>95</sup> Sahne üstünde asıl vurucu olan eylemdir. Eylemi belirlerken en önemli şey onun fiziksel olarak yapılabilir ve bir hedefinin olmasına dikkat etmektir. Mamet'e göre bir oyuncunun iyi oynamasını sağlayan şey

---

<sup>95</sup> MAMET, s.27.

yeteneđi, duyarlılıđı, gözlemciliđi deđil, sahnede aktif olmasıdır.<sup>96</sup> Bunu da ancak kendi eylemlerini yaparak gerekleştirebilir.

*Sanki*, oyuncunun karakterin eylemiyle kişisel bađını oluřturması için ihtiyacı olanı bulmasını sađlar. Bu bir paralellik deđildir, oyuncunun karakterle aynı eylemi yapması için kişisel hayatından bir anıyı ya da olasılıđı hayal etmesi demektir. *Sihirli eđer*deki gibi “ben olsaydım” kalıbıyla deđil, zaten kendisinin içinde olacađı bir durumu oluřturur oyuncu imgeleminde. Oyuncu hayal ürünü bir durum yaratmaz, bu Mamet’in yaklařımına uygun deđildir, kendi hayatında bir olasılıđın üzerinden gitmelidir. Eđer bulacađı eylem ve kendi hayatından gerekelendirmesi, oyuncu eylemi yaparken onda bir duygu uyandırmasına sebep olmuyorsa, oyuncu geri dönüp ya kendi hayatıyla kurduđu bađı ya da eylemi deđiřtirmelidir, demek ki dođru bir seim yapmamıřtır. Eđer buldukları oyuncuda iřliyorsa, o zaman oyuncu bunu her provada ve her oyunda tekrardan yařayabilecektir. *Sankinin* amacı, yazarın yazdıđı karakterin eylemini oyuncuya transfer etmektir, oyuncu karaktere gitmeyecektir, karakterin yařadıđıyla kendi hayatından paralellik kurarak onu kendisine getirecektir.<sup>97</sup>

Eylemi belirleyebilmek için öncelikle metne bakılmalıdır. Metinde karakterin ne yaptıđı iyi belirlenmelidir. Bu ařamada karakterin ne yaptıđını dođru tanımlamak oldukça önemlidir. Sadece metinde yazanlara bakarak, metnin dıřında hibir referans almadan karakterin yaptıđı hibir řey dıřarıda bırakılmadan ne yaptıđı belirlenmelidir. Karakterin eylemi belirlenirken üçüncü tekil řahısla ifade edilmelidir, çünkü karakter metinde yer almaktadır, oyuncunun kendisiyle bir alakası yoktur.<sup>98</sup>

Karakterin ne yaptıđı belirlendikten sonra ikinci ařama oyuncunun yapacađı eylemi belirlemektir. Buradan *sanki* alıřmasına gidileceđi için karakterin yaptıđını dođru belirlemek önemlidir. Unutulmamalıdır ki, metinde karakterin yaptıđı dođru

---

<sup>96</sup> Aynı, s.83-84.

<sup>97</sup> MOSELEY, s.147-148.

<sup>98</sup> Melissa BRUDER, Lee Michael COHN, Madeleine OLNEK, Nathaniel POLLACK, Robert PREVITO, Scott ZIGLER. **Oyuncu İçin Pratik El Kitabı**. Çev: Deniz Ölmez. (İstanbul: Metis, 2013.) s.35-36.

belirlenemezse bu teknik doğru işlemeyecektir. Eylemi belirlerken oyuncu kendisine değil karşı tarafa bir şey yapmaya odaklanmalıdır, böylece oyuncu kendi duygularıyla uğraşmak yerine bir hedefe doğru ilerleyecektir. Eylemi yaparken sahnede duygusal bir canlılık olacaktır, ancak bu oyuncunun duygularıyla uğraşmasıyla değil, karşısındakine bir şey yaptırmaya çalışmasıyla ve oyuncuların birbirlerine tepki vermeleriyle oluşacak bir canlılıktır. İlk aşamada “Karakter ne yapıyor?” sorusunu soran oyuncu, bu aşamada “Sahnede ne yapacağım?” sorusunu soracaktır. Her sahnenin birden fazla eylemi olabilir, oyuncu bunlar arasında bir tanesini tercih etmelidir. Oyuncu her seferinde tek bir eylem gerçekleştirebilir, bu da sahnenin bütününe uygun bir tercih olmalıdır. Eğer bütün sahne tek bir eyleme indirgenemiyorsa, sahne metin üzerinde hareket değişiminin (yeni bir bilgi elde edildiğinde, oyuncunun karakterinin dışında bir şey geliştiğinde vb.) olduğu yere göre bölünmeli ve bu değişime göre yeni bir eylem belirlenmelidir. Belirlenen eylem birinci tekil şahısla ifade edilmelidir. Çünkü artık bu, oyuncunun sahne üzerinde yapacağı eylemdir. Eylemi belirlerken kesin ifadeler kullanılmalıdır, muğlaklık, Stanislavski’nin de dediği gibi genelleme, sanatın en büyük düşmanıdır. Bu yüzden karakterlerin arasındaki ilişki net ifade edilmelidir. Eylemin kendisi net ifade edilirken, kime yönelik olduğu da belirlenmelidir. Eylemin kime yapılacağı önemlidir, “sevdiğiniz birinden af dilemek” ile “patronunuzdan af dilemek” aynı şekilde yapılacak eylemler değildir. Hatta aynı kişiye karşı, örneğin evli bir çiftin farklı sahnelerinde eylemin yapılacağı kişi aynı olsa da, o sahnedeki karşılığı farklılaşabilir, bir sahnede eylemin yapılacağı kişi “sevdiğiniz” kişi iken, başka bir sahnede “nefret ettiğiniz” kişi olabilir. Eğer ilişkiler değişmiyorsa her seferinde eylemin yöneldiği kişinin değiştirilme çabası içine girilmemelidir. Metne göre eylemin yöneldiği kişi oyun boyunca değişmeyebilir. Seçilecek eylem, karakterin eyleminin cümlede biraz oynanmış bir hali olmamalıdır. Çünkü oyuncu asla o karakter olmayacaktır. Karakterin eylemiyle oyuncunun eyleminin farklı olması, oyuncunun, oyunun kurmaca öyküsüne kapılmasındansa kendi yapacağı üzerine odaklanmasına ve böylece kendi kişiliğini oyuna yansıtmasına olanak sağlayacaktır.<sup>99</sup>

---

<sup>99</sup> Aynı, s.36-42.

Üçüncü aşama “sanki...” aşamasıdır. Burada belirlenecek hedefi olan eylem, oyuncunun hayal gücünü kullanarak, oynama isteğini tetiklemesini sağlayacaktır. Bu çalışmanın en önemli kısmı, seçilecek eylemin oyuncunun kişisel alanına ait bir eylem olmasıdır. Mamet kendi kitabında çalışmayı şöyle örneklendirmiştir.

Hamlet’in ilk sahnesinde Horatio hayaleti görür. Buna inanmak ya da inanmamak sizin tercihinize kalmıştır, ama hiçbir şey sizi samimi bir eylemi yapmaktan alıkoyamaz. Horatio eylem olarak, hayaletle ilgili oluşan kafa karışıklığını ve karmaşayı çözmektedir, siz ise “arkasını toplamak” eylemini yapabilirsiniz. Bu andan itibaren Shakespeare’nin sahnesini bırakmalısınız.

Peki “arkasını toplamak” sizin için ne ifade edecektir? İşte bunun için sanki çalışması size yardımcı olacaktır. Örneğin, alışveriş yaptığımız markette küçük kardeşiniz hırsızlık yaparken yakalanmıştır. Siz de onun arkasını toplamak için müdürle konuşmalısınız. Eğer kardeşinizin arkasını toplayamazsanız satın almadığınız mallar için 300 dolar ödemek zorunda kalacaksınız.

Sanki çalışması size eylemi hatırlatması için vardır. Ne olduğuna inanmak zorunda değilsiniz. Ancak sahnenin eylemi için bu hatırlatıcıya ihtiyacımız var.<sup>100</sup>

*Sanki*, eylemi zihinde kolayca tutulabilecek birkaç basit cümleden oluşmalı, hayal gücünü ateşlemeye yarayacak detayları barındırmalı ancak sahnenin yerine geçecek kadar çok ayrıntı içermemelidir. Sahnede olan, oyuncunun bizzat kendi olduğundan, yapacağı eylem de kişisel alanından seçilmelidir. Bu eylem tercihen gerçek hayatta olma olasılığı olan oyuncunun kişisel alanı ve ilişkileriyle alakalı olmalıdır, ancak çok gerektiği durumda oyuncuda travma oluşturmamış bir yaşanmışlık da kullanılabilir. Sonuçta kendi eylemini yapması, seyircide karakterin eylemi olarak gözükecektir ve bu yüzden eylemlerin birbiriyle tutarlı olması gerekmektedir. Oyuncunun aşırı duygusal tepkiler vereceği bir olay iyi bir oyun malzemesi değildir, çünkü kişinin içine kapanmasına sebep olacaktır. *Sanki* çalışmasının amacı kişinin mahrem sırlarını ortaya dökmek değil, kişinin kendi gerçekliğini oyunun gerçekliği ve belli ihtiyaçları için kullanmaktır. Oyuncu kişisel alanından bulacağı eylemleri tam bir transfer ile karaktere aktaracaktır. Oyuncu eylemleri ve *sankileri* belirlerken yapmaktan sıkılacağı şeyleri değil, fiziksel olarak yapılabilir olan ve onu heyecanlandıracak tercihlerde bulunmalıdır.<sup>101</sup> David Mamet’in öğrencilerinin yazdığı kitapta Arzu Tramvayı’nın

<sup>100</sup> MAMET, s.89-90.

<sup>101</sup> BRUDER, COHN, OLNEK, POLLACK, PREVITO ve ZIGLER, s.41-48.

5.perde 3.sahnesi olan, Stanley'nin Stella'ya seslendiği sahneyi örnek olarak verilmiştir. Bu sahnenin eylemini bulduktan sonra çeşitlemeler yapılmıştır. Karakterin eylemi belirlendikten sonra değiştirilmemiş, sonraki eylem ve *sankilerde* değişiklikler yapılmıştır.

1.*Karakter tam olarak ne yapıyor?* Stella'ya eve dönmesi için haykırıyor. (Bundan sonraki eylem ve *sankiler* için sabit kalacaktır.)

2.*Karakterin sahnede yaptığı esas eylem nedir?(eylem)* Sevdiğim birinden af dilemek.

3.*Bu eylem bana göre neye benziyor?(sanki)* **Sanki** annemin değerli aile yadigarını kırdım ve o da beni evden attı. Eve geri dönebilmek *ondan af dilemeliyim*.

**Eylem:** Korkunç bir yanlış anlaşılmayı düzeltmek.

**Sanki:** Bir kız arkadaşımın jakuzide vakit geçirirken aniden sevgilisi geldi ve arkasından iş çevirdiğimizi sandı. Ona durumun böyle olmadığını açıklıyorum.

**Eylem:** Benim hakkım olan bir şeyi geri almak.

**Sanki:** Üvey annemden, üzerine konmaya çalıştığı, babamın ölümünden sonra kız kardeşimle ikimize kalan gayrimenkulü bize vermesini talep ediyorum.

**Eylem:** Sevdiğim birine bana bir şans daha vermesi için yalvarmak.

**Sanki:** Uzaklardayken onu aldattığımı öğrenen nişanlımı ilişkimizi bitirmemesi için ikna etmeye çalışıyorum.

**Eylem:** Daha aşağı düzeydeki birine kimin patron olduğunu göstermek.

**Sanki:** İşe aldığım yeni sekreter ilk günden bana çalışma kurallarını saymaya başladı ve ben de ona asıl benim kurallarına uymazsa yeni iş aramak zorunda kalacağımı anlatıyorum.

**Eylem:** Kötü davranışımı affettirmek.

**Sanki:** En yakın arkadaşımın ailesinden, 25.evlilik yıldönümleri için düzenlenen partiye körkütük sarhoş olarak gidip kendimi rezil ettiğim için özür diliyorum.<sup>102</sup>

Sahnede anın gerçekliğini oluşturmak ve yaşayabilmek için, oyuncu kendisinde olanlarla değil, karşısındakine olanlarla ilgilenmelidir, tıpkı Meisner'in oyunculuk

<sup>102</sup> BRUDER, COHN, OLNEK, POLLACK, PREVITO ve ZIGLER, s.43-45.

anlayışında olduđu gibi karşısındakine ne yaptığına odaklanmalıdır. “...iyi seçilmiş bir eylemin başarısı sahnedeki diđer kiři üzerinden test edilir. Sahnede her an, diđer kiřinin davranışına bađlı olarak, eyleminizi gerçekteřtirmenin en iyi yolunu bulmanız gerekir.”<sup>103</sup> Bunun tek istisnası, modern öncesi metinlerdeki monologlarda görölür. Oyuncu o durumda bir tercih yapmalıdır, ya oyuncu sađlamasını dođrudan seyircide yapacak, seyirciye sanki sahnedeki partneriymiş gibi oynayacaktır, ya da hayal gücünde *sankisini* belirlediđi kiřiye yapıyormuş gibi yapacaktır, tıpkı birisine aşkını ilan etmeden önce ayna karşısında prova yapmak gibi.<sup>104</sup>

---

<sup>103</sup> Aynı, s.56.

<sup>104</sup> Aynı, s.55-61.

#### 5.4 Orada Ben Olsaydım – Egzersizlerin Uygulanması

Lee Strasberg ve David Mamet'in, Stanislavski'nin *sihirli eğer* çalışmasını kendi oyunculuk yaklaşımlarına göre kullanmalarını yalnızca kuramsal açıdan ele alırsak, bu çalışmanın hedefine ulaşmak konusunda eksik kalacağı aşikardır. Bu yüzden aynı kaynaktan ortaya çıkan bu iki çalışmanın uygulanarak araştırılması gerekmektedir. Strasberg ve Mamet'in yaklaşımlarında, role hazırlık aşamasında önemli bir yer tutan bu çalışmaların oyuncuda bıraktığı etkiler, oyuncuda oynamaya yetecek etkilerin oluşup oluşmadığı, oyuncunun duygusuna ya da kendinden dışarıda birine odaklanırken eylemleri tutup devam ettirip ettiremeyeceği ya da bu konuda çalışmalar arasındaki farklılıklar, oynama sırasında oyuncuda kesintilere yol açıp açmayacağı ya da bu durumlarda tekrardan çalışmanın işleyip işleyemeyeceği, seyircinin "karakter"i anlamasında veya kendi hislerinde oluşabilecek farklılıklar, oyuncuların eylemleri samimiyetle yapıp yapamaması gibi konuların yalnızca kuramsal bir çalışmayla ortaya çıkartılması olası değildir. Metot'un oyuncunun duygularına odaklanmasıyla, Mamet'in fiziksel bir eyleme odaklanması her ne kadar çıkış noktası itibariyle benzer yerlerden ele alınabilir gibi dursa da, oyuncuda ve sonrasında seyircide birbirinden farklı etkiler ve sonuçlar oluşturabilir. Doğrudan çalışmaların kendilerinin ele alındığı bu araştırma, bu sebeplerden dolayı tamamlanabilmek için bir uygulama sürecine ihtiyaç duymaktadır. Yoksa bu araştırma, yalnızca çalışmaları kâğıt üzerinde karşılaştırmaktan öteye gidemeyecek, araştırmanın asıl hedef kitlesi olan oyuncular için gerektiğinde bir kaynakça olarak kullanılmaktan öteye gidemeyen, pratikte pek de kullanışlı olmayacak bir nitelikte kalacaktır. Elbette her oyuncunun uygulama safhası farklı etki yaratabilir, ancak yine de bir genel geçer bakış açısı oluşturabilmek için deneysel bir süreç bu araştırmaya oldukça büyük katkı sağlayacaktır. Bundan dolayı iki oyuncu ve az sayıda bir seyirci grubuyla bu araştırmanın uygulama safhası yapılmıştır.

Çalışmanın uygulama safhasında Oyuncu A (A) ve Oyuncu B (B), Parça 1 (P1) (Hamlet – “Nihayet yalnızım, nasıl bir uşak, ne aşağılık bir köleyim ben.<sup>105</sup>) ve Parça 2 (P2) (İvanov – “Kötü, zavallı, değersiz bir adamım ben.<sup>106</sup>) olarak adlandırılacak birer monolog, Hayvanat Bahçesi Öyküsü<sup>107</sup> oyunundan ise Sahne 1<sup>108</sup> (S1) ve Sahne 2<sup>109</sup> (S2) olarak adlandırılacak iki diyalog oynamışlardır. A, P1’i Strasberg’in *sihirli eğeri* ile, P2’yi de Mamet’in *sankisi* ile çalışmıştır. B ise tam tersi şekilde P1’i *sanki*, P2’yi *sihirli eğer* ile çalışmıştır. Oyuncular prova sürecinin başında metin çalışması yaparak parçalarındaki karakterlerin eylemlerini belirlemiş, böylece eylemlerin seyirci için değişken olmasını engellemiş, karakterin aynı eylemleri üzerinde çalışmışlardır. Monologları oyuncular birbirlerinden ayrı şekilde çalışmış, seyirci karşısında gösterim dahil birbirlerini izlememişlerdir. Böylece herhangi bir esinlenme, etkilenme ve oyuncunun kendini yargılamasının önüne geçmek amaçlanmıştır. Diyaloglarda ise A Jerry, B Peter karakterlerini çalışmışlardır. S1 *sihirli eğer*, S2 ise *sanki* ile çalışılmıştır. Oyuncular monolog ve diyaloglarının her birini oynadıktan sonra sahneden çıkmış, sonra tekrardan gelerek diğer bölümü oynamıştır. Önce A, P1’i oynamış ve sahneden çıkmış, sonra B gelerek, P1’i oynamış ve sahneden çıkmıştır. P2’ler de aynı sıra ile oynanmıştır. S1 oynandıktan sonra her iki oyuncu da sahneden çıkmış, sonra tekrardan gelerek S2’yi oynamıştır. Bununla hem seyircinin algısında her oynanan bölümün ayrılması, hem de oyuncuların bir önce oynadığı bölümün etkisinden çıktıktan sonra diğer bölümü oynaması hedeflenmiştir. Oyuncular her parçanın başında *sihirli eğer* ve *sanki* çalışmalarını düşünmeyi / hatırlamayı sahne üstünde, seyirci önünde yaptıktan sonra oynamaya başlamıştır. Böylece prova sürecinde üzerine çalışıp belirledikleri sahne başlangıcındaki durumlarına geçtikten sonra oynamışlardır.

Oyuncular çalışmadan sonra yaptığı karşılaştırmada, çalışma boyunca yaşadıkları kendi süreçleri üzerinden *sihirli eğer* ve *sanki* çalışmalarının onlarda oluşturduğu olumlu ve

---

<sup>105</sup> William SHAKESPEARE, **Hamlet**. Çev: Sabahattin Eyüboğlu. (İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları, 2011.) s.65-67.

<sup>106</sup> Anton ÇEHOV, **Büyük Oyunlar**. Çev: Ataol Behramoğlu. (İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları, 2014.) s.56-57.

<sup>107</sup> Edward ALBEE, **Hayvanat Bahçesi Öyküsü**. Çev: İbrahim Keskin (Ankara: Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü Başdramaturgluk Oyun Arşivi, 1995.)

<sup>108</sup> Aynı, s.15-18.

<sup>109</sup> Aynı, s.19-21.



olumsuz etkilerden bahsetmiştir. Her iki oyuncu da *sihirli eğer* çalışmasında kendinden başka birisi olmanın sorumluluğu ve ağırlığını üzerinde hissettiklerini, *sihirli eğer* ile ateşledikleri duyguları ile karakterin eylemlerini yaptıkları için sahnede başka birisinin eylemlerini kendilerinin yapmaya çalışarak, karakterin yolundan ilerlediklerini hissettiklerini, buna odaklandıklarını belirtmiştir. A, bu durumda kendi açısından yaptığı eylemlerin altının daha dolu olduğunu, duygularının akışının daha kolay olduğunu, kendinden uzaklaşıp başka birine doğru yöneldiğini, odağının kendinde uzaklaşıp, karakterin eylemlerine yöneldiğini söylemiştir. B, *sihirli eğer*in oyuncuyu, oyunun durumu ve duygusuna daha çok hazırladığını, bu yüzden oyunun başlangıcından beri içinin *sankiye* göre dolu olduğunu düşündüğünü, bu doluluğun etkilerin çabuk gelmesine olanak sağladığını, anısını hatırlamanın, o ana gidip duygularını ateşlemenin, karaktere yaklaşma konusunda etkili olduğunu söylemiştir. *Sanki* çalışması hakkında ise her ikisi de kendilerini daha hafif hissettiklerini, bu hafifliğin de karakterin / başkasının sorumluluğunu taşımamalarından geldiğini belirtmiştir. B, *sankinin* getirdiği bu (*sihirli eğere* göre) sorumsuzluğun kendini rahatlattığını ve kendine odaklanmadığını, eylemini birine yöneltmenin, onu yapmayı ve sadece eyleme odaklanmayı kendisi için kolaylaştırdığını, böylece ikili sahnelerde karşıdakinin dinlemenin de kolay olduğunu söylemiştir. A ise *sankide* çok fazla kendi gibi hissettiğini, eylemin birine yönelik olmasından dolayı dinlemenin de kendi için daha kolay olduğunu, ancak P2’de sahnede tek başınayken diğer parçalarına nazaran eylemi tutmakta zorlandığını, ama S2’de böyle bir problem yaşamadığını, hatta prova yaparken gelmeyen bazı etkilerin o an sahnede geldiğini ve bunları kolayca kabul ettiğini söylemiştir. B de *sanki* ile çalıştığı parçalarda sahne üstünde geleni kabul etmenin, *sihirli eğerli* parçalara göre kendi açısından daha kolay olduğunu eklemiştir.

İki oyuncu da uygulamanın prova ve performans süreçleri boyunca her iki çalışmanın da farklılıklarını benzer şekilde tespit etmişlerdir. İkisi de *sihirli eğer*in oyuncuya bir sorumluluk yüklediğini, bunun ağırlığını hissettiğini, ancak kendi anısından duygularını ateşlediği için parçalarının altını daha dolu bulduklarını, anılarından duyularını ve duygularını uyardıkları için kendilerini dinlemeye önem verdiklerini, bunun oyuncuyu diri tutan bir durum olduğunu belirtmişlerdir. Ayrıca bu kendini dinlemenin tamamen kendiyile ilgilenmek değil, karakteri duyarak, onunla aynı bedende olmayı

duyumsayarak, aslında karakteri dinlemek olduğunu söylemişlerdir. Ancak bunun oyuncuyu, karakterin eylemleri konusunda bir seçiciliğe / seçmeye ve oyun esnasında yargılamaya götürebileceğini düşündüklerini, bütün süreci göz önüne aldıklarında bazı anlarda böyle bir yargılamayı kendilerinde fark ettiklerini eklemişlerdir. *Sankinin* de oyuncunun üzerinden karakter sorumluluğunu aldığını, kendi eylemlerini kişisel bir alanda yapmayla kendilerini doldurmanın oyuncuda bir hafiflik ve rahatlama yarattığını, kaslardaki gerginliğin daha az olduğunu, ayrıca eylemin fizikselliği ve kendi dışında birine yönelik olmasından dolayı kendine değil de dışarıya odaklanmanın, sahne üstünde seyirciyi ya da partnerini dinleme konusunda bir kolaylık yarattığını söylemişlerdir. Bu durumun, ilk defa denedikleri için kendilerinde bir emin olmama, yaptıkları eksik olmuş gibi bir his uyandırdığını belirtmişlerdir. Ayrıca oynarken parçalarını *sihirli eğer*deki kadar altı dolu hissetmediklerini eklemişlerdir.

Seyirci odak grubuna performansları izlemeden önce çalışmanın içeriği hakkında bilgi verilmemiş, böylece oyuncuların ne yapıyor olduğuna odaklanmadan genel olarak performansları izleyip değerlendirmeleri amaçlanmıştır. Seyirci profili birbirinden çok farklı kişilerden oluşmasa da performans sonrası değerlendirmesinde görülen oyunculuğa dair kişisel yaklaşımlarının ve beklentilerinin farklı olması değerlendirme dışında bırakılmış, sadece bu araştırma kapsamında gerekli kısımlar olan sahne üstünde ve kendilerinde olanları değerlendirmeleri dikkate alınmıştır. S1 ve S2'yi değerlendiren seyirciler, oyuncular farklı çalışmalarını uygulamış olsa da, karakterlerin devamlılığı konusunda hem fikir olmuş, iki sahnede de karakterlerin aynı karakter olduğunu, hiçbir farklılığın olmadığını, canlılık-aktiflik-inandırıcılık-samimiyet vb. konularda devamlılık gördüklerini belirtmişlerdir. P1 ve P2 değerlendirmesinde ise genel olarak *sihirli eğer* ile yapılan parçalarda her iki oyuncunun da kendisiyle daha çok ilgilendiğini, zaman zaman kendi içine kapandıklarını söylemişlerdir, ancak yine *sihirli eğer* kullanılan S1'de böyle bir durum görmediklerini belirtmemişlerdir. *Sanki* uygulanan parçalarda ise oyuncuların seyirciye daha açık olduklarını, diğer tekli parçalarına göre seyirciyle daha çok temas kurduklarını, bu yüzden, eylemin anlaşılabilirliği açısından değil, seyirciyle iletişim kurmak konusunda *sanki* parçalarını daha kuvvetli, *sihirli eğer* çalışmalarını daha zayıf bulduklarını belirtmişlerdir. Bütün parçalar göz önünde bulundurulduğunda, oyuncuların hepsinde sahne üstünde canlı / aktif biçimde eylemlerde bulduklarını,

parçalar farklılık gösterse, birbirlerine göre daha aktif ya da daha durağan bile olsa oyuncuların canlı / aktif olduklarını belirtmişlerdir. Aynı zamanda *sanki* çalışmalarında oyuncuları fiziksel olarak diğer parçalarına göre daha hareketli, daha fazla eyleme odaklı, ancak *sihirli eğer* çalışmalarında daha duygu yoğunluğuna sahip olarak betimlemişlerdir. Doğallık ve samimiyet konusunda ise seyirciler birbirlerinden farklı bakış açılarına sahip olmuşlar, bazıları *sanki*, bazıları ise *sihirli eğer* çalışmalarını daha doğal bulmuşlardır. Oyuncular ise samimiyet konusunda, hiçbir parçada hissettiklerinin dışında bir duyguyu zorlamadıklarını ve oynamaya çalışmadıklarını, oynarken o an gelen ne, ne kadarsa onu serbest bıraktıklarını belirtmişlerdir. Her ikisi de *sihirli eğer* parçalarında bu akışın yoğun olduğunu, *sanki* parçalarında ise daha sakin bir biçimde bu akışın gerçekleştiğini eklemişlerdir. Oyuncular *sanki* çalışmasında kendilerini bir kenara bırakmamış olmalarının, eylemlerini kendileri olarak yapmalarının bunda etkisi olduğunu, performans gerilimi (burada sahnede oyuncuyu dinç tutan, bir oynama hali olarak olumlu anlamda kullanmışlardır) haricinde bir oynama gerilimi hissetmediklerini, bu yüzden oyuncu olarak alışık oldukları oynama tarzlarından farklı hissettiklerini söylemişlerdir. Bunun da seyirci tarafından olumlu ya da olumsuz görüldüğü konusunda kesin bir fikirlerinin olmadığını eklemişlerdir. Seyircilerin değerlendirmelerinin ortalaması ise herhangi bir oyunda görülebilecek standart bir düzeyde olmuştur. Oyuncuların çalışma yöntemlerine alışkanlık sağlaması, ortalamanın üstüne çıkılabileceği olasılığını göstermektedir.

## 6. SONUÇ

Bu çalışma bir oyuncu egzersizi olan *sihirli eğer* çalışmasının, iki yönetmen ve oyuncu eğitmeni olan Lee Strasberg ve David Mamet tarafından farklı kullanışlarını karşılaştırıp incelemeyi hedeflemiştir. Bunun için ilk önce oyunculuğu ilk kez yönetsel bir hale getiren ve yazılı kaynaklarla da herkesin kullanımına sunan Konstantin Stanislavski'nin oyunculuk yaklaşımına değinmek gerekmiştir. Çünkü Strasberg de, Mamet de ona daha yakın ya da daha uzak olsun, Stanislavski'nin açtığı “gerçekçi oyunculuk” yolundan ilerlemişlerdir. Stanislavski'nin oyunculuk yaklaşımına genel hatlarıyla değinildikten sonra, Strasberg ve Mamet'in de oyunculuk yaklaşımları ana hatlarıyla ele alınmıştır. Bundan sonra ise bu çalışmanın asıl konusu olan *sihirli eğer* egzersizi üstünde durulmuştur.

*Sihirli eğer* egzersizi oyuncunun role hazırlanırken kullanacağı bir egzersizdir. Stanislavski Sistem'de bu egzersizi oyuncuya “Eğer ben ... olsaydım, bu durumda ne yapardım?” sorusunu sordurarak, karakterin eylemi olarak belirleyeceği kendi eylemiyle hareket etmesini, böylelikle karakter ile oyuncunun özdeşleşebilmesini amaçlamıştır. Strasberg çalışmanın bu şekline itiraz etmiş, yine Stanislavski'nin öğrencisi olan Vakhtangov'un çalışmayı geliştirdiği şeklinin doğru olduğunu savunmuştur. Metot'un merkezine yerleştirdiği *coşku belleği* ile Strasberg, oyuncuda duyguların uyanmasını ve karakter ile oyuncunun böyle özdeşlik kurmasını amaçlamıştır. Aynı zamanda metinde yazılı olan karakterin eylemini de birebir tutmayı, ona sebep olacak uyarılmayı da oyuncunun kişisel anılarından yaşanmasını istemiştir. Strasberg *sihirli eğer* çalışmasında “Eğer ben .... isem ve bu eylemi yapacaksam, bunu yapmama ne sebep olurdu?” sorusuyla karakteri oyuncuya değil, oyuncuyu karaktere yaklaştırarak, oyuncunun karakterin eylemini yapmasını istemiştir. Bunu yaparken de *coşku belleğini* ateşlemek için, karaktere bu eylemi yaptıracak duygu durumuna paralel bir duyguyu uyaracak bir anısını detaylı bir şekilde, duygusal verilerle hatırlamasını

istemmiş, bu anı sayesinde *coşku belleği* uyarıldıktan sonra *sihirli eğer* ile karakterin eylemine bu uyanan duygusunun sebep olmasını söylemiştir. Böylece oyuncu, eylemin sebebi olan duyguyu kendi hayatından oyuna transfer etmiştir. Mamet ise oyunculuğa yaklaşımında oyuncuların “karakter” kavramı üzerine çalışmalarına ve kendi duygularını oynamalarına itiraz etmiştir. Mamet’e göre “karakter” seyircide oluşacak bir illüzyondur ve bunu yaratacak olanlar yazar ve yönetmendir. Oyuncunun görevinin, onun için belirlenmiş eylemleri samimiyetle ve doğallıkla yapmak olduğunu söylemiştir. Bunun için de oyuncu karakterin metinde ne yaptığını tam olarak belirlemeli, sonra bunun eylemini seçmeli ve en sonda da, temeli *sihirli eğer* olan ancak değişikliğe uğrattığı şekliyle *sanki* olarak kullandığı çalışmayla, oyuncu karakterin eylemini tamamen kendi hayatında, kişisel bilgileriyle hayali bir durum yaratarak gerçekleştirmelidir. Böylece oyuncu tamamen kendi hayatında karşılaşma olasılığı olan bir durum yaratıp o eylemi yaparken, karakterin repliklerini söyleyeceğinden seyirci onları karakterin eylemleri olarak görecektir. Strasberg oyuncudan karaktere bir transfer yaparken, Mamet karakterden oyuncuya bir transfer yaptırmaktadır. Strasberg oyuncunun karakterin eylemine neden olan duygu / iç aksiyon bağlamında bir birliktelik sağlamasını amaçlarken, Mamet karakterin eyleminin nedenini oyuncunun hayalinde yaratıp, fiziksel bir eylem birlikteliğini sağlamasını hedeflemektedir.

Oyunculuğa yaklaşımlarındaki farklılık, *sihirli eğer* / *sanki* çalışmasını uygulama biçimlerinde de bariz bir şekilde görülmektedir. Bu araştırmanın uygulama süreci, birbirinden farklı şekillerde ancak aynı amaca ulaşmayı hedefleyen iki egzersizin oyuncudaki ve seyircideki etkilerini incelemeye hedeflemiştir. İki oyuncu monolog parçalarının birini *sihirli eğer*, diğerini *sanki* ile birbirlerinden ayrı şekilde çalışmış, daha sonra da diyalog parçalarının birini *sihirli eğer*, diğerini *sanki* ile beraber çalışmışlardır. *Sihirli eğer* ile çalışılan parçaların duygu yoğunluğu oyunculara daha fazla ortaya çıkmıştır. Oyuncular bu duygu yoğunluğundan dolayı, *sihirli eğer* ile çalıştıkları parçaların içinin daha dolu olduğunu aktarmışlardır. Ayrıca üzerlerinde karakterin sorumluluğunu hissettikleri için, sorumluluk duygusunun ağırlığını da hissettiklerini belirtmişlerdir. Demek ki *sihirli eğer*, Metot’un diğer çalışmaları yapılmaksızın bile, Strasberg’in istediği duygu yoğunluğunu, karakter ile duygusal bütünleşmeyi sağlayabilmektedir. Bu duygu yoğunluğu ile oyuncular etkilerinin daha

kuvvetli olduğunu belirtmişlerdir. *Sanki* ile çalışılan parçalarda ise oyuncular diğer parçalara göre kendilerini daha hafif hissetmişlerdir. Bu hafifliğin üzerlerinde bir karakter sorumluluğu hissetmediklerinden kaynaklandığında hemfikir olmuşlardır. Bu sorumluluğu üzerlerinde taşımamalarından dolayı da oyuncular kendilerini gerektiğinden fazla dinlemediklerini, eylemlerine ve kendilerinden dışarıya odaklandıklarını, fiziksel olarak aktif olanla ilgilendiklerini söylemişlerdir.

*Sihirli eğer* ile çalışılan parçalarda Strasberg'in hedeflediği gibi duygusal bir yoğunluk, *coşku belleğinin* ateşlenmesi sonucunda itkilerin yoğun olarak ortaya çıkması söz konusu olmuştur. *Sanki* ile çalışılan parçalarda ise oyunculara bir duygu akışı fiziksel olan eylemi yapıp, sahne üstünde o an olanı kabul etmekle devam etmiştir. Her iki parça da yoğunluk olarak birbirlerinden farklı olsa da oyuncular için, ikisinde de kesinti yaşanmamış, oyuncular karakterin eylemi üzerinde devam edebilmişlerdir. Seyirci de bunu görmüş, diyaloglu sahnelerde aynı oyuncuların karakterlerinin iki sahnede birbirinden farklı olmadığını, tutarlı olduğunu söylemişlerdir. Ancak tekli parçalarda az önce bahsedilen farklılık gözlemlenmiştir. *Sihirli eğerli* parçaların duygu yoğunluğu daha fazla bulunmuşken, *sankili* parçalar onlara göre daha sakin bulunmuştur. Demek ki oyuncu bir duygu uyarımı yaşayarak oynadığında daha yüksek bir halde, itkileri daha kuvvetli bir şekilde oynarken, kendi hayatında olabilecek bir durumdaki eylemi yaptığında daha sakin olmaktadır. Yine de seyirci tarafından oyuncular bütün parçalarda, metin durağan bile olsa canlı ve aktif olarak nitelendirilmiştir. Oyuncunun sahne üzerinde ister hayali durum, ister bir duygu uyarılmasıyla olsun, oynama halinin canlılığı gözlemlenmiştir. Demek ki iki egzersizin de, oyuncunun sahne üstünde canlı ve aktif olması konusunda birbirine karşı üstün geleceği bir durum söz konusu değildir.

Oyuncuların geri bildirimlerine göre *sihirli eğerli* parçalarda duygunun yoğunluğu oyuncuların çalışmaya alışık olmamasından dolayı fazla gelmiş olabilir. Duygunun karaktere, oyuna uygunluğu için *sankiye* göre daha fazla üzerinde durmak ve prova yapmak gerekliliği duyulabilir. Ancak *sanki* ile çalışılan parçalarda da oyuncular çok fazla kendileri gibi hissettiklerini, bununla beraber oynama eylemini “hakkıyla” yapıp yapamadıklarından emin olamadıklarını belirtmişlerdir. Oynamak için itkilerinin *sihirli*

*eğerdeki* kadar kuvvetli olmaması da, Mamet'in belirttiği gibi, oyuncunun eylemleri oynamasının bir alışkanlığa dönüşmesi gerektiğinden, uygulayan oyuncuların bu alışkanlığa sahip olmamasından kaynaklı olabilir. Her iki egzersizin de sorunlarının ortadan kalkması için oyuncular tarafından üzerine özenle çalışılmış ve o aracı kullanma konusunda belirli bir yetkinliğe gelmiş olması gerekmektedir. Ancak egzersizlerin oyuncuların zaman algıları üzerinde de farklılığının olduğu, *sihirli eğerli* sahnelerde bir sahne gerçekliği içinde hareket edilirken, *sanki* ile olan sahnelerde oyuncunun kişisel zaman algısının hala devrede olması söz konusu olabilir. Bu durumun aşılması için oyuncunun teknik üzerinde alışkanlık kazanması, yönetmenin düzenlemeleri ve düzeltmeleri etkili olacaktır. Yine de oyuncuların aktardıklarına göre odaklanma konusu da bu zaman algısıyla beraber yöntemler arasında farklı işlemektedir. Sahne üstündeki zaman seyirciler açısından aynı olsa bile, *sihirli eğer* ile oyuncu partnerini ve diğer sahne etmenlerini dinlemekte ise de kendini dinlemeye de odaklandığı için, kendi açısından zaman *sankiye* göre daha yavaş (ya da doğru anlatacak sözcük "geniş" olabilir) akmaktadır. Bunun en önemli sebebi kendine odaklanmayı bırakmamasıdır. *Sanki* çalışmasında ise oyuncunun odağı partneri ve diğer sahne etmenlerindedir ve eylemi yapmaya, ona olan konsantrasyonunu bırakmamaya sabitlenmiştir. Bundan dolayı, oyuncu bir akış içinde kendisi dışındakilerle ilgilenmektedir. Bu açıdan oyuncunun zaman algısına göre, zaman daha hızlı geçiyor denilebilir. Bu algı farklılığı o yöntemle çalışmaya alışkın olmayan oyuncuların oynama eylemlerinde tereddüde veya aşırı olduğu düşüncesine düşmesine yol açabilir. Hatta bir yöntem ile çalışmaya alışık bir oyuncunun, diğer yöntem ile çalışması sonucu oynamaya karşı hissedeceği ve düşüneceği farklılıklar, oynadığı zamanı değerlendirirken kendini doğal ya da samimi bulup bulmaması, oynama esnasındaki zaman algısı değişimi / benzerliği ve oyunun bütünlüğüne ne kadar hizmet edip etmediğini sorgulaması yeni bir araştırma sürecinin konusunu oluşturabilir.

Bu araştırmanın asıl amacı yalnızca iki çalışmayı karşılaştırıp, birinden birisini daha iyi/ kolay/ basit gibi yargılamak ya da bir sonuca varmaksızın onları karşılaştırıp benzerliklerini ve farklılıklarını listelemek değil, birbirinden bir o kadar farklı ama bir o kadar birbirine yakın bu çalışmaların sonuçlarıyla, yeni sorular üretmek ve sonraki araştırmalara bir çıkış noktası fikri verebilmektir. Bu noktada zaman algısı farklılığının

yanı sıra, karakter açısından oluşacak sorular da üzerinde durulması gerekecek önemdedir. *Sihirli eğer* sonucu karakterlerde duygu yoğunluğu *sankiye* kıyasla daha fazla görülse de, karakterin ortaya çıkması ve oyuncuda kesilmemesi süreci ikisinde de işleyen bir süreçtir. *Sanki* sonucunda yalnızca eylemin ortaklığına yönelten süreç oyuncuda ve seyircide aynı sonuca ulaştırmıştır. Oyuncunun yaratısına fazlasıyla olanak sağlayan ve karakter yaratımının onsuz olamayacağını savunan Strasberg ile oyuncunun hiçbir yaratıyla uğraşmadan yalnızca eyleme odaklanmasını savunan Mamet'in teknikleri karakter konusunda aynı sonuca ulaşmaktadır. Ancak Metot ile çalışan pek çok dünyaca ünlü oyuncunun anılarından yola çıkarak, oynadıkları tiyatro oyunlarının ve film senaryoları da incelendiğinde, oyuncunun yaratısının da bambaşka bir yolu açtığı bilinmektedir. Öyleyse gerek yazarlık, gerekse yönetmenlik alanlarında karakterin seyirciye nereden ulaştığı, farklı anahtarların aynı kapıyı mı açtığı, yoksa farklı anahtarların açtığı farklı kapıların tek bir yola mı çıktığı araştırmaya ihtiyaç duyulacak bir konudur. Ayrıca farklı yazım tekniklerinin, farklı oyunculuk teknikleriyle birleşmesi sonucunda karakterin sahne üstünde / kamera önünde yaratımı sürecinin nasıl etkileneceği de bu araştırmanın ortaya çıkaracağı fikirlerle tartışılabilir.

İki yöntemin birbiriyle karşılaştırılması konusunda *üstün amaca* yaklaşımları da üzerinde durulması gereken bir konudur. Bu konuda Stanislavski ile aynı fikirdi olan Strasberg, tıpkı Chekhov'un da savunduğu gibi, oyuncunun karakterinin *üstün amacını* en başından belirleyerek, yapacağı tüm eylemlerin buna hizmet etmesi gerektiğini söyler. Haliyle oyuncunun prova sürecinde böyle bir yükümlülüğü vardır. Ancak Mamet yalnızca o sahnede, o anki eylemlerin oyuncu tarafından yapılmasının yeterli olduğunu söylemektedir. Demek ki oyuncunun bir tümden gelime ihtiyacı yok, öncelikle yapbozun bütün resmine bakmak yerine sadece parçaları doğru yerine koyması gerekmektedir. Burada yazarın ortaya koyduğu *üstün amaç* yeterli görülebilir, ancak Metot gerektiğinde *üstün amaçta* oyuncunun transfer yaparak, kendisini ateşleyecek, oynamasını sağlayacak başka bir *üstün amaç* bulmasını ve karakterini buradan inşa etmesini söylemektedir. Bu durumda yazarın yapıyı oluşturduğu *üstün amaç* değişmiş olmasına rağmen karakter seyirciye ulaşacaktır. Karakterin, yazar tarafından yazılmış halinin seyirciye ulaşmasında bu farklı yaklaşımlar nasıl etki



sağlamaktadır, bir etkileri olmakta mıdır, eğer yoksa yöntemlerin üstün amaç konusu üzerinde önemle durması neyi değiştirmektedir soruları da araştırılmaya değer konulara kapı açmaktadır.

Görülen o ki, her iki egzersiz, oyuncu açısından birbirinden aynı kaynaklardan beslense de, seyircide peş peşe izleyince farklılık olduğu belli olmakta, ancak işlerliği olmayan bir durum, oyuncuların eylemlerinde kesinti ve oyunun akışını ya da gerçekliğini bozacak bir etki oluşturmamaktadır. Ayrı tekniklerin kullanıldığı parçalar birbirleriyle kıyaslanırken seyircinin ilgi ve beğenisine göre tercihler farklılaşmıştır. Bu yüzden çalışmaların oyunculuk tekniği anlamında birbirine üstünlüğü ya da zayıflığı söz konusu edilemez. İki egzersiz de sahne üstünde işlemekte, oyuncuların itkilerini harekete geçirmekte, oyuncuyu canlı ve aktif kılmakta ve oyunculuğun gerçekliğini kırmamaktadır.

Oyunculuk ile uğraşanlar, üstüne düşünenler, uygulayanlar, icra edenler bilirler ki sahne üstü için tek bir doğru asla yoktur. Önemli olan temelde oyunculuğun samimi ve doğal olmasıdır. Oyunculuk teknikleri konusunda da genel olarak işlemesi önemlidir. Oyuncunun hangi tekniği seçeceği, tek bir teknikle mi, yoksa kendisinde işleyen karma bir yapıyla mı yolunu çizeceği elbette ki oyuncuların tercihlerine, kişiliklerine, yaklaşımlarına, beğenilerine kalmış ve zaman içinde değişim gösterebilecek bir seçimdir. Oyuncu için önemli olan yolda olmak ve denemekten ve arayıştan hiçbir zaman kaçınmamaktır. Böyle bir yolculukta Lee Strasberg ve David Mamet'in aynı hedefe ulaşmayı amaçlayan ancak farklı yönleri öneren ve savunan oyunculuk yaklaşımlar birer rehber olabilir. *Sihirli eğer* çalışmaları oyuncuların oynama eylemlerinin rotasını farklılaştıracak önemde bir çalışmadır. Bu yüzden oyunculuk yapan herkesin, bir şekilde, deneyerek, kendisine doğru rotayı bulduracak pusulayı keşfetmesi gerekmektedir.

## KAYNAKÇA

- ADLER, Stella. 2006. *Aktörlük Sanatı*. Çev: Nazım Uğur Özüaydın. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları
- ALBEE, Edward. 1995. *Hayvanat Bahçesi Öyküsü*. Çev: İbrahim Keskin. Ankara: Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü Başdramaturgluk Oyun Arşivi
- BRUDER, Melissa; COHN, Lee Michael; OLNEK, Madeleine; POLLACK, Nathaniel; PREVITO, Robert; ZIGLER, Scott. 2013. *Oyuncu İçin Pratik El Kitabı*. Çev: Deniz Ölmez. İstanbul: Metis Yayınları
- COHEN, Lola. 2010. *The Lee Strasberg Notes*. New York: Routledge
- ÇEHOV, Anton. 2014. "İvanov". *Büyük Oyunlar*. Çev: Ataol Behramoğlu. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları
- GÜNGÖR, İbrahim. 2015. "Yaşamı, Görüşleri ve Oyunculuk Tekniği ile Lee Strasberg". *Oyuncunun Yolculuğu*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları
- HULL, Loraine. 2004. *Strasberg's Method*. Santa Barbara: Hull - Smithers
- KANDEMİR, Fatma. 2014. *Bir Konstantin Stanislavski Yorumu Olarak Lee Strasberg'in Metot Oyuncululuğu*. Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi
- KARABOĞA, Kerem. 2010. *Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks*. İstanbul: Habitus Yayınları
- MAMET, David. 1997. *True And False: Heresy And Common Sense For The Actors*. New York: Vintage Books (Amazon Kindle Version)
- MOORE, Sonia. 2006. *Stanislavski Sistemi – Oyunculuk Eğitimi İçin Bir El Kitabı*. İstanbul: BGST Yayınları

MOSELEY, Nick. 2006. *Acting And Reacting – Tools For The Modern Actor*. London: NHB

ÖZÜAYDIN, N.Uğur. 2011. *Stanislavski Sistemi ve Metot Oyuncululuğu*. İstanbul:

Mitos Boyut Yayınları

SHAKESPEARE, William. 2011. *Hamlet*. Çev: Sabahattin Eyüboğlu. İstanbul:

İş Bankası Kültür Yayınları

STANISLAVSKI, Konstantin. 2002. *Bir Aktör Hazırlanıyor*. Çev: Suat Taşer. İstanbul:

Papirüs Yayınları

STANISLAVSKI, Konstantin. 1999. *Bir Rol Yaratmak*. Çev: Çiğdem Genç, Fırat

Güllü, Bora Tanyel. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi

STANISLAVSKI, Konstantin. 2011. *Sanat Yaşamım*. Çev: Suat Taşer. İstanbul:

Agora Yayınları

STRASBERG, Lee. 1998. *Dream Of A Passion*. New York: Penguin

TOPORKOV, Vasili. 2017. *Stanislavski Provada*. Çev: Cüneyt Yalaz, Duygu

Dalyanoğlu, Özgür Eren. İstanbul: BGST Yayınları

<https://www.bl.uk/collection-items/first-use-of-the-word-nunnery-to-mean-brothel-1593>

YEŞİL, Sermet. 2007. *Michael Chekhov'un Konstantin Stanislavski'nin Oyunculuk*

*Yöntemi'ne Yaklaşımı*. Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi

## **EK 1 – UYGULAMADA KULLANILAN OYUN METİNLERİ**

### **PARÇA 1 (Hamlet – William Shakespeare, Çev: Sabahattin Eyübođlu)**

Oh yalnızım nihayet!

Ah nasıl bir uşak, ne aşâğılık bir köleyim ben!

Utanmalı değil miyim Őu oyuncudan ki,

Sadece bir oyunda, bir acının gölgesinde yalnız,

Düşüncesinin avucuna alıyor yüređini,

Allak bullak oluyor yüzü gözü bu etkiden,

Gözyaşları içinde geçiyor kendinden,

Hıçkırın sesi, soluđu ve her haliyle

Emrine giriyor kafasındakinin,

Bir hiç uğruna hem de bütün bunlar!

Hekuba uğruna!

Ona ne Hekuba'dan, ondan Hekuba'ya ne?

Yine de ağlıyor... Ne yapmazdı öyleyse

Onun içinde olsa benim acımın kaynađı, nedeni?

Gözyaşına bođardı sahneyi,

Korkunç çıđlıklarla paralardı yürekleri;

Suçluyu delirtir, suçsuzu afallatırdı:

Korku salardı bilmeyenin içine,

Dondururdu gören gözleri, duyan kulakları!

Bense ne yapıyorum, ben?  
Ben uyuşuk, ben pısrık, aşağılık herif,  
Bulutlarda sürtüyor, dalga geçiyorum,  
Ne yapacağımı bilmeden, ağzımı açmadan, açamadan.  
Oysa koca bir kral var ortada,  
Tacına tahtına, güzelim canına,  
Kahpece, kalleşçe kıyılmış bir kral!  
Korkağın biri miyim yoksa ben?  
Alçak diyen biri yok mu bana?  
Bir tepeleyen yok mu beni?  
Yok mu biri sakalımı koparıp yüzüme çalan,  
Yok mu biri gelsin çeksin beni burnumdan,  
Tıksın yalanlarımı boğazımdan içeri ciğerlerime.  
Yok mu bunu yapacak biri, yok mu?  
Yapsın, razıyım! Karşı koyamam ki zaten,  
Güvercin yüreklini biriyim!  
Ezilmeyi acılaştırın zehir yok ki bende  
Olsaydı, çoktan yedirmez miydin çaylaklara  
O köpeğin bağırsaklarımı, o kanlı, o iğrenç herifin!  
O vicdansız, kalleş, çamur ruhlu herifin!  
Ey alınmamış kan!  
Ne zavallı bir eşekmişim ben! Nasıl olur da,  
Öldürülmüş sevgili babasının biricik oğlu ben,

Gökler, cehennemler öç almaya zorlarken beni,  
Oturmuş gönül avuturum kelimelerle,  
Kaldırım yosmaları, aşçı yamakları gibi!  
Tüh, yazıklar olsun bana!  
Ey kafam, silkin artık!  
Nerde duymuştum: Birkaç kanlı katil,  
Bir oyun seyrederken tiyatroda,  
Öyle ciğerine işlemiş ki bir sahne,  
Kalkıp dökmüşler ortaya cinayetlerini,  
Çünkü dili yoktur cinayetin ama,  
Birden konuşuverir bir mucize gücüyle.  
Babamın öldürülmesine benzer bir oyun  
Oynatacağım bu oyunculara, amcamın önünde.  
Gözüm onda, renk vermesini bekleyeceğim.  
Bir ürperti olsun gördüm mü, yeter bana.  
Gördüğüm hayalet şeytan da olabilir;  
Kandırıcı her biçime girebilir çünkü şeytan.  
Olur a, kafam bozuk, içim kararmış zaten,  
Böyle ruhlar tam işine geldiği için,  
Kandırıp cehennemine çekebilir beni.  
Daha sağlam gerçeklere dayanmalıyım:  
Tiyatroyu bir kapan gibi koyup önüne  
Kralın vicdanını kıştıracağım içine. (*Çıkar*)

## PARA 2 ( İvanov- Anton ehov, ev: Ataal Behramođlu)

İVANOV (*yalnız*) : Kötü, zavallı, değersiz bir adamım ben. Bana ancak Paşa gibi zavallı, ayyaş, bitik biri, sevgi, saygı duyabilir. Tanrım, nasıl hor görüyorum kendimi! Nasıl derin bir tiksinti duyuyorum kendi sesimden, kendi adımlarımdan, kendi ellerimden, giysilerimden, düşüncelerimden. Fakat, ne kadar gülünç, ne kadar onur kırıcı! Daha bir yıl öncesine kadar sağlıklı, güçlü, dinç, çalışkan ve ateşli bir adamdım; İşte bu ellerimle çalışıyordum. Konuşmalarım en bilgisiz kişileri bile etkileyebiliyordum. Acı karşısında ağlayabiliyor, kötülüğe karşı öfkeyle başkaldırabiliyordum. Esinlenmek nedir biliyordum. Çalışma masasının arkasında iki şafak boyunca, ruhu şiirlerle eğlendirerek oturulan sessiz gecelerin çekiciliğini ve güzelliğini biliyordum. İnançlarım vardı. Öz anamın gözlerine bakar gibi bakabiliyordum gelecek günlere... Ama şimdi, oh, Tanrım! Yoruldum, inançlarım yok oldu. Günlerimi, gecelerimi aylak aylak geçiriyorum. Beynim, ayaklarım, ellerim, kendi başlarına çalışır oldular. Evim barkım yıkılıyor, ormanın balta vuruşları altında çatırıyor. (*Ađlar.*) Toprađım öksüz çocuklar gibi bakıyor yüzüme. Beklediđim, üzüldüğüm hiçbir şey yok, ruhum gelecek karşısında dehşetle titriyor... Ya Sarra? Onu sonuna kadar seveceđime yemin etmiş, zavallıya mutluluktan söz etmiş, gözleri önüne düşünde bile göremeyeceđi bir gelecek sermiştim. İnanı bana. Bütün bu beş yıl boyunca kurbanlarının ađırlığı altında onun nasıl sararıp solduđunu, vicdanıyla yaptıđı savaşı sonunda nasıl hasta düştüğünü gördüm. Fakat Tanrı tanıktır ki ne sitem etti, ne de yan baktı bir kerecik olsun!.. Ben... bense sođudum ondan... Nasıl? Neden? Niçin? Anlayamıyorum. İşte acı çekiyor, günleri sayılı, bense aşıđılık bir korkak gibi onun solgun yüzünden, çökük göğsünden, yalvaran gözlerinden kaçıyorum... Utanılacak şey, utanılacak şey!.. (*Sessizlik*) Saşa'ya, kızcađıza, dokunuyor benim mutsuzluđum. Bana, neredeyse bir moruđa, aşktan söz ediyor, ve ben bir anda kendimden geçip her şeyi unutuyorum, sanki büyülenmiş gibi bađırıyorum: "Yeni bir hayat! Mutluluk." Fakat aradan bir gün geçer geçmez bu yeni hayata, bu mutluluđa, cinlere inandıđım kadar inanmaya başlıyorum. Ne oluyor bana? Bu güçsüzlüğüm nereden geliyor? Sinirlerime ne oldu? Zavallı hasta karım azıcık iđneli bir söz söylemesin, hizmetçi canımı sıkmaya görsün, ya da tüfeđim ateş almasın; nasıl da, nasıl da kötü, aykırı bir adam olup çıkıveriyorum! En iyisi, alınma bir kurşun sıkıp...

## SAHNE 1 (Hayvanat Bahçesi Öyküsü – Edward Albee, Çev: İbrahim Keskin)

Jerry: Jerry ve Köpeğin hikayesinin sonu.

(Peter sessizdir)

Jerry: Evet Peter (Jerry aniden neşelenir) sence bu hikayeyi bir dergiye satabilir miyim dersin? Böylece ‘Karşılaştığım En Unutulmaz Karakter’ sayesinde birkaç yüz dolar alabilir miyim? Ne dersin hadi söyle..(Jerry çok canlı ama Peter rahatsızdır)

Peter: (uyuşmuş)Hmm...anlamadım...(neredeyse gözleri yaşaracak)tüm bunları niye bana anlattın?

Jerry: Neden anlatmayayım?

Peter: ANLAMADIM!..

Jerry: (çoşkulu fakat fısıldayarak)Bu bir yalan.

Peter: Hayır, hayır yalan değil.

Jerry: (sakince)Sana açıklamaya çalıştım, yavaş yavaş...

Peter: Daha fazla dinlemek istemiyorum, seni anlamıyorum, evsahibi kadını, köpeğini...

Jerry: Onun köpeği! O benim...yok, haklısın onun köpeği...ne düşündüğümü bilmiyorum, anlamazsın haklısın. Ben seninle aynı mahallede oturmuyorum, iki muhabbet kuşuyla evli değilim, başka bir deyişle senin düzenin bende yok. Ben ebedi bir faniyim ve benim evim, dünyanın en büyük şehri olan New York'ta, batı yakasında, insanı hasta eden pis bir pansiyon odası. Amin.

Peter: Affedersin...öyle demek istemedim

Jerry: Unut gitsin, benimle ne yapacağımı bilemiyorsun sanırım?

Peter: (şakayla)Neyse, biz her türlü şeyi basarız(kıkırdar)

Jerry: Komik bi adamsın biliyor musun çok ...çok komiksin

Peter: Ciddi mi?(hala kıkırdamakta)

Jerry: Peter seni kızdırıyor ya da şaşırtıyor muyum?

Peter: Şeyy..itiraf etmeliyim ki, düşündüğüm öğle sonrası pek bu değildi

Jerry: Yani benim gibi biriyle tanışmayı beklemiyordun?

Peter: Kimseyle tanışmayı beklemiyordum.



Jerry: Hayır, beklediğini sanmıyorum ama ben buradayım ve gitmiyorum

Peter: (saatine bakar)Şey, sen kalabilirsin ama ben artık eve gitmeliyim

Jerry: Yo, hadi biraz daha otur

Peter: Gerçekten eve gitmem gerek

Jerry: (Peter'i gıdıklamaya başlar) Hadi..

Peter:Hayır...yapma...kes şunu..dur hayır

Jerry: Hadi..

Peter: Ha ha ha ha gitmeliyim kes şunu yapma..hem kuşlar masayı kurmuş olacak kediler de sofrayı hazırlamıştır..ve biz de ..

Jerry: Peter

Peter: Ha ha ha ha ne var...off...

Jerry: Dinle şimdi

Peter: Ne var Jerry of yaa..

Jerry: Peter, hayvanat bahçesinde ne olduğunu öğrenmek istiyor musun?

Peter: ah, ha ha ha ha hayvanat bahçesi mi? Benim kendi hayvanat bahçem var evde... kuşlar sofrayı hazırlıyordur şimdi... o neydi öyle.

Jerry: Evet çok komik Peter, ama hayvanat bahçesinde ne olduğunu bilmek istiyor musun?

Peter: evet, evet anlat ne olduğunu, bana ne oldu bilmiyorum..

Jerry: Şimdi hayvanat bahçesinde ne olduğunu anlatacağım, ama önce sana hayvanat bahçesine niye gittiğimi söylemem gerekiyor, hayvanat bahçesine insanların hayvanlarla, hayvanların da hayvanlarla ve insanlarla birlikte nasıl geçindiklerini görmeye gittim, herkes birbiriyle parmaklıkla ayrılmışken..ama hayvanat bahçesinde böyle olur...(Jerry yavaş yavaş Peter'i kanepeden itmeye başlar) Biraz ileri git.

Peter: Pardon, yeterince yerin yok mu?

Jerry: Şeyy..tüm hayvanlar oradalar, tüm insanlar da...Pazar günü ve tüm çocuklar da oradalar. (koluna vurur) Biraz ileri git!

Peter: Tamam...

Jerry: Ve sıcak bir gün..tüm balon satıcılar, dondurmacılar...fok balıkları bağıyor, kuşlar cıvıldıyor.. (koluna vur) Git dedim sana!

Peter: Baksana, bu kadar yer sana yetmiyor mu!

Jerry: Ve ben de oradayım, aslanların beslenme saati..aslan bakıcısı aslanlardan birini beslemek için kafese giriyor (koluna sertçe vurur) Git dedim!

Peter: Daha fazla kayamam, beni itip durma, neyin var senin?

Jerry: Hikayeyi dinlemek istemiyor musun? (koluna sertçe vurur)

Peter: Emin değilim, ama kesinlikle koluma vurulmasını istemiyorum

Jerry: Böyle mi? (koluna yumruk atar)

Peter: Kes şunu, neyin var

Jerry: Ben deliyim piç kurusu

Peter: Hiç komik değil

Jerry: Dinle Peter, bu bankı istiyorum, sen gidip ötekine otur, uslu olursan hikayenin gerisini anlatırım

Peter: Ama...bu da ne demek oluyor, neyin var senin, ayrıca bankımı sana vermek için bir sebep göremiyorum, her pazar bu banka gelip otururum.

Jerry: Kalk o banktan Peter

Peter: Hayır

Jerry: O bankı istiyorum ve alacağım, şimdi kalk oradan

Peter: İnsanlar her istedikleri şeyi alamazlar, bir kuraldır bilmen gerekir, istedikleri bazı şeyleri alabilirler ama her şeyi değil

Jerry: Geri zekalı

Peter: Kes şunu

Jerry: Sen otsun, hadi yere otur

Peter: Şimdi beni dinle, tüm öğleden sonra sana katlandım

Jerry:Gerçekten mi?

Peter: Yeterince fazla..sana yeterince katlandım, seni dinledim çünkü birisiyle konuşmaya ihtiyacın var gibi görünüyordun

Jerry: Her şeyi çok kısa yoldan hallediyorsun, senin bu adaletine ne desem ki..TANRIM, sen beni hasta ediyorsun git ve bankımı bana ver

Peter: Benim bankım!

Jerry: Gözüm görmesin. (Düşürürcesine itekler)

Peter: Allah kahretsin seni bu kadarı yeter, canıma yetti bankı sana vermiyorum hadi çek git şimdi çek git dedim

(Jerry kımıldamaz)

Git buradan yoksa polis çağıracağım seni uyarıyorum polis çağırırım bak

Jerry: Bu civarda polis bulamazsın, hepsi parkın batı yakasındalar, orada çiçekleri kopartan, ağaçlara tırmanan çocukları kovalıyorlardır, onların görevi de bu... kışını yırtsan duymazlar.

Peter: Polis,,seni uyarıyorum seni tutuklatacağım POLİS!

## SAHNE 2 (Hayvanat Bahçesi Öyküsü – Edward Albee, Çev: İbrahim Keskin)

Jerry: Çok komik gözüküyorsun biliyor musun? Kimsenin incitmediği koca bir adam, güneşli bir pazar günü parkta polis diye bağıyor, bir polis kazara buraya gelse bile senin deli olduğunu sanır alıp götürür seni.

Peter: Aman Tanrım buraya kitap okumaya geldim ve bana bankı vermemi söylüyorsun sen delisin

Jerry: Hey, sana yeni haberlerim var, senin kıymetli bankına oturuyorum ve bunu asla benden geri alamayacaksın

Peter: Baksana, çek git bankımdan, bu bank benim! Gitmeni istiyorum!

Jerry: Aaa...bak kim deliymiş!

Peter: SENİ UYARIYORUM!

Jerry: Ne kadar komik görüdüğünü biliyor musun?

Peter: Umurumda değil, bankımdan defol git!

Jerry: Niye, sen dünyadaki her şeye sahipsin, bana evini, aileni ve küçük hayvanat bahçeni anlattın, senin her şeyin var ve şimdi de bu bankı mı istiyorsun? İnsanlar böyle şeyler için mi savaşır? Söylesene Peter bu bank, bu demir ve tahtadan yapılmış şey senin onurunu mu simgeliyor yoksa? Dünyada uğruna savaşmak istediğin şey bu mu? Bundan daha saçma bir şey düşünebiliyor musun?

Peter: Saçma mı? Bana bak, seninle onur hakkında konuşmaya veya açıklamaya niyetim yok, bu onur meselesi de değil, olsaydı bile sen anlamazdın

Jerry: Ne söylediğini bile bilmiyorsun, hayatında ilk kez kedinin kumunu temizlemenin ötesinde bir şeyle karşılaştın, aptal, başka insanların ihtiyaçları hakkında hiçbir fikrin, en ufak bir fikrin bile yok

Peter: Dinlesene beni, bu banka ihtiyacın yok..kesinlikle

Jerry: Hayır var

Peter: Yıllardır buraya gelirim, büyük huzur duyarım, bu bir erkek için önemli ve ben sorumlulukları olan bir adamım, bir yetişkinim, bu bank benim ve onu benden almaya hiç hakkın yok!

Jerry: O halde bankın için savaş, kendini ve kanepeni savun

Peter: Gerekirse dövüşürüm!

Jerry: Bir erkek gibi mi?

Peter: Benimle daha fazla dalga geçemezsin, evet bir erkek gibi eğer daha fazla ısrar edersen...

Jerry: Peter seni bir açıdan takdir etmem gerek. Sen bir otsun ve biraz da ufku dar bir insanın ama...

Peter: Bu kadarı da fazla

Jerry: ...yine de biraz şeysin, yani sende bir çeşit şeref var ya bu beni gerçekten çok şaşırtıyor.

Peter: YETER ARTIK!

Jerry: Pekala Peter bank için döğüşeceğiz, ama ikimiz eşit değiliz, (çirkin görünüşlü bir bıçak çıkarır)

Peter: Sen delimişsin, sen delirmişsin beni öldüreceksin!

Jerry: Al, şimdi bıçak senin, ikimiz eşit olduk

Peter: Hayır

Jerry: (Peter'e doğru hamle yapar, onun yakasından tutar, şimdi yüzyüzedirler)

Şimdi şu bıçağı al ve benimle dövüş, kendine saygın için ve şu kahrolası bank için dövüş

Peter: Hayır bırak beni gideyim. İmdat!

Jerry: Dövüş benimle sefil piç kurusu, bankın için, muhabbet kuşların için, kedilerin için, iki kızın için, karın için, erkekliğin için, dövüş, ot herif seni, sen karınla bir erkek çocuk bile yapamıyorsun!

(Peter'in yüzüne tükürür)

Peter: Bu bir genetik sorunu, erkeklik sorunu değil, seni hayvan, sana son bir şans veriyorum, git buradan ve beni rahat bırak. (Yerden bıçağı alır ve Jerry'e doğrultur)

Jerry: Öyle olsun

(Jerry kendisini bıçağın üzerine atar, bıçak Jerry'e saplanmıştı, Peter bir çığlık atar, sonra Jerry de tıpkı yaralı bir hayvanınki gibi bir çığlık atar, göğsündeki bıçakla boşalan park kanepesine yığılır, Peter'in gözleri faltaşı gibi açık, ağzı açıktır)

Peter: Ah Tanrı'm ah Tanrı'm, Tanrı'm...Tanrı'm...

Jerry: Teşekkür ederim Peter, çok teşekkür ederim, ah Peter gitmenden çok korktum, gidip beni yalnız bırakacağından nasıl korktum. Şimdi kimse seni görmeden git, Peter git, siktir git!

## EK 2 – UYGULAMA SONRASI SEYİRCİ DEĞERLENDİRME FORMU ÖRNEĞİ

### TEZ UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Uygulamada sahneye ilk çıkan: OYUNCU A

Uygulamada sahneye ikinci çıkan: OYUNCU B olarak değerlendirilecektir.

(Sayılarla değerlendirmelerde “1” en az / en düşük , “5” en çok / en yüksek olarak kabul edilerek 1 ile 5 arasında bir sayı kullanılacaktır.)

Yazılacak açıklamalarda “tekli parçalar” için “PARÇA 1” ve “PARÇA 2” , “ikili parçalar” için “SAHNE 1” ve “SAHNE 2” adlandırmaları kullanılacaktır.

1. Oyuncular duygularında samimi miydiler? ( Her parça için 1 – 5 arasında değerlendiriniz. 3 ve aşağısı notlar için sebebinizi / düşüncenizi açıklayınız.)

OYUNCU A

OYUNCU B

2. Karakterlerin eylemlerini anladınız mı? ( Her parça için 1 – 5 arasında değerlendiriniz. 3 ve aşağısı notlar için sebebinizi / düşüncenizi açıklayınız.)

OYUNCU A

OYUNCU B

3. Karakterlerin herhangi bir anda duygularında tutukluk, kesinti, ifade azlığı vb. bir durum dikkatinizi çekti mi? Eğer cevabınız EVET ise hangi oyuncunun hangi parçasında olduğunu, size göre neden kaynaklanmış olabileceğini ve/veya bu durumun sizde seyirci olarak nasıl bir etki oluşturduğunu belirtiniz.

4. Karakterler doğal (abartılı olmayan, normal hayatta gözlemlenebilecek davranışlara sahip) görünüyorlar mıydı? ( Her parça için 1 – 5 arasında değerlendiriniz. 3 ve aşağısı notlar için sebebinizi / düşüncenizi açıklayınız.)

OYUNCU A

OYUNCU B

5. Size göre oyuncular oynarken ne kadar kendilerine benziyorlardı? ( Her parça için 1 – 5 arasında değerlendiriniz. 3 ve aşağısı notlar için sebebinizi / düşüncenizi açıklayınız.)

OYUNCU A

OYUNCU B

6. Karakterleri “canlılık / oyun esnasında aktiflik” bakımından değerlendiriniz. ( Her parça için 1 – 5 arasında değerlendiriniz. 3 ve aşağısı notlar için sebebinizi / düşüncenizi açıklayınız.)

OYUNCU A

OYUNCU B

7. Oyuncuların birlikte oynadığı sahnelerde, kendi karakterlerinde devamlılık var mıydı? Eğer farklar olduğunu (canlılık, aktiflik, inandırıcılık, gerçekçilik, samimiyet vb.) düşünüyorsanız hangi açıdan ve neler olduklarını açıklayınız.