



Sosyal Bilimler
Enstitüsü

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI
RADYO TELEVİZYON TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

**AKTÖRLÜK SANATI
VE KAMERA ÖNÜ OYUNCULUKTA CHUBBUCK TEKNİĞİ**

Yüksek Lisans Tezi

GULAY HUSEYNOVA

İSTANBUL, 2024

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI
RADYO TELEVİZYON TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

**AKTÖRLÜK SANATI
VE KAMERA ÖNÜ OYUNCULUKTA CHUBBUCK TEKNİĞİ**

Yüksek Lisans Tezi

GULAY HUSEYNOVA

Jüri Savunma Jürisi

Danışmanı: Doç. Dr. GÖKSEL AYMAZ

Jüri: Dr. Öğr. Üyesi Yalçın YILMAZ

Jüri: Dr. Öğr. Üyesi Bülent KABAŞ

İSTANBUL, 2024

ÖZET

Bu yüksek lisans tez çalışmasında dünyanın en eski mesleklerinden biri olan Aktörlük Sanatının, Antik Yunan'dan itibaren birçok önemli tarihsel süreçleri ele alınarak incelenecek, oyunculuk yaklaşımları, oyuncunun kimliği ve konumu, sahne ve film oyunculugu, oyuncu seçimi, yönetmen ve oyuncu ilişkisi, oyunculugun dönüşümü, oyunculuk teknikleri vs. gibi durumlar araştırma konusu olmakla birlikte XXI. Yüzyılın en usta oyuncu eğitimcilerinden olan Ivana Chubbuck tekniğine de ışık tutulacaktır.

Başlangıçta Dionysos şenliklerindeki koroyla doğuşunu gerçekleştiren bu sanat, öncelikle tiyatro oyunları, daha sonra ise film türlerine göre şekillenmeye başladığından, çalışmada aktör açısından hem teknik anlamda hem de mevcut yapısı nedeniyle temel ilkeleri farklı olan film ve tiyatro oyunculugunun, kendi avantaj ve dezavantajları da karşılaştırılacaktır. Bu doğrultuda role hazırlık süreciyle birlikte dünyaca ve ülkece başarılı film ve tiyatro yönetmenlerinin aktörlük sanatıyla ilgili fikirleri de çalışmada yer alacaktır.

Son olarak ise Hollywood'un en çok aranan oyuncu koçu, Brad Pitt, Charlize Theron, Elisabeth Shue, Halle Berry, Eva Mendes gibi parlak isimler de dahil olmak üzere dünyanın her yerinden birçok oyuncuyu eğiten Ivana Chubbuck'ın geliştirdiği ve kendi soyadını verdiği oyunculuk tekniği ele alınacaktır.

Anahtar Kelimeler: Oyunculugun Doğuşu, Aktörlük Sanatı, Film Oyunculugu, Kamera Önü Oyunculuk, Chubbuck Tekniği.

ABSTRACT

This master's thesis aims to examine one of the oldest professions in the world, the art of acting, by exploring significant historical processes from Ancient Greece to the present. It will cover topics such as acting approaches, the identity and position of the actor, stage and film acting, casting, the director-actor relationship, the evolution of acting, and acting techniques. Additionally, the study will shed light on the acting technique developed by one of the most renowned acting coaches of the 21st century, Ivana Chubbuck.

Initially emerging with the chorus in Dionysian festivals, this art form first took shape through theater plays and later adapted to various film genres. In this study, the advantages and disadvantages of film and theater acting, which differ in terms of their technical aspects and inherent structures, will be compared from an actor's perspective. The preparation process for a role, along with the views of globally successful film and theater directors on the art of acting, will also be included.

Lastly, the acting technique developed by Ivana Chubbuck, one of Hollywood's most sought-after acting coaches, who has trained many actors from around the world, including famous names such as Brad Pitt, Charlize Theron, Elisabeth Shue, Halle Berry, and Eva Mendes, will be analyzed.

Keywords: The Birth of Acting, The Art of Acting, Film Acting, On-Camera Acting, Chubbuck Technique.

TEŞEKKÜR

Başta danışmanım sevgili Doç. Dr. Göksel Aymaz olmak üzere, tez izleme jürimde yer alarak kıymetli görüşleri ile çalışmama değer katan Dr. Öğr. Üyesi Yalçın Yılmaz ve Dr. Öğr. Üyesi Bülent Kabaş hocalarıma teşekkürü bir borç bilirim.

Tez çalışmam ve öğrenim hayatımın her aşamasında sevgisini ve desteğini eksik etmeyen canım aileme – babam Ebülfez Hüseyinov’a, annem Zemine Hüseynova’ya, ablam Günay Mövsümovaya ve ağabeyim Reşad Hüseyinov’a içtenlikle teşekkür ederim.

Gulay HUSEYNOVA

İSTANBUL, 2024

İÇİNDEKİLER TABLOSU

ÖZET.....	i
ABSTRACT	ii
ÖNSÖZ.....	iii
GİRİŞ.....	1
1.BÖLÜM: AKTÖRLÜK SANATININ BAŞLANGICI	3
1.1. Aktörlük Sanatının Doğuşu.....	3
1.1.1. Antik Yunan’da Profesyonel Oyunculunun 7 Aşaması: Thespis, Aiskhylos, Sophokles, Euripides	4
1.1.2. “Poetika”da Aristoteles’in Aktörlük Sanatına Dair Yaklaşımları	11
1.1.3. Antik Roma’da Oyunculuk Sanatı.....	14
1.1.4. “Ars Poetica”da Horatius’un Aktörlük Sanatına Dair Yaklaşımları.....	15
1.2. Shakespeare ve Aktörlük Sanatı.....	19
1.2.1. William Shakespeare.....	22
1.2.2. Shakespeare ve Oyunculuk.....	24
1.2.3. “Hamlet” ve “Bir Yaz Gecesi Rüyası” Oyunlarında Shakespeare’in Aktörlük Sanatına Dair Yaklaşımları.....	29
2. BÖLÜM: KAMERA ÖNÜ OYUNCULUK veya FİLM OYUNCULUĞU.....	36
2.1. Film ve Film Oyunculuğu.....	37
2.2. Kamera ve Oyuncu	43
2.3. Filmlerde Aktör Seçimi: Eğitimli ve Eğitimsiz Oyuncular	47
2.4. Aktörlük Sanatında Tekniğin Önemi.....	51
2.5. Oyunculukta İlk “Sistem”li Teknik ve Konstantin Stanislavski.....	54
3. BÖLÜM: KAMERA ÖNÜ OYUNCULUKTA CHUBBUCK TEKNİĞİ.....	57
3.1. Ivana Chubbuck ve “Aktörün Gücü – Chubbuck Tekniği”	57
3.2. Chubbuck Oyunculuk Tekniğinin 12 Aracı.....	61
3.2.1. Chubbuck Oyunculuk Tekniğinde “Genel Amaç”	62
3.2.2. Chubbuck Oyunculuk Tekniğinde “Sahne Amacı”	64
3.2.3. Chubbuck Oyunculuk Tekniğinde “Engeller”	65
3.2.4. Chubbuck Oyunculuk Tekniğinde “İkame”	66
3.2.5. Chubbuck Oyunculuk Tekniğinde “İçsel Nesneler”	68
3.2.6. Chubbuck Oyunculuk Tekniğinde “Düşünceler ve Eylemler”	69

3.2.7. Chubbuck Oyunculuk Tekniğinde “Az Önce”	70
3.2.8. Chubbuck Oyunculuk Tekniğinde “Mekân ve Dört Duvar”	72
3.2.9. Chubbuck Oyunculuk Tekniğinde “Yapılacaklar”	73
3.2.10. Chubbuck Oyunculuk Tekniğinde “Kafa Sesleri”	75
3.2.11. Chubbuck Oyunculuk Tekniğinde “Önceki Durumlar”	76
3.2.12. Chubbuck Oyunculuk Tekniğinde “Akışına Bırak”	77
SONUÇ	79
KAYNAKÇA	81



GİRİŞ

Kuşkusuz, aktörlük sanatı insanlık tarihi kadar eski zamanlara dayanan dünyanın en kadim mesleklerinden biridir. İnsana dair her şeyin en temel ve başlangıç noktasının oyun olduğunu kabul ederek başlanan bu araştırmanın ilk bölümünde öncelikle aktörlük sanatının doğuşu ele alınacaktır. Ardından kronolojik sırayla Antik Yunan ve Antik Roma Tiyatrolarında oyunculığa dair yaklaşımlar işlenecektir. Tiyatroyu kuramsal açıdan ele alırken Aristoteles, Thespis, Aiskhylos, Sophokles, Euripides'ten Horatius'a uzanan bir yolculuk yapılacaktır. Bölümün sonlarında ise William Shakespeare'in oyunlarından örneklerle oyunculuk sanatına bakışı ve yaklaşımları öğrenilecektir.

Araştırmanın ikinci bölümünde film oyunculduğuna giriş yapıp, filmlerde yer alan aktörlerin seçiminden, yönetmen – oyuncu ilişkisinden ve aktörlerin eğitim durumunun, tekniğinin olmasının mesleğine nasıl katkı sunacağına bakılacaktır. Ve burada da oluşturduğu oyunculuk yönteminin hala geçerliliği korunan, sisteminin üzerine de birçok teknik, metot üretilen Stanislavski'den ve onun "Sistem"inden bahsedilecektir.

Araştırmanın son bölümünde ise aktörlük sanatının tarihsel süreçleri eşliğinde Amerika'da birçok başarılı kariyerin oluşmasını sağlayan Chubbuck Oyunculuk Tekniğinin etkinliği ele alınacaktır. Çalışma, nitel bir araştırma tasarımına sahip olup "Aktörlük Sanatı ve Kamera Önü Oyunculukta Chubbuck Tekniği"ni bir durum çalışması olarak inceleyecektir. Bu çalışmada film oyunculğunda Ivana Chubbuck tekniğinin nasıl ortaya çıktığından ve geliştirdiği tekniğinin araçlarından, bu araçların nasıl ve hangi anlarda kullanılması gerekliliğinden söz edilecektir.

Çalışmada aktörlük sanatının tarihsel süreçleri ele alınacak, sahne ve film oyunculğusu ile ilgili literatür taraması yapılacak ve yöntem olarak içerik analizinden faydalanılacaktır. Ayrıca, Chubbuck Tekniği kuramsal anlamda irdelenmiş, esas kaynak olarak Ivana Chubbuck'ın "Aktörün Gücü" kitabı ele alınmış, tekniği uygulayan oyuncu ve oyuncu koçu röportajlarının ışığında veriler toplanmıştır.

Ivana Chubbuck, daha iki bin yıl öncesinde tragedyanın özünü, bireyin kazanma mücadelesi olarak tanımlayan Aristoteles'ten günümüze dek ister tragedyaya ister komedyada değişmeyen tek unsurun kazanma arzusu olduğunun altını çizerek gerçekçi bir oyunculuk için bu mücadelenin ne kadar mühim olduğuna ve gerçekçi insanların istedikleri şeyin peşinden, diğer insanlara göre daha içtenlik ve ciddiyetle, dinamik ve sıra dışı metotlarla koştığına ve bu nedenledir ki, büyük aktörlerin de bu doğal içgüdülerine dayalı olarak sahneye doğal bir insan modeli yansıttıklarına dikkat çekmektedir.

Bu çalışma, Ivana Chubbuck'ın aktörlük sanatında geleneksel olandan yola çıkarak en modern ve gerçekçi yaklaşımı sergilediği için güncelliği ve işlevselliği açısından literatürdeki eksikliği gidermeyi amaçlamaktadır. Türkiye’de Ivana Chubbuck tekniğiyle ilgili yetersiz tanıtım ve bilgi eksikliği nedeniyle, sahne ve film alanında çalışmalar yapan birçok oyuncunun tekniği uygulayamadıkları görülmektedir. Bu nedenle çalışmamın hem profesyonel oyuncu ve oyuncu adayları için hem de Ivana Chubbuck tekniği ile ilgilenen ve uygulamaya çalışanlar için kapsamlı bir kaynak oluşturması kanaatindeyim.

Bu yüksek lisans tez çalışması, tüm bilimsel verilere dayanarak Aktörlük Sanatını ele almakta ve kamera önü oyunculukta Ivana Chubbuck Tekniğinin uygulanma analizine hizmet etmektedir.

1. BÖLÜM:

AKTÖRLÜK SANATININ BAŞLANGICI

1.1. Aktörlük Sanatının Doğuşu

Aktörlük sanatının doğuşu, oyunculuğun bir sanat yahut bir zanaat olarak görülmesinden öte, insanlık tarihi kadar eski zamanlara dayandığı için dünyanın en kadim mesleklerinden biri olduğu varsayılmaktadır. Günümüzde bir oyuncuyu görmeye alışkın olduğumuz sinema, televizyon, tablet, telefon ekranı veya monitör yahut tiyatro sahnesi gibi mekân ve mecraların oluşumundan asırlar öncesinde de oyunculuk vardı ve en temel, en yalın haliyle benzer özellikler taşımaktaydı. “Oyunun olduğu her yerde oyuncu da vardır” deyiminden yola çıkılacak olursa, yalnızca insanlarda değil, hayvanlarda da oyun oynama içgüdüsünün var olduğu kolaylıkla gözlemlenebilir ve bu durumda biraz daha ileri gidilirse oyunculuğun yaşamla yaşıt olduğu bile söylenilebilir. Yeryüzünde insana dair mevcut olan her şeyin en temel ve başlangıç noktasının oyun olduğunu söyleyen Hollandalı filozof ve tarih profesörü Johan Huizinga, doğa tarafından insanlığa bahşedilen oyun mefhumunu şu şekilde aktarmaktadır (Huizinga 2023: 13-14):

“Akıl yürüten zihnimizin bize söylediği üzere doğa, fazla enerjiyi boşaltma, efor sarf ettikten sonra rahatlama, hayatın talepleri doğrultusunda eğitime, tatmin edilmemiş özlemleri giderme gibi tüm o yararlı işlevleri, kendi çocuklarına, tamamen mekanik alıştırma ve reaksiyonlar şeklinde de pekâla verebilirdi. Ama o ne yaptı? Gerilimi, neşesi ve eğlencesi ile bize oyunu verdi”.

Doğadan aldığı bu kıymetli ve içgüdüsel oyun armağanıyla Antik Çağ insanı, başlangıçta farkında bile olmadan drama ve aktörlük sanatının doğuşunu gerçekleştirmiştir. Tiyatronun yazılı ilk ve başarılı örneklerini oluşturan Antik Yunan tiyatrosu, dönemin sosyo-ekonomik dönüşümüyle doğrudan bağlantılı olduğu için bereket tanrısı Dionysos inancı üzerine gelişmiştir. Adına gizemli tapınmalar düzenlenen ve bir yarı-tanrı olan Dionysos,

Yunan köylüsünün gündelik yaşam ve kültüründe yer almakta olup çeşitli şenlik ve şöenlerle kutsanmaktaydı. Bolluk, bereket ve canlılık niyetine düzenlenen bu şenliklere Ocak-Şubat aylarında kutlanan *Lenaia* ve *Antesteria* misal gösterilebilir. Daha sonra MÖ 534 yılında diğerlerinden çok daha kapsamlı bir şenlik olan ve *Büyük Dionysia* olarak da adlandırılan *Kent Dionysiası*, kısa sürede yaygın bir hal alarak binlerce insanı bu görkemli kutlama şenliği etrafında bir araya toplamayı başarmıştır. Mart-Nisan aylarında kutlanan bu şenlikler, Tanrı Dionysos'un heykelinin hususi bir törenle oyun alanına getirilerek ilk sıraya yerleştirilmesiyle başlar ve 10 boy [phile] beş yetişkin, beş de ergen korosuyla, yani tamamı yetişkin erkekler yahut oğlan çocuklarından ibaret olan 50 kişilik koro, Tanrı Dionysos'un şerefine şarkı söyleyip raks ederlerdi (Aristoteles 2021: 86-87). Kimi zaman neşeli, kimi zaman da kederli olan bu musikiler, *dithyrambos* olarak adlandırılmakta ve lirik şiir şekli kullanılmaktaydı. Bu, çok daha önceleri kurban ritüellerinde halkın hep bir ağızdan söylediği ilahilere benzese de *dithyrambos*'un ilahiler söyleyen gruplardan farkı, onlar gibi karmaşık halde gezerek değil, ilk kez bir *koro* halinde belirli bir noktaya sabitlenmesindeydi ki, bunu da Midillili ozan Arion'un başlattığı söylenmektedir. Dolayısıyla, Antik Çağ'daki başlangıç aşamasında tragedya, yalnızca korodan ibaretti. Kendisi de *korobaşı* olan Arion tarafından belirlenen ve koronun *dithyrambos* söyleyeceği o nokta ise perspektif açısından oyunculuk tarihindeki ilk *sahne* yahut sahnenin temel başlangıcı hesap edilebilir. *Kent Dionysiası*'nın popüler bir şekil olarak dinsel ve kitlesel anlamda önem taşıması, Antik Yunan'da yarışmaların başlamasına da sebebiyet vermiştir. Yunanistan'ın her yerinden Tanrı Dionysos şerefine ilahiler yazan ozanlar ilk yarışmaya katılmak için Atina'ya akın etseler de kazanan yalnızca bir kişi – arabasıyla köy köy dolaşan İkaryalı Thespi olmuştur (Ünal 2015: 36-37).

1.1.1. Antik Yunan'da Profesyonel Oyunculuğun 7 Aşaması: Thespi, Aiskhylos, Sophokles, Euripides

Profesyonel kelimesi, anlam olarak her ne kadar modern zamanlara ait bir algı oluştursa da tarihteki ilk profesyonel oyuncunun İkaryalı Thespi olduğu bilinmektedir. Milattan önce 534 yılında sahneye çıkan, hem oyun yazarı hem de oyuncu olan Thespi, Antik Yunan profesyonel oyunculuk tarihindeki yedi aşamadan birincisini başlatarak kendi adıyla anılmasını sağlamayı başarmıştır. Sahneye ilk çıktığı tarihi takip eden otuz beş yıllık bir süre zarfında tragedyaların ortaya çıkarılmasından yazarlar sorumlu olduğu için,

dolayısıyla bir tragedya yazarının hem koroyu çalıştırmakla hem oyun sahnelemekle hem de oyunculuk yapmakla yükümlü olduğu göz önünde bulundurulursa, kendisinin aynı zamanda döneminin yönetmeni ve yapımcısı olduğu da varsayılabilir. Hakkında yeteri kadar bilgi olmamasına rağmen Thespis, koroya bir oyuncu ekleyerek *dithrambos*'tan, başka deyişle korodan dramatik oyuna geçişi sağlayan ilk isim olmayı başarmış ve bunun sonucunda tiyatronun tragedya türü ortaya çıkmıştır (Nutku 2002: 28-29). Romalı şair Horatius, “*Ars Poetica*” eserinin II. bölümünde Yunan dramasını incelerken konuyla ilgili şu şekilde yazmaktadır (Horatius 2021: 23):

*“Daha önce bilinmeyen bir tragedya türünü bulduğu söylenir
Thespis’in,
Birlikte yüzlerini boyayan oyuncuların hem okuyup
hem oynadıkları şiirlerini
Arabalarda taşıdıkları da”.*

Thespis'in korodaki oyuncuya “yanıtlayan” anlamına gelen *hipokrütes* adını verdiği de kaynaklarda yer almaktadır. Böylelikle, Thespis'in koroya bir *hipokrütes* eklemesi ve aynı zamanda koro ile bu oyuncuyu karşılıklı konuşturması, biçimsel olarak oyunculuk tarihindeki ilk *diyalog* oluşumunu gerçekleştirmiştir. Bunu takip eden ikinci aşamada ve yaklaşık kırk yıl sonra tragedyaya ikinci profesyonel oyuncuyu getiren ismin, Yunan tragedya şairlerinin ustası sayılan Aiskhylos olduğunu ve tarihi belgelerden yola çıkarak, bu oyuncunun adının Cleander olduğunu görmekteyiz. Ayrıca, Cleander'in kendinden öncekiler gibi yazar oyuncu değil, yalnızca oyunculuk mesleğini icra eden ve bunun için devletten ücret alan ilk aktör olduğu da bilinmektedir. Cleander'i mesleki anlamda eğiten, ona hareket ve jestleri, tonlamaları ve karakter yorumunu öğreten tragedya ustası Aiskhylos, 25 yıl kadar sonra yazdığı “*Oresteia*” oyununda *protagonist* [olumlu karakter] karşısına *antagonist* [olumsuz karakter] çıkararak oyunculuk tarihinde ilk kez iki oyuncuyu karşı karşıya getirmiş ve karakter boyutlarını genişletmiştir. Buradan anlaşılabileceği üzere, korodan ayrı olarak iki oyuncunun birbiriyle karşılıklı konuşması, diyalogu ön plana getirmekle kalmayıp, koronun fazla yer tutmasını da önlemiştir. Antik Yunan oyunculuk tarihindeki üçüncü önemli aşama ise oyunculüğün yazarlıktan kesin olarak ayrılmasıyla birlikte insan doğasının araştırılmasına yöneliktir ki, bu da MÖ 471 ile 405 yıllarını, yani Sophokles'in oyunlarını yazdığı dönemi kapsamaktadır (Nutku 2002: 29-30).

Hayatı, Atina'nın en parlak dönemine tesadüf eden Sophokles, MÖ 496 yılında Atina yakınındaki Kolonos kasabasında doğmuştur. Zengin bir zırh ve silah imalatçısı olan babası Sophilos, oğlu Sophokles'in iyi bir eğitim ve öğrenim görmesine özenle yaklaşmıştır. Yakışıklı olmasıyla birlikte müzik ve dansa yatkınlığıyla da bilinen Sophokles, MÖ 480'de Salamis Deniz Savaşı'ndan sonra düzenlenen kutlamalarda gençler korosunu yöneterek Paian marşını okumuştur. Tiyatro ve oyun yazmaya olan merakı, büyük tragedya yazarı Aiskhylos'a beslediği derin bir hayranlığın etkisiyle oluşmuş ve çok geçmeden kendi başına Atina'daki tiyatro yarışmalarına katılım sağlamaya başlamıştır. Böylelikle, MÖ 468 yılında *Büyük Dionysia* bayramında katıldığı ilk tiyatro yarışmasında perestiş ettiği Aiskhylos'u yenerek birincilik elde eder ve 27 yaşında iken meslekteki ilk büyük başarısına ulaşmış olur (Sophokles 2023a: v).

Aiskhylos'tan önce Yunan tragedyasının konuları, yapısal anlamda dağınık bir halde olduğundan bir tiyatro çeşidi olarak tragedya, Aiskhylos sayesinde asıl ve tam şeklini bulmuştu. Horatius *"Ars Poetica"*'sında Aiskhylos ile ilgili fikirlerini şu şekilde aktarmaktadır (Horatius 2021: 23):

"...uygun maske ve kostümü bulan Aiskhylos

Oturttu sahneyi ölçülü direkler üzerine,

Öğretti tumturaklı bir üslupla konuşmayı ve 'cothurnus' kullanmayı".

Antik Yunan ve Roma tragedyalarında aktörlerin giymiş olduğu kalın tabanlı, bağcıklı ve yüksek çizme olan cothurnus ile birlikte uygun maske ve kostümü de bulan Aiskhylos, yalnızca oyunculuk ve yazarlığıyla değil, her anlamda olgun örneklerle oyunları zenginleştirmiş olduğu için Sophokles de dahil olmak üzere, kendisinden sonraki yazarlar mevcut bir kalıbı kendi buluşlarıyla ele alarak geliştirmişlerdir. Örneğin, Sophokles'in MÖ 430'dan hemen sonra kaleme aldığı ve Yunan tragedyasının en başarılı örneği kabul edilen *"Kral Oidipus"* oyunu, konunun ele alınmasındaki ustalık tarzı ve belirgin karakter özellikleriyle yüzyıllardır dünya edebiyatının kıymetli eserleri arasındaki yerini korumakta ve günümüzde de sahnelenmeye devam etmektedir. Aynı şekilde, *"Elektra"* ve *"Antigone"* tragedyaları da Sophokles'in dünya mikyasında mükemmeliyete varan birer şaheserleridir (Sophokles 2023b: vii).

Onuncu yüzyılda derlenen *Souda* sözlüğünde, yaklaşık altmış yıllık tiyatro hayatı boyunca Sophokles'in 123 tragedya kaleme aldığı ve katıldığı yarışmalardan 24'ünde

(24x4=96 oyun) birinci, diğerlerinde ise ikinci olduğu yazmaktadır. Bu oyunlardan yalnız yedisinin metinlerinin günümüze ulaştığı, diğerlerinin kaybolduğu bilinmektedir. Günümüze kadar gelen tragedyaların tahmini yazılış sıralaması ise şu şekildedir: “*Aias*” (450-442), “*Trakhisli Kadınlar*” (440’tan önce), “*Antigone*” (441), “*Kral Oidipus*” (430’dan hemen sonra), “*Elektra*” (418-410), “*Philokteles*” (409) ve “*Oidipus Kolonos’ta*” (406/5). Sophokles’in son oyunu, vefatından sonra 401 yılında adaşı olan torunu tarafından sahnelenmiştir (Sophokles 2023a: vii).

Aristoteles, drama sanatının doğası üzerine yazdığı ve tiyatro konusundaki ilk sistemli yapıt olan “*Poetika*” eserinde Sophokles’in tragedyaya getirdiği yenilikleri bu şekilde sıralamaktadır (Aristoteles 2021: 11):

“İlk olarak, Aiskhylos oyuncuların sayısını birden ikiye çıkardı ve koronun ağırlığını azaltarak başrolü söze verdi. Sophokles ise oyuncu sayısını üçe çıkarıp sahne tasarımı kullandı. Ayrıca, uzunluğu da değişti, kısa öykülerden ve satirik kökenine dayanan gülünç dil kullanımından [leksis] uzaklaşarak ağırbaşlılık kazandı ve dörtlü ölçüden iambik ölçüye geçti. İlk başlarda şiir satirik ve dansa daha yatkın olduğu için dörtlü ölçü kullanılırdı ama dil kullanımının devreye girmesiyle birlikte türün kendi doğası da esas ölçüsünü buldu. Gerçekten de dile en yatkın ölçü iambik ölçüsüdür; nitekim birbirimizle konuşurken sıkca iambik ölçüyle konuşuruz, altılı ölçüyü ise nadiren ve dilin armonisinin dışına çıktığımızda kullanırız. Ayrıca, ara öykülerin sayısı var”.

Sophokles’in aktör sayısını ikiden üçe çıkarması, kurgunun daha karmaşık hale gelmesine olanak tanımakla birlikte tragedyanın karakterlerarası ilişki dinamiğine de zenginlik eklemiş ve karakterlerin içsel gerçeğine ışık tutmuştur. Bunun yanı sıra, Sophokles’in kendinden önceki oyun yazarlarından farklı olarak ilk kez sahne dekorları kullanmasının, günümüz tiyatro örneklerinde olduğu gibi, sahnelenen tragedyanın görsel şölenine canlılık ve etkileyicilik katmasıyla birlikte oyunculara da sahne özgürlüğü ve rahatlık sağlaması muhtemeldir. Son olarak dilin kullanımına dikkat çeken Aristoteles, dile en yatkın ve günlük konuşmada sıklıkla istifade edilen ölçünün, birincisi kısa, ikincisi uzun iki heceli vezin türü olan *iambik* ölçüsü olduğuna değinmektedir. Buradan anlaşılabacağı üzere, Antik Yunan oyunculuk tarihinin bu aşamasında sahnelenen tragedyalarda oyuncular için dil

sorunları da çoğunlukla çözülmüş ve karakterlerarası diyaloglarda doğala yakın bir konuşma şekli kullanılmıştır.

Antik Çağ oyunculuk sanatındaki dördüncü aşama, komedya oyuncularının ortaya çıkmasıyla dikkat çekmektedir. Komedyanın, bir tür olarak Kent Devleti tarafından resmen tanınması tragedyadan ancak elli yıl sonra mümkün olabilmıştır. İlk komedya oyuncularının kimler olduğu tam olarak bilinmese de bu ilkler listesinde Kratinas, Krates yahut Ferekrates'in olduğu ihtimaller arasında yer almaktadır. Beşinci aşamanın önemi ise, artık oyuncuların da oyun yazarları gibi ödüllü yarışmalara katılabilmelerindeydi. İlk yarışmada ödül alan ismin Heraklides olduğu bilinse de bu yarışmaların başlama ve bitiş tarihlerine, aynı zamanda kazanan oyuncuların ödülünün ne olduğuna dair hiçbir bilgiye rast gelinmemektedir. Ayrıca, bu yarışmalara yalnızca başroller, yani birinci oyuncu olan *protagonistler* katılabilir ve kazanan oyuncu, bir sonraki yıl düzenlenecek olan şenliklerde yarışmaya girecek üç adaydan biri olarak kabul edilirdi. Bununla birlikte devlet, başrol oyuncusuna oyunda yer alacak olan ikinci [*deuteragonist*] ve üçüncü [*tritagonist*] oyuncularını seçme hakkı da tanıyordu. Yarışmalardaki seçici kurul için en esas değerlendirme puanı güzel konuşma, yani *retorika* ve sesin doğru ve canlandırılacak karaktere uygun bir biçimde kullanılabilişiydi. Sonuç itibariyle, Antik Çağ'da Kent Devletlerinin aktörlük sanatını bu denli önemsemesi ve hem sanatın hem de aktörlerin mesleki gelişimleri için resmi ödüllü yarışmalar düzenlemesi şaşırtıcı olduğu kadar takdir edilmesi gereken bir durum olarak da göze çarpmaktadır. Profesyonel oyunculuğun Antik Yunan'daki altıncı aşaması, on sekiz yaşından itibaren oyun yazmaya başlayan ve MÖ 441 yılında ilk birincilik ödülünü "*Antigone*" ile alan Euripides'in adıyla ilişkilendirilir. Aiskhylos ve Sophokles'ten sonra tragedyanın üçüncü büyük ozanı hesap edilen Euripides'in, ister oyunları ile isterse de oyuncularından istedikleriyle modern psikolojik dramın ve oyunculuğun temellerini atmış olduğuna inanılmaktadır (Nutku 2002: 31-33).

Euripides'in, MÖ 480 yılında, Yunanlarla Persler arasında Salamis Deniz Savaşı'nın yapıldığı gün, Salamis Adası'nda doğduğu bilinmektedir. Gençliğinde başarılı bir sporcu olan Euripides, erken yaşlarında spordan uzaklaşarak resim sanatına merak göstermiştir. Sokrates'le yakın dostluğuyla da bilinen Euripides'in eserleri sahnelendiği zaman tiyatroya ilgi duymamasına rağmen Sokrates'in mutlaka izlemeye geldiği söylenmektedir. Yunan hümanist filozofu Prodikos'tan hitabet ve doğa düşünürlerinin sonuncusu hesap edilen Anaksagoras'tan felsefe dersleri alan Euripides'i, çağdaşları "sahnelerin filozofu" olarak

adlandırıyorlardı. Değeri zamanla anlaşılan Euripides'in oyunları, yazdıkları tarihlerde çağdaşlarının beğenisini pek kazanamamıştı. Ayrıca, yarışmalara sıklıkla katılsa da biri ölümünden sonra olmak üzere, sadece beş birincilik elde edebilmişti. Toplam 92 eser yazan Euripides'in, günümüze kadar gelen oyunlarının sayısı 19'dur. Euripides, MÖ 406'da Amphipolis'te vefat etmiş, Arethusa'da defnedilmiştir. Tarihi kaynaklar, Sophokles'in o yılki tiyatro temsillerine meslektaşının anısına hürmet alâmeti olarak, oyuncularını ve korosunu sahneye matem libaslarıyla çıkarttığını aktarmaktadır (Euripides 2023: v-viii).

Friedrich Nietzsche, Euripides'in yapıtlarından bahsederken onu estetik Sokratesçiliğin yazarı olarak nitelendirmekte ve hakkındaki eleştirel düşüncelerini şöyle dile getirmektedir (Nietzsche 2022: 77):

“Euripides, yüreği çarpan, saçları dimdik olan bir oyuncudur; Sokratesçi bir düşünür olarak planı tasarlar, tutkulu bir oyuncu olarak da uygular. Ne tasarlarken ne de uygularken arı bir sanatçıdır. Böylelikle, Euripides'in draması hem soğuk hem de ateş gibi sıcak bir şeydir; donmaya da tutuşmaya da aynı ölçüde yatkındır..”

Dolayısıyla F. Nietzsche, Euripides'in bir şair olarak kendi bilinçli bilgilerinin tutkulu bir yankılanışı olduğu için Yunan sanat tarihinde unutulmaz bir konuma eriştiğini belirtmektedir. Buna ek olarak, eserlerinde edebi eksiklik olarak bulunan ne varsa hepsini, Euripides'in eleştirel-üretken çalışma sürecinin ve “pervasız akıllılık”ının ürünü olarak yorumlamıştır.

Aristoteles, “Poetika”da öykü kurmanın püf noktalarından bahsederken bir tragedyada değişimin bahtiyarlıktan bedbahtlığa doğru ve bu değişimin alçaklıktan değil de büyük bir hatadan dolayı gerçekleşmesi gerektiğine dikkat çekmektedir. Birkaç hane etrafında gelişen öykülerin mühimliğini de ekleyerek, sanatsal açıdan en güzel tragedyaya örneklerinin böyle bir olay örgüsünden çıktığını vurgulayan Aristoteles, Euripides tragedyaları hakkındaki düşüncelerini bu şekilde devam ettirmektedir (Aristoteles 2021: 34-35):

“Tragedyalarında bunu yapıyor diye ve birçok tragedyasını bedbahtlıkla bitiriyor diye Euripides'i eleştirenler aynı hataya düşüyor. Çünkü söylediğimiz gibi, doğrusu budur. Bunun en büyük göstergesi de şu: Bu eserler doğru biçimlendirilmiş olmaları kaydıyla, sahnede ve yarışmalarda en trajik eserler olarak öne çıkarlar.

Euripides diğer hususları iyi idare edemese bile en trajik ozan gibi görünüyor”.

Buradan da gördüğümüz üzere Aristoteles, Euripides’i Antik Yunan tragedyalarının en trajik ozanı olarak nitelese de diğer hususları iyi idare edememesini belirterek yapıtlarını pek başarılı bulmadığına da işaret etmiştir. Tragedya karakterlerinin olması gerektiği gibi gösterilmesini savunan Aristoteles, Euripides’in karakterleri olduğu gibi yansıtmasına karşıydı. Fakat Euripides’in gerçeğe sadık kalıp tiyatral olanı da unutmadan, çağdaş tiyatro ve oyunculığa en yakın eserleri vermiş modern zamanların ilk ozanı olarak görülmesi, tam da bu nedenden ötürü varsayılabilir (Euripides 2023: viii).

Euripides’in, eskiden mitolojik olan karakterleri böylesine insanca duygu ve düşüncelerle donatmış olması, çağında radikal bir yankılanmaya neden olmakla birlikte komedyanın türünü de esaslı bir şekilde etkilemiştir. Modern gerçekçi komedyanın ustası olarak kabul edilen Menandros, komedyanın oyuncululuğunda tiplendirme niteliğinde olan oyun kişilerini, Euripides tragedyalarının etkisiyle birer karaktere dönüştürmüş ve yeni komedyanın bilinen en büyük temsilcisi olmayı başarmıştır. Eski komedyanın temsilcisi olan Aristophanes döneminde karikatür gibi olan komedyanın oyuncularını, Menandros döneminde Euripides karakterleri gibi gerçeğe uygun, inandırıcı ve günümüze hitap edecek şekilde oynamaya başlamışlardır. Ve son olarak, Antik Yunan’daki profesyonel oyuncululuğun yedinci aşamasını bir meslek olarak aktörlüğün yaygın bir şekil alması, oyuncuların örgütlenmesi olarak teşkil etmektedir. Hem Atina Devletinde hem de Makedonya İmparatorluğunda, günümüz tabiriyle “sendika” diyebileceğimiz oyuncu toplulukları ve derneklerin kurulmuş olduğu bilinmektedir. Oyuncuların hak ve çıkarlarını koruyan, aynı zamanda birbiriyle yardımlaşmasını sağlayan ilk dernek, MÖ 277 yılında kurulmuş ve *Beceri Ustaları* ya da *Dionysos Sanatçıları Birliği* adıyla tanınmıştır. MÖ 227’de dünya genelinde yalnızca üç yerde – Atina, Delfos ve Teos’ta bulunan oyuncu birlikleri, MS 43 yılında sayılamayacak kadar fazlaydı. Ve eskiden oyuncular için kullanılan *hipokrutes* tabiri, yerini *sanatçı* yahut *Dionysos Sanatçısı* ifadesine bırakmıştı. Aristoteles, günümüzde olduğu gibi Antik Yunan döneminde de oyuncuların oyun yazarlarından daha çok ilgi çektiklerini belirtmiştir (Nutku 2002: 34-35).

Özetleyecek olursak, Pers savaşlarından sonra Atina Devletinin güçlenmesi ve zenginleşmesi sonucunda Atina, altın çağını yaşamış ve sanatın her dalında parlak inkişafa ulaşmıştır. Tiyatro ve oyunculuk sanatının Atina’da doğmasının sebebi, doğrudan Yunan

dünyasının yükselişe geçmesiyle birlikte kültür ve uygarlığın da merkezi olarak kabul edilmesiyle bağlantılıdır (Şener 2019: 16). Hem tragedyanın hem de komedyanın Antik Yunan'da gelişmesinin bir diğer önemli nedeni yarışma dinamizmidir ki, bu müsabakalar sayesinde ozanlar arasında teşvik ve rekabet oluşmuş, bu rekabetin sonucunda tiyatro ve oyunculuk sanatındaki ilk oluşum ve reformlar gerçekleştirilmiştir (Ünal 2015: 38). Oyunculuk tarihindeki ilk profesyonel aktör olan Thespis'in de bu yarışmalardan çıktığı tesadüf olmadığı gibi, yine bu yarışmalar sonucu Antik Yunan tragedyasının mihenk taşları hesap edilen üç büyük tragedya yazarının kazanılması da bir gerçektir. Aiskhylos, Sophokles ve Euripides, kendi yapıtlarıyla *dithyrambos* ilahilerindeki korodan dramatik yapıli bir tragedyaya geçişi sağlayarak, oyunculüğün bir meslek olarak yüzyıllarca icra edilmesinin temelini atmışlardır. Nietzsche'ye göre, yalnızca kendi kendini dönüştürme ve başka bedenlerin ve ruhların üzerinden konuşma dürtüsü hissedildiğinde, tragedya yazarı olunur (Nietzsche 2022: 52-53). Aiskhylos, Sophokles ve Euripides, hem kendi dönemlerinin şartları nedeniyle hem de çok yönlü yetenekleri sayesinde yalnızca tragedya yazarı olarak değil, Antik Yunan'ın büyük aktörleri olarak da oyunculuk sanatında kıymetli bir başlangıç yapmayı başarmışlardır.

1.1.2. “*Poetika*”da Aristoteles’in Aktörlük Sanatına Dair Yaklaşımları

Antik Yunan'da doğumunu gerçekleştiren aktörlük sanatı, öncelikle saygın bir meslek olarak görülüyordu. Oyuncular, Tanrı Dionysos'un rahipleri sayıldıkları için bu kutsal göreve layık olmak adına iyi eğitim görmeye önem veriyorlardı. Bu nedenle de güzel konuşma, dans etme ve gövdeyi ustaca kullanabilme gibi hususlarda eğitiliyorlardı (Nutku 2002: 43).

Oyunculuk hakkındaki bilgilerin, bütün ve sistemli bir şekilde yer aldığı ilk düşünce ürünü “*Poetika*” olduğu için bu alandaki ilk kuramsal görüşlerin de Antik Yunan'da ortaya çıktığı varsayılmaktadır. Aristoteles, bu yapıtıdaki görüşleri nedeniyle kendinden sonraki kuramcılar önemli bir ölçüde etkilemiş ve “*Poetika*”sının, aktörlük sanatı üzerine yazılmış olan en önemli eserler sırasına dahil edilmesine sebebiyet vermiştir.

“*Poetika*”nın daha ilk bölümünde sanatı ve oyunculuk da dahil olmak üzere sanatın tüm dallarını, *taklit* [mimesis] olarak nitelendiren Aristoteles, eserin dördüncü bölümünde taklit etme güdüsünün, bütün insanlarda çocukluktan itibaren doğal bir şekilde ortaya çıktığını yazmaktadır. Ayrıca, insanlarla hayvanlar arasındaki farkı, insanların taklide en yatkın hayvan

olmaları şeklinde yorumlayan Aristoteles, hayatta ilk öğrenilen ne varsa, hepsinin taklit aracılığıyla gerçekleştiğine dikkat çekmektedir. Buna ek olarak da tüm insanların taklitlerden hoşlandığını, hem yapmaktan hem de seyretmekten zevk aldığını belirtmiştir (Aristoteles 2021: 1-9).

Antik Yunan oyunculuk sanatında tragedya, “daha ağırbaşlı ozanların işi” hesap edilmiş ve bir tiyatro türü olarak komedyadan üstün görülmüştür; bu yaklaşımı Aristoteles de devam ettirmiş, eserinde tragedya türünün nitelikleri üzerinde daha çok durmayı tercih etmiştir (Aristoteles 2021: 15):

“Tragedya, acıma ve korku yoluyla bu gibi duygulardan bir arınma sağlamak için, ağırlığı olan, tamamlanmış, belirli uzunluğa sahip bir eylemin, her bölümünde ayrı ayrı biçimlerde çeşnilendirilmiş bir dil kullanarak, anlatı aracılığıyla değil, davranışlarda bulunan insanlar aracılığıyla taklit edilmesidir”.

Buradan anlaşılacağı üzere, tragedyadaki taklit aracı olan insan, başka deyişle oyun kişisi veya oyuncu, sadece anlatıcı olmakla kalmayan, hikayenin birer parçası olarak, hem de belirli eylemleri gerçekleştiren bir karakterdir. Karakter yaratımıyla ilgili “*Poetika*”nın XV. bölümünde Aristoteles, dört esas amacın göz önünde tutulması gerektiğinden bahsetmektedir. Bunlar *iyilik*, *uygunluk*, *benzerlik* ve *tutarlılık* şeklinde sıralanabilen önemli amaçlardır. *İyilik* derken tragedya karakterlerinin, ortalama bir insandan daha iyi olmasının gerekliliğini kastederken, *uygunluk* amacıyla oyun kişinin tipine uygun olması, yani kendi gibilerle ortak ve benzer hususiyetleri taşıması anlatılmaktadır. *Benzerlik*’ten bahsederken seyircinin, oyun kişisini inandırıcı bulmak için karakterin ve davranışlarının, gerçeğe benzer olması vurgulanmaktadır. Ve nihayet son amaç olan *tutarlılık* ise karakterin, oyunun başından sonuna kadar belirtilen özellik ve eylemlerine sadık ve tutarlı kalmasını gerektirmektedir. Hatta bu karakter, tutarsız birini canlandırıyorsa bile, o zaman kendi tutarsızlığıyla tutarlı bir durum sergilemesini öneriyor Aristoteles (Aristoteles 2021: 41).

Günümüzde zaman zaman tartışmalara yol açan bir konu olan “oyunculukta yetenek mi yoksa eğitim mi?” sorusuyla ilgili fikirlerini ise Aristoteles, “*Poetika*”nın XVII. bölümünde bu şekilde ifade etmektedir (Aristoteles 2021: 49):

“En inandırıcı ozanlar, aynı doğadan yola çıkarak duygulara bürünenlerdir; içinde fırtınalar kopan biri karşısındakinde de bu

fırtınaları koparır, öfkelenmiş olan biri öfkeyi en gerçek haliyle yansıtır. Bu nedenle şiir sanatı, hezeyanlı insandan [manikos] ziyade doğal olarak yetenekli insanın [euphyes] işidir; çünkü yetenekli insanlar kolayca şekilden şekile girer, hezeyanlı insanlarsa kendinden geçmeye eğilimlidir [ekstatikos]”.

Burada belirtilen *şiir sanatı* ifadesi, çağın edebiyat ve tiyatro anlayışını da kapsayan bir terim olduğu için Aristoteles, içsel ve doğal yaratım gücüne vurgu yapmakla aktörlüğün doğuştan gelen bir kabiliyet yahut kapasite olduğuna inanmaktadır. Fakat bununla birlikte Aristoteles, “*Retorik*” yapıtında dinleyicileri yahut seyircileri inandırmayı ve onların coşkularını uyandırmayı sağlayan konuşma sanatının önemini geniş bir yelpazede ele almıştır. Başka deyişle, başarılı bir anlatımın gerçekleşmesi için her zaman başarılı bir anlatıcıya ihtiyaç vardır. Böylelikle, Aristoteles’in bir oyuncu için yetenekle birlikte düzenli çalışmaya da ihtiyacı olduğunu anlamaktayız ki, bu çalışmanın en başlıca unsuru da güzel konuşma becerisinin kazanılmasıdır.

Güzel konuşma becerisi için her şeyden önce çağın gereksinimleri göz önünde bulundurulursa Antik Yunan aktörlerinin, oyunlarını 15-25 bin kişilik açık hava tiyatrolarında sahnelediklerinden dolayı, elbette temiz ve güçlü bir sese sahip olmaları başlıca kriter olarak varsayılmaktaydı. Her ne kadar bu tiyatroların büyük çoğunluğu akustik açıdan verimli olsa da oyuncuların ses gücünün ortalamanın üstünde olması zarureti vardı. Bununla birlikte, aktörlerin taktıkları maskelerin ağız kısmı, bir megafon gibi sesi büyütme özelliğine sahipti. Özellikle, Milattan önceki yıllarda ses eğitiminin ön planda olmasının esas nedeni, sahnedeki eylemin az ve kısıtlı olmasıydı. Oyuncu tüm maharetini sesiyle göstermek durumunda olduğu için oyun yazarları da onları seslerine göre seçiyorlardı. Hatta o dönem bazı oyuncuların büyük bir aktör olarak kabul edilmesinin tek nedeni, sırf seslerinin güzel olmasıydı. Günümüz aktörlük sanatında çoğu zaman es geçilen bu gerçek, Antik Yunan oyuncusunun en önemli niteliği hesap edilmekteydi (Nutku 2002: 36-38).

Oyunculuk sanatında fazlaya kaçan her çeşit bayağılığı kesin bir şekilde tenkit eden Aristoteles, “*Poetika*”nın XXVI. bölümünde bu konuyla ilgili fikirlerini şöyle belirtmektedir (Aristoteles 2021: 81):

“[Oyuncular] fazladan bir şey eklemedikleri sürece izleyiciler hiçbir şey kavrayamazlar diye bir sürü hareketler yaparlar, örneğin bayağı

aulos çalgıcıları bir diski taklit edeceğim diye yerlerde yuvarlanır,
Skylla'yı çalacağım diye korobaşını çekiştirir”.

Buradan yola çıkılarak Aristoteles'in, aktörlerin metne sadık kalması gerekliliğiyle birlikte, oyunculukta ölçüyü aşan her bir eylemin bayağılığa kaçtığına vurgu yaptığı sonucuna varılabilir. Antik Yunan'da doğarak gelişmiş olan oyunculuk sanatı, öncelikle dini törenlerin bir uzantısı olsa da sonrasında özgün ve apayrı bir sanat dalı olarak varlığını günümüze kadar sürdürmeyi başarmıştır. Tiyatro sanatı ve oyunculukla ilgili ilk kuramsal fikirlerin yer aldığı, Aristoteles'in bu temel yapıtındaki ilkeler ise yüzyıllar sonrasında geliştirilerek aktörlük sanatının belkemiğini oluşturacaktır.

1.1.3. Antik Roma'da Oyunculuk Sanatı

Antik Roma'da aktörlük sanatının başlangıcı, hiç de Antik Yunan'daki gibi kutsal bir niteliğe sahip değildi. MÖ 500 yıllarında Roma'da icra edilen ve *ludi* denilen ilkel gösteriler, tamamen halkın eğlencesine hizmet ettiği için türlü şaklabanlıklar sergilenmekte ve seyirciyi sadece güldürmeye çalışılmaktaydı. Bu nedenle tragedya türü arka planda kalmış, komedyaya ise Antik Roma oyunculuk sanatının önceliği haline gelmişti. Fakat komedyaya adı altında sergilenen gösteriler de oldukça kaba ve bayağı güldürü özellikleri taşımaktaydı. Örneğin, MÖ 238 yılında düzenlenmeye başlayan *Ludi Florales* isimli bir festivalde köle kadın oyuncular, sahneye çıplak halde çıkıyorlardı. Genellikle, Romalı oyuncu topluluklarının tamamı kölelerden ibaret olduğu için halkın önünde herhangi bir saygınlıkları da yoktu. Üstelik, bu köle oyuncuların büyük bir kısmı, aktörlük eğitimi bir yana dursun, okuma yazmayı bile bilmiyorlardı. Hatta çoğu serseri olduğu için Antik Roma'da aktörlük, katiyen saygın bir meslek olarak görülmez ve kendine saygısı olan hiçbir onurlu insan aktör olmak istemezdi. Aktörlerin bu kadar nitelsiz olmasında seyircilerin rolü azımsanamayacak kadar fazlaydı; şöyle ki, eğitimsiz, gürültü patırtı ve açık saçık laf cambazlıklarını seven, sanata ilgisiz olan bu ilkel yığınların talebi neyse, oyuncular da bunu yerine getiriyor ve başarılı sayılarak alkışlanıyorlardı (Nutku 2002: 41-43).

O dönemde sergilenen oyunlara gelince, Antik Roma tiyatrosunun en büyük yazarları hesap edilen Titus Maccius Plautus (MÖ 254-184) ve Publius Terentius Afer (MÖ 195-159), Antik Yunan Yeni Komedyasından almış oldukları konuları, Roma kentlisinin günlük yaşamına uygun bir şekilde uyarlayarak kaleme alıyorlardı. Hem bu isimler hem de Marcus

Tullius Cicero (MÖ 106-43), tiyatro sanatı hakkında bir takım açıklamalar ve bazı görüşlerde bulunmuş olsalar bile bunların hiçbirisi kuramsal anlamda belirli ve derli toplu bir nitelik taşımamaktadır. Bu nedenle, Antik Roma tiyatro ve oyunculuk sanatıyla ilgili günümüze kalan en önemli ve tamamlanmış yapıt, Horatius'un "*Ars Poetica*"sı olarak görülmektedir (Şener 2019: 54-56).

1.1.4. "*Ars Poetica*"da Horatius'un Aktörlük Sanatına Dair Yaklaşımları

Latin edebiyatının en büyük şairlerinden biri sayılan Quintus Horatius Flaccus (MÖ 65-MÖ 8), Venosa yahut Venusia adlı bir kasabada doğmuştur. Köleyken özgürlüğüne kavuşmuş bir babanın oğlu olan Horatius, küçük yaşlarından itibaren edebiyat ve felsefe eğitimi görmüş, döneminin önemli şairlerinden olan Publius Vergilius Maro ve Lucius Varius Rufus ile tanışmıştır. İlk şiir kitabı "*Satirae*" adlanan Horatius'un, yaşamı boyunca "*Epodes*", "*Carmina*" yahut "*Odes*", "*Epistulae*" ve "*Ars Poetica*" gibi eserler yazdığı bilinmektedir. Şiirlerinde, bir dizesinde de kaleme aldığı *carpe diem* [günü yakala] düsturunu aşlamış ve yüzyıllardır bu ifadenin kendisiyle özdeşleşmesine olanak sağlamıştır (Horatius 2021: ix-x).

Horatius'un, "*Ars Poetica*" eserini MÖ 24-20 yıllarında yazdığı tahmin edilmektedir. Mektup şeklinde olan bu yapıt, bazı kaynaklarda "*Epistula ad Pisones*" [*Pisoları Mektup*] adıyla da anılmaktadır. Batı tiyatrosunu en fazla etkileyen bir eser olan "*Ars Poetica*"da Horatius, tiyatro ve şiir sanatıyla ilgili düşüncelerini aktarmaktadır (Şener 2019: 59-61). Üç bölüm ve 476 dizeden oluşan eserin ilk bölümünde kompozisyon ve genel ilkeler konusunu ele alan Horatius, doğallık ve uyumla ilgili fikirlerini şöyle dile getirmektedir (Horatius 2021: 5):

"Bir konuyu doğaya aykırı bir şekilde çeşitlendirmek isteyen

Ağaçların arasına yunus çizer, dalgaların arasına da domuz.

Hataya sürükler kusurdan sakınmak, yoksunsa kişi sanattan".

Horatius'un bu satırlarından çıkaracağımız sonuç üzere, bir sanatçı her şeyden önce doğayla uyumlu bir şekilde çalışmayı esas ilkesi olarak kabul etmeli ve doğaya aykırı gelen ne varsa, onu hataya sürükleyeceğini bilmelidir. Ve elbette, Horatius burada yalnızca dışarıdaki doğadan bahsetmiyor, aynı zamanda bir sanatçının yaratım süreci boyunca kendi

içsel doğasıyla da uyum içinde olması gerektiğini kastetmektedir. Uyum, kompozisyonun esas ilkelerinden biri olduğu için konuyla ilgili fikirlerini Horatius şu şekilde devam ettirmektedir (Horatius 2021: 10):

*“Yetmez şiirin güzel olması, etkileyici de olmalı,
Dilediği yere götürmeli dinleyenin ruhunu.
İnsanın çehresi gülenlerin karşısında güler ya,
Öyle ağlar ağlayanların karşısında da. Ağlamamı istiyorsan
Önce sen acı çekmelisin, o zaman etkileyecek felaketlerin beni,
Ey Telephus ve Peleus, kötü okuyacaksan oyundaki sözleri,
Ya uyuyacağım ya da güleceğim. Hüznü sözler,
Uygun düşer kederli bir yüze, tehditkar konuşmalar
Yakışır öfkeli bir yüz ifadesine, ağır sözler de ciddi bir yüze.
Zira doğa önce biçimlendirir insanın içini
Talihin değişen koşullarına göre; keyif verir, sürükler öfkeye,
Büyük bir acıyla serer yere ve ezer;
Sonra dil aracılığıyla anlatır ruhtaki değişimi.
Sözler uyumsuzsa söyleyenin durumuyla,
Gülecektir Romalı atlılar ve piyadeler bile kahkahayla.
Büyük bir fark olacaktır anlatılırken bir Tanrı ile bir kahraman,
Olgun bir yaşlı ile yeni yetişen, ateşli bir genç arasında,
Güçlü bir sahibe ile özenli bir bakıcı arasında,
Gezgin bir tacir ile yeşil bir tarlayı eken arasında.
Kolkhisli ya da Asurlu, Thebai’de ve Argos’ta yetişmiş
kişiler arasında”.*

Aristoteles’in “Poetika”nın XVII. bölümündeki oyunculuk fikirleriyle de örtüşen bu kısımda Horatius’un uyum konusuna bir boyut daha eklediğini görmekteyiz; şöyle ki, bir oyuncunun canlandıracağı karakterin tüm duygu ve düşüncelerini doğru anlayarak

özümsemesi ve buna uyarak sahnelemesi gerektiğini belirtmektedir. Bir aktör, karakteriyle yalnızca bu doğru uyumu yakaladığı zaman hissettiği her şeyi seyircisine de hissettirecek kıvama gelecek ve onları gerçekten etkilemeyi başaracaktır. Aynı şekilde bu uyumun devamı olarak, oyuncunun içsel yansıması, yüz ifadesinde de doğru bir şekilde kendini göstermiş olacaktır. Antik Yunan'daki gibi Antik Roma'da da güzel konuşmanın önemine vurgu yapan Horatius, bu hususta oyuncuları alaycı bir tehditle uyarmakta ve kötü konuşma yapan oyuncuya ya güleceğini ya da söylediklerine odaklanamayıp uyuyacağını belirtmektedir. Dolayısıyla bir oyuncunun sözleriyle de uyum içinde olmasının gerekliliğine dikkat çeken Horatius, ayrıca her karakter için o karaktere uygun bir dil kullanımının da mühim olduğunu anlatmaktadır. Çünkü Horatius'a göre, bir oyuncu uyumla ilgili bu önemli kuralları dikkate alıp uygulamazsa, Romalı atlıların ve piyadelerin karşısında gülünç bir duruma düşmesi kaçınılmaz olacaktır (Horatius 2021: 11).

“Denenmemişi sahneye taşımak ister ve cesaret edersen,

Yeni bir karakter yaratmaya, dikkat edilsin

Baştan sona işlenme tarzına ve kendi içinde tutarlı olmasına”.

Karakter yaratımındaki tutarlılıktan bahsederken Horatius'un konuyla ilgili fikirlerini, Aristoteles'in *“Poetika”*sından örnek almış olduğu ihtimal edilebilir. Üstelik, Horatius da Aristoteles gibi her fırsatta döneminin oyun yazarları ve oyuncularındaki bayağılığı eleştirmekten çekinmemiştir. Fakat o dönemde Romalıların, Antik Yunan şair ve düşünürlerine büyük hayranlık beslemeleri bilinen bir gerçek olsa dahi Horatius'un, Aristoteles'i okuyup okumadığına dair kesin bir bilgiye de rast gelinmemektedir (Şener 2019: 59).

*“Ars Poetica”*nın ikinci bölümünde karakterlerin inandırıcılığından bahsederken Horatius, *“Ne yaşlı rolü verilsin bir gence, ne de oğlana adam rolü / Her daim odaklanalım yaşa uygun niteliklere”* (Horatius 2021: 17), diyerek yine oyuncu ve karakter uyumunun önemine dikkat çekmekle birlikte günümüzün *casting* [rol dağıtımı] anlayışının ta Antik Çağ'dan beri göz ardı edilemeyecek kadar ehemmiyetli bir konu olduğunu da belirtmektedir. Sahne oyunlarının niteliğine gelince ise Horatius, fikirlerini şu şekilde ele almaktadır (Horatius 2021: 17):

“Ya oynanır sahnede bir olay ya da anlatılır sahnelenenler.

Zihinleri daha az etkiler kulaktan duyulanlar,

Güvenilir gözlerle görülenlerden,

İzleyicinin kendine sergilediklerinden”.

Bu satırlar da dahil olmakla, Horatius’un “*Ars Poetica*”daki oyunculuk yaklaşımlarından anlaşılacağı üzere Antik Roma aktörlük sanatındaki esas faktör, Antik Yunan’daki gibi sadece güzel konuşma becerisi değil, hem de oyunculuk performansının başarılı, uyumlu, etkili ve inandırıcı olmasıydı. Antik Yunan’da az ve kısıtlı olan sahne eylemi, Antik Roma’da fazlasıyla bol jest, hareket ve mimiklerle donanmıştı. Dolayısıyla, Romalılar oyunculuk sanatında her ne kadar Yunanlılar kadar verimli olamasalar bile bu sanata önemli bir husus kazandırmayı başarmışlardır ki, bu da aktörlüğün sadece işitsel değil hem de görsel bir sanat olduğu gerçeğidir. Horatius’un bu satırlarından yola çıkılarak varılacak sonuç şu ki, Romalılar için oyuncuyu izlemek, onu dinlemekten daha çok etkiliydi. Bu önemli nüans hesaba katılırsa, yüzyıllar sonrasında sinemanın oluşumundaki temel itici gücün, Antik Roma aktörlük sanatının görsel-işitsel gerçekliğine dayandığı bile söylenilebilir.

“*Ars Poetica*”nın üçüncü bölümünde Horatius’un aktörlük sanatıyla ilgili bazı yaklaşımlarının Euripides ile örtüştüğünü de görebiliriz. Örneğin, “*Yaşam ve adetlerden örnek bulmasını buyuracağım / Usta bir taklitçiye ve buradan canlı sesler çıkarmasını*” (Horatius 2021: 28), derken oyunculara önerdiği canlılık ve gerçeklik, Euripides’in karakterlerindeki gibidir. Horatius da sanatçıya hayatın içinden, yaşamın canlı sesleriyle harmanlanmış gerçek karakterler yaratmayı önermektedir. Fakat bu gerçeklik yine aynı Euripides’in kurmaca gerçekliğindendir ki, oyuncudan bir tiyatro sahnesinde olduğunu unutmadan sahne gerçeğine uyması beklenmektedir. “*Hoşa gitmek isteyen kurmaca gerçeğe yakın olmalı*” (Horatius 2021: 29), diye ekleyen Horatius, seyircinin beğenisini toplamak için bir oyuncunun önce sahne gerçeğiyle yaşam gerçeğini ayırt etmesi ve daha sonra bu kurmaca sahne gerçeğini uygulaması gerektiğini anlatmaktadır.

Böylelikle, Antik Roma tiyatro ve aktörlük sanatının önemli bir ölçüde Antik Yunan tiyatrosundan etkilendiğini ve beslendiğini görmekteyiz. Antik Yunan’dan farklı olarak buradaki oyunculuk sanatının soylu bir uğraş olmaması, oyuncuların zaman zaman toplum dışı insanlar olarak görülmelerine ve hatta sürgüne bile gönderilmelerine neden olmuştur. Romalı oyuncuların alt seviyede bir bayağı eğlendirme aracı durumuna gelmelerinin sebebi,

hem sanatsal beğeniden yoksun seyirci kitlesinin olması hem de Roma İmparatorluğu'ndaki toplum anlayışıydı (Nutku 2002: 50). Antik Yunan döneminde tanrısal bir nitelik taşıyan tiyatro ve şiir sanatının, Antik Roma'da günlük yaşam standartlarına cevap verdiği ölçüde bir önemi vardı. Dolayısıyla, Romalılar için tiyatro sanatı, hiçbir dinsel ehemmiyeti olmayan, halkı eğlendirmeye yönelik bir hususiyet arz etmekteydi. Kuramsal açıdan ele alındığında ise Antik Çağ'ın en önemli iki yapıtı Aristoteles'in "*Poetika*"sı ve Horatius'un "*Ars Poetica*"sı olmuş ve ilerleyen zamanlarda bu eserler Klasik Batı tiyatro ve oyunculuk anlayışının temelini oluşturmuştur (Şener 2019: 61).

1.2. Shakespeare ve Aktörlük Sanatı

Antik Çağ'da doğuşunu parlak bir şekilde gerçekleştiren Aktörlük Sanatı, Orta Çağ'ın karanlık koşulları nedeniyle sessizliğe sürüklenmiştir. Genellikle, Milattan Sonra 500-1500 yılları aralığındaki dönemi kapsadığı kabul edilen bu çağda tiyatro ve oyunculukla ilgili sanatsal yahut bilimsel nitelikte hiçbir düşünce üretilmemesinin esas nedeni, her çeşit gösteri ve tiyatro çalışmalarının yasaklanmış olmasıyla doğrudan bağlantılıdır. Antik Yunan'dan farklı olarak Orta Çağ'daki din adamları her fırsatta oyunculuk sanatını kötüleyecek nedenler bularak tiyatroyu suçlamış ve insanları mümkün oldukça uzak tutmaya çalışmışlardır. Düşünce açısından bu denli kısıtlanmış olan Orta Çağ'da, oyunculuk dünyasal gerçekleri temsil eden bir eğlence sanatı olduğundan kilisenin tiyatroya karşı tavrı kesinlikle düşmanca olmuştur. Şöyle ki, kiliseler ve din adamları, tiyatronun gerçek olmayanı uydurması, susturulması gerekli olan heyecanları uyarması, ahlaka ve dini inançlara aykırı olana yer vermesi gibi gerekçelerle bu sanatın zararlı olduğu düşüncesini yayarak, yasaklanmasını sağlamışlardır. Böylelikle, Aktörlük Sanatı açısından bakıldığında Orta Çağ, bin yıllık sessizlik çağı olarak kabul edilmektedir (Şener 2019: 69-70).

Orta Çağ'ın sona ermesiyle meydana gelen Rönesans döneminde tiyatro ve oyunculuk sanatı, kilisenin suçlamalarına karşı savunulmuş ve bu sanatın toplumu eğittiğine dair fikirler öne sürülmüştür. Dolayısıyla, uzunca yasaklama yıllarından sonra tiyatro sanatı, yine kilisenin kendi içinden doğarak XV. ve XVI. Yüzyıllarda Avrupa'da her kesimi ilgilendirebilecek bir sanatsal konuma ulaşmış ve Shakespeare'de zirveye yükselmiştir denilebilir.

XVI. Yüzyıl İngiltere'sinde tiyatro eğitsel ve toplumsal bir araç olarak kabul edildiğinden 1505-1550 yılları arasında fazla işi gücü olmayan aristokratlar bile zamanlarının

çoğunu oyun kurmak ve oynamakla geçiriyorlardı. Bu nedenle oyuncular arasında profesyonellerle birlikte amatör olanların da sayısı azımsanamayacak kadar fazlaydı. İngiliz oyunculuk tarihinde beş önemli gelişmeden ilki 1574, ikincisi 1576, üçüncüsü 1583, dördüncüsü 1584 ve nihayet, beşincisi 1597 yılında yaşanmıştır. Dokuz yıllık bir süreci kapsayan ilk iki dönem boyunca oyunculuk sanatı ve “Leicester Dükü’nün Adamları” gibi profesyonel oyuncu toplulukları, çeşitli ilerlemeler kat etmelerine ve “The Theatre”, “The Curtain” gibi tiyatro binalarının inşa edilmesine rağmen, Püritanların gözünde “iyi ahlaktan uzak, yozlaşmış kişiler” olarak kabul ediliyorlardı. Onlara göre, oyunculuk yalan üzerine kuruluydu ve oyuncular “gereksiz kişiler”di. Bu sebeple Püritanlar, oyuncuların günahkâr oldukları fikrini yayarak gerek Şehir Meclisi’nin, gerekse de Belediye Başkanının desteğiyle oyunların sahnelenmesine sürekli engel olmaya çalışıyor, tiyatroyu ortadan kaldırmak için yoğun baskı uyguluyorlardı. Oyuncular, sırf bu rahatsız edici tutum ve tavırlardan yaka kurtarmak için Londra’nın uzak semtlerinde oynamayı yeğliyorlardı. Tüm bu yaşananlar sonucunda, İngiliz oyunculuk tarihinde talihli bir dönem olan 1583 yılında Saray, kesin olarak Şehir Meclisi’ne karşı çıktı ve Kraliçe Elizabeth’in (1533-1603) hizmetinde çalışmak üzere, “Kraliçenin Adamları” topluluğu resmi bir şekilde kuruldu. Kraliçe tarafından korunan bu profesyonel oyuncu topluluğu, gelişme fırsatı kazanmakla birlikte ilk kez sağlıklı bir biçimde çalışma olanağına kavuştu. 1584 yılında Şehir Meclisi, kış aylarında Londra içinde hiçbir tiyatronun çalışamayacağını ilan etse de, güçlü bir hükümdar olan Kraliçe Elizabeth’in sarayı buna karşı çıkarak oyuncuları destekledi. Böylelikle, William Shakespeare, tam yirmi yaşındayken İngiltere’de profesyonel oyuncuların önündeki tüm engellerin kalkmış olmasıyla birlikte sürekli ve düzenli bir gelişim çağı başladı. Süreci takiben birçok varlıklı kişi tiyatroyla ilgilenmeye, birçok yazar ise oyun yazmaya yöneldi. Bunun yanı sıra, “Kraliçenin Adamları” topluluğu sayesinde profesyonellerin yeri sağlamlaştınca, amatörler de zaman içinde piyasadan çekilmeye başladılar (Nutku 2002: 98-100).

İngiltere tarihinin altın çağı olarak da adlandırılan Elizabeth Dönemi, Kraliçe Elizabeth’in hakimiyet yıllarını (1558-1603) kapsamakla birlikte, edebiyat, şiir, müzik ve tiyatronun da gelişim devridir. Dönemin meşhur aktörü ve aynı zamanda iyi bir marangoz olan Richard Burbage (1567-1619), yeni profesyonel oyuncular toplayıp 1591-1592 yıllarında “Lord Pembroke’un Adamları”nı kurarak, o sırada dışarıdan ücretle çalışan genç bir oyuncu olan W.Shakespeare’in “*Kral IV. Henry*” oyununun ikinci ve üçüncü bölümlerini oynadıktan

sonra, gösterinin büyük başarı kazanmasıyla birlikte rakip topluluklar da yıldızı yeni parlayan genç yazar William'dan oyun yazmasını istediler. Veba salgını sonrası, 1595 yılında dağılan “Lord Pembroke’un Adamları” topluluğu, yerini “Lord Chamberlain’in Adamları”na bıraktı ve bu toplulukta hem oyuncu hem de yazar olarak yer alan Shakespeare’nin “*Kral John*”, “*II. Richard*”, “*Aşkın Emeği Boşuna*”, “*Romeo ve Juliet*”, “*Venedik Taciri*” gibi ilk oyunları sahnelenmeye başladı. Fakat tüm bu yıllar içinde süreci nefretle takip eden Püritanların, büyük oyunlar ve oyuncular sahneye çıktıkça öfke ve gazabının da artmasıyla, İngiliz oyunculuk tarihi açısından beşinci önemli yıl olan 1597’de Şehir Meclisi’nin kışkırtmasıyla Sansür Kurulu, tiyatroların denetimini eline aldı ve yalnızca iki topluluğa – “Lord Chamberlain’in Adamları” ile “Admiral’in Adamları”na oyun izni verdi. Bu toplulukların herkes tarafından ve resmen tanınması üzerine, 1599’da R. Burbage’nin kardeşi Curtbert Burbage 2000 kişilik yeni bir tiyatro binası olan “The Globe”u inşa ettirdi. “The Globe”, oyuncular tarafından tasarlanmış ve planları da onların isteğine göre yapılan bir tiyatro binasıydı. Bununla birlikte, Shakespeare de dahil olmak üzere topluluğun profesyonel oyuncularından iyileri, kumpanyanın kazancına ortak oldular ve burada oynanan yeni oyunlardan biri de Shakespeare’in “*Julius Caesar*” tragedyasıydı (Nutku 2002: 101).

Tüm diğer tiyatro topluluklarında olduğu gibi, Shakespeare oyunlarında da kadın rollerini erkek çocuklar, yani “*oğlan-aktris*” (“*boy-actress*”) denilen oyuncular oynamaktaydı. Restorasyon çağı olan 1660 yılına kadar hiçbir kadının bir tiyatro sahnesine çıkmadığı bilinmektedir. Bu yüzden Püritanların tiyatro sanatında en çok kınadıkları ve ayıpladıkları nedenlerden biri de “*oğlan-aktris*”lerin kadın rollerine çıkmaları olmuştur. Türk İngiliz edebiyatı profesörü Mina Urgan (1915-2000), konuyla ilgili şöyle yazmaktadır (Urgan 1996: 72-75):

“Elizabeth çağının “oğlan-aktris” (“boy-actress”) denilen bu oyuncularını öyle usta sanatçılardı ki, tiyatro meraklıları onların kadın kıyafetinde sahneye çıkmalarını hiç yadırgamazdı. Hatta 1608’de İtalya’da yolculuk eden Thomas Coryate adlı bir İngiliz, Venedik’te kadınları sahnede görünce, onların kadın rollerini erkek çocuklar kadar başarabilmelerine pek şaşmıştı... Bu çocuklar sesleri kalınlaştıktan sonra artık kadın rolü oynayamazlardı, ama çoğu, yetişkin erken rolleri oynamak üzere toplulukta kalırdı... Tüm tiyatrolarda kadın rollerine çıkan bu erkek çocuklardan başka, sadece

çocuklardan oluşan tiyatro toplulukları da vardı. Bunların en önemlileri, Children of St. Pauls ile Children of the Chapel'di. Aralarında üstün yetenekli oyuncular da bulunurdu...”

Shakespeare, profesyonel yaşamı boyunca hep aynı tiyatro topluluğuyla çalışmıştır. “Lord Chamberlaine’s Men” (Başmabeyincinin Adamları) olarak tanınan bu kumpanya, Kraliçe Elizabeth’in ölümü üzerine, 1603 yılında kral olan I. James’in himayesine geçtikten sonra “King’s Men” (Kralın Adamları) adını almıştır. Topluluk, “The Globe” ile birlikte “The Blackfriars” tiyatrosunda da temsiller vermiş ve böylelikle, XVI. yüzyılın ilk yarısında yalnızca İngiltere’nin değil, Avrupa’nın da en iyi profesyonel topluluğu durumuna gelmeyi başarmıştı (Nutku 2002: 102).

1.2.1. William Shakespeare

İngiltere’nin ulusal şairi ve oyun yazarı, aynı zamanda döneminin tanınmış bir oyuncusu olan William Shakespeare (1564-1616), dünyanın en iyi tiyatro oyunu yazarı olarak da bilinmektedir. Gerek İngiliz dilinin en ünlü şiir dizisi olan soneleriyle, gerekse de tiyatro sanatına yön veren oyunları ile Shakespeare, sadece kendi kariyerine değil, tüm insanlık tarihine sonsuza kadar yaşayacak, oldukça kıymetli bir kültürel miras bırakmıştır. Bununla birlikte, ana dili olan İngilizceye 1700’den fazla kelime kazandırdığı da hesap edilmektedir (Popa 2019: 63).

Shakespeare’i evrensel kılan en önemli faktör onunengin hayal gücüdür; oyunlarında sadece yerli insanlar veya lokal temaları değil, aynı zamanda dünyevi ve tarihsel olayları (“*Julius Caesar*”, “*Antonius ve Kleopatra*”, “*Troilus ve Cressida*”, “*Coriolanus*” vs.), yabancıları (“*Othello*”, “*Venedik Taciri*”), cadıları (“*Macbeth*”), perileri (“*Bir Yaz Gecesi Rüyası*”), hayaletleri (“*Hamlet*”), hatta cinleri bile (“*Fırtına*”) işlemiştir. Dünyevi olmak ve dünyaya hitap etmek, onun ana amaçlarından biri olmuş olmalı ki, ortağı olduğu Globe Tiyatrosu’nun ismi de bu fikri tasdik etmektedir. Ayrıca, tiyatro binasının amblemi olan dünyayı sırtında taşıyan Herkül veya Atlas figürü, belki de Shakespeare’in hayali kimliğiydi. Sanki içindeki karakterleri ve hikayeleriyle birlikte kendi hayal dünyasını sırtlayarak tıpkı bir Herkül veya Atlas’ın gücüyle gerçek dünyaya meydan okuyordu. Bu eşsiz hayal gücü sayesinde William Shakespeare bir döneme değil, tüm zamanlara ait olmayı başarmıştı.

“*Love is Blind*” (“*Aşkın Gözü Kördür*”, *Venedik Taciri*), “*Heart of Gold*” (“*Altın*

Kalpli”, *Kral V. Henry*), “Brave New World” (“Cesur Yeni Dünya”, *Fırtına*) vesaire gibi dört asırdan fazladır Modern İngilizce’de kullanılan ve Türkçe’de de yaygın olan birçok deyim ve kalıpları ilk kez W. Shakespeare kendi oyunlarında kaleme almıştır (Popa 2019: 63). Günümüzde bile dil, din, milliyet fark etmeksizin insanların kendi evlatlarına Shakespeare karakterlerinin ismini vermesi, onun ve yapıtlarının ölümsüzlüğünün bariz numunesidir. Bu hususta büyük ozanın kendisi de kim olduğunun her daim farkında olmuş olmalı ki, 55. Sonesinde yazdığı gibi, “*Ne yaldızlı hükümdar anıtları, ne mermer / Ömür süremez benim güçlü şiirim kadar*” (Shakespeare 2022a: 55). Üstadın aynı farkındalığına dair başka bir örnek de 81. Sonede karşımıza çıkmaktadır: “*Sonsuz yaşayacaksın kalemimin gücüyle, / Gireceksin her ağza, her soluğa, her dile*” (Shakespeare 2022a: 81).

Bir oyun yazarı ve şair olarak, yaşadığı dönemde yüksek eğitim çevrelerinin hiç önemsemediği Shakespeare, bir tiyatro ustası ve karakter yaratıcısı olmakla birlikte, yüzyıllardır hem kültür hem de eğitim açısından bir klasik olarak kabul edilmektedir. 1660 yıllarında William’ın doğduğu kasaba olan Stratford’un Papazı güncesine şu beklenmedik notu düşmüştü (Brine, York 2002: 74):

“Bu konuda cahil kalmamak için Shakespeare’in oyunlarını okumam ve çalışmam gereklidir”.

On yedinci yüzyılda İngiltere’nin iyi oyun yazarlarından biri olarak görülen Shakespeare’in “bütün zamanların en iyisi” konumuna gelişi 1750’den sonrasındır (Shakespeare 2020: xxv). Bununla birlikte William, on sekizinci yüzyılda vahşi ama dâhi bir şair olarak tanımlanmış, aynı zamanda oyunlarında bulunan çok parlak şiirlerin bir sürü saçmalığa gömülü olduğuna inanılmıştır. Voltaire’in bu büyük yazar için “dâhi bir barbar” demesi de bu fikri onaylamaktadır (Brine, York 2002: 115).

1700’de vefat eden İngiliz şair ve eleştirmen John Dryden ise, “*Çağımızın, belki önceki çağların da tüm şairleri arasında en geniş kapsamlı ruh, Shakespeare’deydi*”, demiştir (Shakespeare 2023a: xiii). Alman romantizminin kurucularından sayılan edebiyat tarihçisi August Wilhelm Schlegel (1767-1845) Shakespeare oyunlarını modern dramın en yetkin örneklerinden biri olarak kabul etmiş, İngiliz drama ve edebiyat eleştirmeni William Hazlitt (1778-1830) de benzer bir yorumla Shakespeare’in oyun kişisi yaratmadaki başarısını belirtmiştir (Şener 2019: 161-162).

Romantik akım yazarlarının William Shakespere’i eşi bulunmaz büyük bir deha olarak yüceltmelerine karşın, klasikler onu biçim açısından eleştirmekten geri kalmamışlardır. Bunun yanı sıra, Realizm akımının en önemli temsilcisi ve dünya tarihinin en büyük yazarlarından olan Lev Tolstoy (1828-1910), “Shakespeare ve Dram Sanatı” adlı yazısında aydın dünyanın Shakespeare yapıtlarına yükledikleri önemi delice bulduğunu şaşkınlıkla kaleme almıştır. Tolstoy’a göre, Shakespeare’e atfedilen, karakter yaratmada büyük ustalık sıfatı, rolleri çok iyi oyuncuların sırtlamış olmaları koşuluyla, Shakespeare’de yüzeysel bir gözlemle karakter yaratmak gibi bir özelliğin var olmasından kaynaklanmaktadır. Bunun yanı sıra, Shakespeare’in zeki bir insan ve başarılı bir diyalog ustası olmakla birlikte, ayrıca ünlemler, jestler, yinelenen sözcüklerle oyun kişilerinin ruh hallerini, yaşadıkları ruhsal değişimleri vurgulama hünerine sahip biri olduğunu da ifade eden L.Tolstoy, duygulardaki hareketliliği ortaya çıkaran bu türden akıllıca yöntemlerin, yetenekli oyunculara içlerindeki oyunculuk gücünü ortaya çıkarma olanağı sunarken, eleştirmenlerce de karakter yaratma yeteneği olarak görülmüş ve görülmeye devam ediyor diye yazmaktadır (Tolstoy 2018: 346-347).

Böylelikle, Shakespeare’den sonraki her yüzyılda önemli isimlerin Shakespeare’e kayıtsız kalmamaları, onun dünya durdukça yaşayacağını kanıtıdır bir nevi. Hakkında binlerce kitaplar yazılan, filmler çekilen, oyunları sahnelenen, soneleri, şiirleri ezberlenen Shakespeare, ölümünden dört asır sonra da tiyatro, edebiyat ve sinema dünyasında varlığını sürdürmektedir.

Dünyanın en eski mesleklerinden biri olan aktörlük sanatı, yüzyıllar boyunca çeşitli koşullar nedeniyle değişim ve dönüşümlere uğrasa bile William Shakespeare ve onun tiyatro oyunları tarihin tüm zamanlarında evrenselliğini ve aktüelliğini korumayı başarmıştır.

1.2.2.Shakespeare ve Oyunculuk

Eski İngilizcede “oyuncu” anlamına gelen “mummer” faktörü, Shakespeare için her zaman önem arz etmiştir. Şöyle ki, “*Hamlet*”, “*Bir Yaz Gecesi Rüyası*”, “*Hırçın Kız*”, “*Fırtına*” gibi oyunlarında “oyun içinde oyun” kurgusunu kullanarak “mummer”lara, yani oyunculara ve oyunculuk mesleğine özellikle dikkat çekerek, oyunculuğun ne olup ne olmadığına dair yaklaşımlarını gözler önüne sermiştir. Üstelik, bunu bir tek “oyun içinde oyun” aracılığıyla değil, kimi zaman karakterlerine maske taktırarak (“*Romeo ve Juliet*”,

“*Aşkın Emeği Boşuna*”, “*Kuru Gürültü*” vs.), kimi zaman da kılık yahut kimlik değiştirterek (“*Venedik Taciri*”, “*Kral Lear*”, “*On İkinci Gece*”, “*Hırçın Kız*”, “*Nasıl Hoşunuza Giderse*” vs.), yaşadığımız dünyada da yalnızca sahneye çıkanların ve mesleki anlamda bu zanaatı icra edenlerin değil, oyunculukla yakından uzaktan alakası olmayan insanların bile sıklıkla rol yaptıklarına ve birilerine bazen tatlı, bazen de oldukça tatsız oyunlar oynadıklarına vurgu yapmıştır. Ve tabii, oyunculuk sanatı söz konusu olduğunda Shakespeare, kişisel düşünceleriyle birlikte hem takdirel hem de eleştirel yorumlarını karakterlerinin diliyle ana konunun içine serpiştirerek, ustalıkla seyircisine ve okuruna iletmeyi başarmıştır.

William oyuncularını öncelikle saygıdeğer bir şekilde takdim etmeye büyük bir özen göstermiş ve böyle karşılanmaları gerektiğini de karakterleri aracılığıyla topluma beyan etmiştir bir nevi. “*Hamlet*” tragedyasında oyuncular geldiği zaman Hamlet karakterinin Polonius’tan bu ricası, konuya ilişkin bir örnek teşkil edebilir (Shakespeare 2023b: 64):

*“Sayın bayım, oyuncuların rahat etmesi için gerekeni eksik etmeyin,
lütfen. Anlıyorsunuz değil mi? Saygıyla karşılanmalarını istiyorum.
Çünkü çağımızın özeti, kısacık tarihidir onlar”.*

Bu ince yaklaşımın aynısı, “*Hırçın Kız*” komedyasında Lord ile Hizmetlisi arasında geçen diyalogda da görülebilir. Gezici bir oyuncu topluluğu geldiğinde Lord onları hürmetle karşıladıktan sonra Hizmetli’ye (Shakespeare 2023c: 5-6),

*“Bana bak evlat, onları kilere götür,
Hepsini teker teker bir güzel ağırla.
Evimde ne varsa, ne istiyorlarsa ver onlara”,*

diyerek oyunculara karşı oldukça içten ve misafirperver bir davranış sergilediğini ortaya koymaktadır.

Yazarın tek başına yazdığı son oyun olduğu hesap edilen “*Fırtına*” oyununda da benzer şekilde saygıdeğer bir nüans karşımıza çıkmaktadır. Milano dükü Prospero, kızı Miranda ile Napoli kralının oğlu Ferdinand’ın evliliğini kutlamak için onlara, tüm oyuncuları doğaüstü varlıklardan (periler ve cinler) ibaret bir gösteri armağan eder. Oyun başladığında Ferdinand’ı kesin bir tavırla, “*Konuşmayın sakın! Sadece seyredin gösteriyi! Susalım!*” (Shakespeare 2024a: 78) diye uyararak Prospero, konuşulursa büyüünün bozulacağına ve doğaüstü varlıkların kaçacağına inanmaktadır. Buradaki mesaj net olmakla birlikte

Shakespeare'in, döneminin seyircisine seslenişi olarak da kabul edilebilir. Usta yazarın kaleminden dökülen bu satırlar, oyun esnasında seyircilerin ses çıkarmamaları, oyuncuların dikkatlerini dağıtmamaları ve yaratıcı ilhamlarını kaçırmamaları gerektiğine dair sert bir uyarı niteliğinde görünse de oyuncular açısından oldukça düşünceli ve dostane bir korumadır.

Tarih boyunca oyunculuk mesleği toplum tarafından kimi zaman açık bir şekilde, kimi zaman da içten içe hor görülüp küçümsendiği için üstadın, *“Nasıl Hoşunuza Giderse”* komedyasında Lord Jaques karakterine, dillerde ezber olan, aynı zamanda Globe Tiyatrosu'nun amblemi üzerinde de yer alan, *“Bütün dünya bir sahnedir / Kadın, erkek bütün insanlar da oyuncular”* (Shakespeare 2024b: 46) başlıklı tiradını söyletmesi, mesleki dayanışmaya zekice bir örnek hesap edilebilir. Lord Jaques'in mizahi yorumuna karşılık, aynı mecaz *“Kral Lear”* tragedyasında Lear karakterinin dilinden trajik bir sentez olarak karşımıza çıkmaktadır (Shakespeare 2022b: 129):

“Doğduğumuzda ağlarız,

Çünkü bu büyük maskaralar sahnesine çıkarız”.

Benzer yorum *“Macbeth”* tragedyasında da izini sürdürmektedir (Shakespeare 2020: 101):

“Hayat dediğin ne ki:

Yürüyen bir gölge, bir zavallı kukla bu sahnede:

Bir saat boy gösterip, boyun kırıp gidecek!

Bir daha da duyulmayacak artık sesi”.

Shakespeare, aynı mecazı *“Venedik Taciri”* oyununda da Antonio karakteri aracılığıyla kullanmaktadır (Shakespeare 2023d: 4):

“Benim için hayat neyse odur, Graziano,

Hayat herkesin belli bir rol oynadığı sahnedir,

Benimki de somurtkan adam rolü”.

Böylelikle, Shakespeare'in her fırsatta, aktörlerin yahut aktörlük sanatının yadırganacak bir yönünün olmadığını, sahnenin – gerçek dünyanın, oyuncularınsa – gerçek insanların birer özeti veya aynası olduklarını belirtmesini görmekteyiz. Hatta bazen gerçek hayatta yaşananların sahnede oynananlardan çok daha ilginç yahut tuhaf olduğuna dair fikir

bildirmekten de kaçınmamıştır. Örneğin, yazarın “*On İkinci Gece*” romantik komedyasında Fabian karakteri, kâhya Malvolio’ya karşı düzenlenen oyunu izlediğinde, “*Bu bir sahnede oynansaydı, dünyada inanmazdım. Hayal mahsulü deyip geçerdim*” (Shakespeare 2022c: 74), söyleyerek durum karşısındaki şaşkınlığını ifade etmektedir.

Kendisi de oyuncu olan William Shakespeare’in, krallardan dilencilere kadar – arada hayaletler gibi uçarı birkaç karakter de olmak üzere – her kesimden sekiz yüz elli karakter geliştirdiği hesaplanmıştır (Brine, York 2002: 307). Shakespeare’in ilk Türkçe çevirmenlerinden olan Dr. Abdullah Cevdet, bir Shakespeare hayranının şu övgüyü yaptığını yazmaktadır: “*Shakespeare, Halik-i azamdan sonra en büyük mübdir*” (Shakespeare 2023a: ix-x), yani Yüce Yaradan’dan sonra en büyük yaratıcıdır. Bunca karakter yaratmış olan Shakespeare, kariyeri boyunca tüm oyuncularını meslektaşları gibi gördüğünden, gerçek bir aktör empatisiyle büyük rollerin yanı sıra en küçük roller için bile karakter yaratmayı es geçmemiş ve onlara sahnede kendilerini kanıtlama fırsatı vermeyi ihmal etmemiştir.

Oyunları incelendiği zaman William Shakespeare’in, insanları çok iyi tanıdığını anlamak hiç de zor olmamalıdır. Yüzlerce ete kemiğe bürünmüş, kanlı ve canlı oyun karakterleri yaratmak tesadüf ürünü olmadığı gibi hem fazlasıyla okuyup araştırmanın hem de müthiş bir gözlem yeteneğinin sonucudur. Ayrıca, karakterler arası iletişime baktığımızda yardımcı karakterlerini bile bu denli kendine özgü ve tekrarsız bir şekilde oluşturan, bol bol konuşturan, zekice yarıştıran ve onlara ince espriler yaptıran bir oyun yazarının kendisinin de oldukça zeki, insan ilişkilerinde dinamiği yüksek ve enerjik biri olmuş olduğu ortaya çıkmaktadır. Bu anlamda Shakespeare’in kimi zaman oyunculuğunun yazarlığını, kimi zaman da yazarlığının oyunculuğunu beslediği muhtemeldir.

Cevza Sevgen’e göre, bugünkü anlamda “yönetmen” sayılmasa da her kumpanyada aktörlere yol gösterici konumunda bir oyun sorumlusunun varlığından söz edilebilir ve bu kişi bazen oyun yazarının kendisi oluyordu (Shakespeare 2020: xiii). Bu durumda hem sahnede hem de sahne arkasında yer alan oyuncu-yazar Shakespeare’in, bu işin mutfağında olan bir sanatçı ve gözlemci olarak, yaşadığı dönemde tanıştığı herkesi bir “yönetmen” gözüyle değerlendirmesi de olası bir gerçektir. “*On İkinci Gece*” oyununda Illyria dükü Orsino’nun erkek kılığına girmiş Viola’ya söyledikleri – “*Sahnede rahatça bir kadını canlandırabilirsin. Yıldızın seni bu rol için hazırlamış, iyi biliyorum*” (Shakespeare 2022c: 14), – konuya ilişkin bir örnek teşkil edebilir. Ve o dönemlerde tiyatrolardaki tüm oyuncular erkek olduğu için

kadın rolleri kadrodaki en genç aktörler tarafından canlandırıldığına göre, burada hem bedensel hem de ses inceliğinin esas kriter olduğu düşünülebilir. Buradan anlaşılacağı üzere Shakespeare, günümüzde *casting* olarak adlandırılan oyuncu seçimi ve rol dağılımı sürecine de büyük bir özenle yaklaşmış, hangi rolün hangi oyuncunun yıldızını parlatacağını gerek fiziksel koşullarından gerekse aktörün yapabilirliklerinden dolayı seçtiğini söyleyebiliriz.

Bugün daha çok kamera önü oyunculukta geçerli olan “yıldız” sisteminin Shakespeare’in yaşadığı dönemde de var olduğu anlaşılmaktadır. Shakespeare’in kumpanyasının yıldız oyuncusu, aynı zamanda Elizabeth döneminin de en ünlü oyuncusu olan Richard Burbage’dı. Tarihin ilk Hamlet’i, Macbeth’i, Othello’su, Lear’ı, III. Richard’ı olarak kayıtlara geçen R. Burbage, William’ın yakın dostu olmakla beraber, hem de Londra’nın Shoreditch mahallesindeki “The Theatre”in sahibiydi (Brine, York 2002: 240-241).

Elizabeth döneminin oyuncularının, oynadıkları karakterlerin kimliğini sormadıkları bilinmektedir. Shakespeare de kendi tiyatrosunda “karakter” sözcüğünü hiç kullanmamış, yalnızca “rolü” demekle yetinmiştir. Oyunculara ezberlemeleri için oyunun tümü değil, sadece kendi bölümlerinin yazılı olduğu “rulolar” ve giriş notları veriliyor ve oyun metinleri kitap halinde değil de, bu şekil rulolar halinde kaydedildiğinden günümüzdeki “rol” sözcüğünün de “rulo”dan gelmiş olduğu söylenmektedir (Brine, York 2002: 67). Ayrıca, genel prova sayısının da yok denecek kadar az olduğu ve oyuncuların rollerine tek başlarına çalıştıkları gerçeği göz önünde bulundurulursa, yılda yaklaşık kırk değişik oyun sahneye koyan bir kumpanyada provalar için ayrılan sürenin epey kısa olduğu varsayılabilir. Üstelik, savaş, şölen, cenaze gibi törensel sahneler genellikle belirli bir tarzda oynandığından bunlar için ayrıca prova bile yapılmamaktaydı (Shakespeare 2020: xiii).

Aktörlük Sanatının asırlar boyunca gelişerek günümüzdeki (şimdilik) son noktasından geriye doğru – Shakespeare dönemi oyuncululuğuna bakıldığında, oyundan ve hikâyenin tamamından haberi olmayan, rolünün yarısına provasız, yarısına da kendi başına çalışan bir oyuncunun, oynadığı karakterin hikâyenin tümüyle nasıl bir bütünlük sağladığı ve başarıya ulaştığı merak konusu olmakla birlikte profesyonelliğe aykırı bir durum olarak da dikkat çekebilir. Oysa hiçbir tiyatro okulunun ve oyunculuk kavramının olmadığı bir çağda bile büyük yazarın “*Hamlet*” oyununun üçüncü perde ikinci sahnesinde Hamlet’in dilinden seslendirdiği oyunculuk hakkındaki meşhur tiradı dört asırdan çoktur ki, doğruluğunu ve geçerliliğini koruyup saklamakla birlikte William Shakespeare dehasının doruk noktalarından

biri olmaya devam etmektedir. Özellikle bu tiradı vesilesiyle William, yalnızca iyi bir oyun yazarı olduğunu değil, aynı zamanda iyi bir oyuncu olduğunu da gösterdiğini düşünebiliriz.

1.2.3. “Hamlet” ve “Bir Yaz Gecesi Rüyası” Oyunlarında Shakespeare’in Aktörlük Sanatına Dair Yaklaşımları

William Shakespeare, yazarlığının olgunluk döneminde kaleme aldığı “Hamlet” tragedyasıyla (1600-1601) dünya tiyatro tarihine oldukça kıymetli bir kültürel miras armağan etmiştir. Üzerine sayısız araştırmalar ve kitaplar yazılan “Hamlet” oyunu, sadece döneminin değil, çağımızın da en çok sahnelenen oyunlarından biri olmayı başarmıştır. Kariyeri boyunca her genç aktörün Hamlet’i oynama hayali, yüzyıllardır değişmeyen bir gelenek halini almıştır. Kendi içindeki çelişkileri ve uyumsuzluğuyla birlikte dâhilik ve deliliğin tam ortasında yer alan Hamlet karakteri, ne kadar sahnelense de vazgeçilmez ve karşı gelinmez bir rol olarak oyunculuk tarihindeki özel yerini korumaktadır.

20. Yüzyılın en çok okunan mizahçılarından biri olan İngiliz yazar Pelham Grenville Wodehouse, 1905 yılında “Hamlet” oyunuyla ilgili şöyle bir not düşmüştür: “*Orada Hamlet, burada Hamlet – yani nereye dönsem Hamlet, öyle bir rol ki, oynamayan aktöre ucube diye bakıyorlar*” (Brine, York 2002: 49-50). Shakespeare’in ilk manzum sonelerini Türkçeye kazandıran Talat Sait Halman ise 1961’de İstanbul Şehir Tiyatrolarında “Hamlet” oynandığında, Engin Cezzar’ın başrole üst üste 170 kere çıkararak dünya rekoru kırdığını ve bu rekoru 6 yıl sonra Broadway’de Richard Burton’un kırabildiğini yazmaktadır (Shakespeare 2023a: xi).

Oyunun aktörlük sanatı adına bu denli önem taşımasının esas nedenlerinden biri Shakespeare’in, Hamlet karakteri aracılığıyla oyunculara hitabe niteliğinde bir tirat ortaya koymasıdır. Bu tiradın her satırı, her kelimesi çağdaş oyunculuk tekniklerinde de geçerliliğini sürdüren evrensel bir öğüt yahut aktörlüğün temel kuralları hesap edilebilir.

Sabahattin Eyüboğlu çevirisiyle ele alacağımız bu tiradda Hamlet karakteri, Elsinore Kalesi’ne gelen tiyatro oyuncularına, Danimarka Kralı olan amcası Claudius ve annesi Kraliçe Gertrude’nin huzurunda sahneleyecekleri oyunla ilgili birtakım uyarılarda bulunmaktadır (Shakespeare 2023b: 76-78):

*“Verdiğim parçayı, ne olur, dediğim gibi, rahat, özentisiz söyle.
Çünkü birçok oyuncular gibi söz parlatmaya kalkacaksan, mısralarımı*

şehrin tellalına okuturum daha iyi. Elini kolunu da havalara savurma öyle; ölçüsünde, tadında bırak her şeyi. Duyduğun coşkunluk bir sel, bir fırtına, bir kasırga gibi de olsa, onu dindirecek bir hava bulmalı, buldurmalsın. Doğrusu, yürekler acısı geliyor bana gürbüz bir delikanlının, takma saçlar sakallar içinde, bir acıyı yüreğini paralarca, didik didik ederce bağırıp halkın kulaklarını yırtması; o halk ki çok kez anlaşılmaz, dilsiz oyunları, gürültü: gümbürtüyü sever. Bir oyuncu Termagant'ın kendisinden daha yaygaracı, Nemrut'tan daha nemrut oldu mu, hak ettiği şey kırbaçtır bence. Bu hallere düşme, rica ederim.

Fazla durgun da olma; aklını kullanıp ölçüyü bul: Yaptığın söylediğini tutsun, söylediğin yaptığını. En başta gözeteceğimiz şey, yaradılışa, tabiata aykırı olmamak. Çünkü bunda sapıttık mı tiyatronun amacından ayrılmış oluruz. Doğduğu gün de bugün de tiyatronun asıl amacı nedir? Dünyaya bir ayna tutmak, iyilerin iyiliklerini, kötülerin kötülüklerini göstermek, çağımızın ne olup ne olmadığını ortaya koymak. Gerçeği büyütmek ya da küçültmekle bilgisizleri güldürebilirsiniz, ama bu bilenleri üzer; oysa bir tek bilgili dost, bilgisiz bütün bir kalabalıktan daha önemli olmalı sizin için. Ah ben öyle oyuncular gördüm ki sahnede, öyle beğenilen, alkışlanan oyuncular gördüm ki, günaha girmeyeyim ama, değil Hristiyan, değil Müslüman, insan bile değillerdi. Öylesine şişirme, uydurma hallere giriyorlardı ki, dedim bunları tabiatın kaba işçileri yaratmış olmalı, insan yapıyorum derken insanlığın berbat bir kopyasını yapmışlar.

Az çok değil, iyice yenmeli bunu. Sakın söyleyeceklerinden fazlasını söyletmeyin soytarılarınıza. Öylelerini gördüm ki, kendi başlarına gülmeye ve seyircilerin en anlayışsızlarını güldürmeye kalkışıyorlar. Hem de oyunun anlayış isteyen en can alıcı yerinde. Kötü bir şey bu; acıklı bir budalalık bu yolda tutunmaya çalışmak. Haydi, gidin hazırlanın”.

Tirat başlar başlamaz, bir oyuncu için karakterini canlandırırken rahatlığın, özentisizliğin ne kadar önemli olduğuna vurgu yapan Shakespeare'in daha ilk cümlede doğallıktan yana olduğu anlaşılmaktadır. Aynı zamanda, onun her türlü gereksiz el kol

hareketlerinden ve yapmacık ses oyunlarından da rahatsız olduđu belli olmaktadır. Shakespeare'e g re, oyuncunun ger ekte hissettiđi duygu bir sel, bir fırtına, bir kasırga gibi b y k cořkunlukta olsa bile kendini durdurmaya becermeli, i indekileri g ze, kulađa ve ruha hitap edecek, estetik bir řekilde sahnelemeyi bilmelidir. Bir oyuncu i in  ok bađırıp  ađırmanın, yaygara  ıkararak seyirciyi ve kendini yormanın herhangi bir yetenek belirtisi olması bir yana dursun, olduk a acıklı bir durum olduđunu ifade etmektedir.

Shakespeare, bir akt r i in yalnızca sanatsal yeteneđin yetersiz olduđuna inanmakta, bu mesleđi icra ederken dođru  l y  bulmak ve dıřarıdan kendini g rebilmek i in aklın gerekliliđine de dikkat  ekmektedir. Bunun yanı sıra, her bir oyuncu kendi dođasına ve kendi yaradılıřına uygun bir řekilde, s yledikleri ve eyledikleriyle uyum i inde olmalıdır.   nk  ger ek hayatta olduđu gibi, oyunculukta da kendi karakteristik dođası ve benliđiyle uyumsuz halde olan oyuncular, kiřiliksiz g r nmektedirler. Akt rl k sanatının en temel kurallarından birinin karakter yaratımı olduđu varsayılırsa, kiřiliksiz rollerin seyircinin ilgisini  ekmemekle birlikte, sanat adına da y rekler acısı bir durum olduđunu vurgulamaktadır.

T m bunlarla birlikte, bir oyuncunun her zaman icra ettiđi mesleđin bilincinde olmasını ve asıl ama tan sapmamasını  nermektedir William Shakespeare. Tiyatronun asıl amacının ise d nyaya bir ayna tutmak olduđunu d ř nerek, ger eđi olduđu gibi, b y t p k  ltmeden yansıtmının dođru olduđuna inanmaktadır. Ger eđi  arpıtan ve kendi ger eđinden uzaklařan oyuncuları olduk a sert bir dille eleřtiren Shakespeare, onları insan deđil, insanlıđın berbat bir kopyası olarak adlandırmıřtır.

Bu tiradda oyuncu ve seyirci iliřkisine de deđinen William'ın, bir oyuncunun seyircilerin tepkilerine kesinlikle kanmaması gerektiđini d ř nd đ  de anlařılmaktadır. Bařka bir deyiřle, seyircinin elleri kanarcasına alkıřladıđı ve  vg lere bođduđu bir oyuncunun her zaman iyi bir akt r olduđu anlamına gelmediđi gibi, t m zamanlarda ve t m toplumlarda bilin sizlerin, sayı olarak bilin lilerden  ok daha fazla olduđu ger eđini g z  n nde bulundurarak,  ođunluđa hitap etmenin bir oyuncuya yararından  ok zararının dokunacađına dikkat  ekmektedir. Yani, Shakespeare'in deyimiyle, bir tek bilgili dost, bilgisiz b t n bir kalabalıktan daha  nemli olmalı bir oyuncu i in.

B ylelikle, *“Hamlet”* tragedyasının, Shakespeare'in akt rl k sanatına dair kiřisel d ř ncelerinin yer aldıđı muhtemel olan bu tiradında sanki konuyla ilgili uzunca bir zamandır

mesleki yakınmayla anlatmak istediklerini Hamlet karakteri aracılığıyla tek nefeste dile getirmiş ve içini boşaltmıştır. Lev Tolstoy'un, *"Shakespeare, Hamlet'e kendi söylemek istediği şeyleri söyletmiştir"* yorumu da yüksek olasılıklı bu durumu onaylamaktadır (Tolstoy 2018: 345).

William Shakespeare'in yaşadığı dönemdeki oyunculuk üzerine eleştirel yorumlarının bir başka örneği de *"Hamlet"*ten birkaç yıl önce yazdığı *"Bir Yaz Gecesi Rüyası"* komedyasında görülmektedir. Tam olarak hangi tarihte yazıldığı belli olmayan bu oyunu, Shakespeare'in 1594 ile 1596 yılları arasında yazmış olduğu kuvvetli ihtimaller arasında yer almaktadır (Shakespeare 2023e: vi). Özdemir Nutku çevirisinde ele alacağımız bu pericilik oyununda yazar, döneminin amatör oyuncularının bir taşlamasını "oyun içinde oyun" kurgusuyla ustalıkla işlemiştir.

Buradaki oyun türünün komedya olması avantajından sonuna kadar faydalanan Shakespeare, oyunculuk mesleğini hafife alan ve ciddiyetsiz yaklaşan amatör oyuncu ve kumpanyalara en acımasız eleştirileriyle hitap etmiştir. Oyunda Atina'da düğün ve düşesin düğün gecesinde temsillerini sahnelemek üzere amatör bir kumpanyanın hazırlık içinde olduğu görülmektedir. Kumpanyanın yöneticisi olan marangoz Peter Quince karakteri, provadan bir gün önce rol dağılımı yaparak oyunculara oynayacakları rollerle ilgili birtakım ipuçları vermektedir. Oyunun başrolü olan Pyramus'u, dokumacı Nick Bottom'a verirken Bottom, *"Sadece rolüm nedir onu söyle; ondan ötesini bana bırak!"* (Shakespeare 2023e: 12), der ve hemen ardından, *"Bana elime geçeni paramparça edecek, kırıp geçirecek bir rol gerek"* (Shakespeare 2023e: 12), diyerek zorba roller oynamayı sevdiğini dile getirir ve biraz sonra Pyramus'un sevdiği kız olan Thisby rolü için, *"Thisby'i de ben oynayayım, korkunç tiz bir sesle konuşurum"* (Shakespeare 2023e: 13), söyler ve Aslan rolüne sıra geldiğinde, *"Aslanı da ben oynayayım! Öyle bir kükrerim ki, beni duyan her erkeğin keyfi gelir"* (Shakespeare 2023e: 14), diye devam eder. Shakespeare, Bottom için Quince karakterine "güzel yüzlü bir adam" ve "iyi bir insan", Periler Kraliçesi Titania karakterine "yakışıklı", Flute karakterine ise "Atina'da eli ağzı düzgün zanaatkarın en beceriklisi odur" diye söyletmektedir; dolayısıyla buradan anlaşılacağı üzere kumpanyanın başrol oyuncusu olan Bottom, sempatik olmasıyla birlikte hem de cahil, kendini beğenmiş, çok bilmiş ve doyumsuz biridir. Başrol oynadığı halde, kendi rolüne hazırlanmak bir yana dursun, kadın ve hayvan rollerine de göz dikerek, cahil cesaretiyle hep daha fazlasını istemektedir. Buna karşılık

olarak, doğramacı Snug karakteri o kadar özgüvensiz, titiz ve endişeli biri ki, neredeyse hiç lafı olmayan, sadece kükremesi gereken Aslan rolü için Quince'e, *"Aslan rolünün yazılısı var mı sende? Yalvarırım varsa ver, çünkü ben güç ezberlerim"* (Shakespeare 2023e: 14), demektedir.

Tamamı esnaf takımından oluşan bu amatör kumpanyanın tüm oyuncularını, bir sonraki gece prova için anlaşılarak bir araya getirirler. Bu esnada provaya denk gelerek onları izleyen Puck karakteri, daha sonra Periler Kralı Oberon'a gördüklerini şöyle aktarmaktadır (Shakespeare 2023e: 44):

*"İşte o sırada cahil cühela takımından birkaç şapşal zanaatkar,
Atina'da boğaz tokluğuna çalışan serseriler,
Bir oyun provası için orada toplanmışlar,
Theseus'un düğünü için sözde bir oyun hazırlayacaklar.
İşte bu tüyü bozuk şapşal heriflerden en salağı
Pyramus rolünü oynuyordu,
Bir ara o şamata içinde, herif sahnesini bırakıp bir çalılığa girdi".*

Puck'ın amatör oyuncularını alaycı ve küçümser bir tavırla tarif etmesi, dönemin profesyonel oyuncularını ile amatör oyuncularını arasındaki ilişkinin günümüzdekinden pek bir farkı olmadığını da anlatmaktadır. Puck, oyun provası için bir araya gelen bu "serseriler"i ortaya çıkaracağı oyuna katiyen inanmamakta ve onu "sözde bir oyun" diye adlandırmaktadır. "Boğaz tokluğuna çalışan" derken ise bu kumpanyadaki oyuncuların altı peni gündelik aldığına ima etmektedir. Dönemin amatör oyuncularını, ciddiye alınmadıklarının ve hor görüldüklerinin kendileri de farkında olmuş olmalı ki, oyun öncesi Snug karakteri, *"Eğer şu oyunu bir şeye benzetebilsek, biz de adam sırasına geçerdik"* (Shakespeare 2023e: 75), repliğiyle bu duruma dikkat çekmektedir.

Oyunun sahneleneyeceği akşam şenlikçibaşı Philostrate, Atina Dükü Theseus'a temsille ilgili ön bilgi verirken, oyunun aşağı yukarı on kelimelik olduğunu, fakat bu on kelimelik oyunda bile baştan sona kadar doğru kullanılan tek kelime olmadığını, ayrıca buradaki oyuncuların hiçbirinin rolüne uymadığını söylemektedir (Shakespeare 2023e: 79-80). Bu replikten de anlaşılacağı üzere Shakespeare, sadece profesyonellerin değil, amatör

oyuncuların da doğru ve anlaşılır bir şekilde konuşması gerektiğine ve bir oyuncunun yalnızca konuşmasıyla değil, dış görünümü ve eylemleriyle de rolüyle bütünlük sağlamasının önemine vurgu yapmaktadır. Bu verilerden yola çıkarak, Antik Çağ'da olduğu gibi Shakespeare döneminin aktörleri için de güzel ve anlaşılır bir biçimde konuşmanın, oyunculuğun temel öğelerinden biri olarak yerini koruduğu anlaşılmaktadır. Çünkü bir oyuncu için en önemli amaç, anlaşılır olmaktan ibarettir ki, söylediklerini seyircisine dinletebilmeyi başarsın. Ve bir oyuncuyu anlaşılır kılan neden ise anlattıklarını önce kendinin anlamasıdır. Shakespeare, hem oyuncu hem de oyun yazarı olarak, seyircinin dikkatinin kolayca dağılabileceğini iyi biliyordu, bu yüzden oyunculara rollerini tüm canlılık ve doğallıklarıyla oynamalarını öneriyordu. Dolayısıyla, Shakespeare'in asıl isteği oyuncunun sahne gücünü ortaya koymasıydı.

William Shakespeare'in yapıtlarını incelerken oyuncular ve oyunculuk mesleğiyle ilgili yaklaşımları içinde en sivri dilli ve acımasız olanını, *“Bir Yaz Gecesi Rüyası”*nda görmekteyiz. Fakat tam bir taşlama niteliği taşıyan bu oyunda bile Shakespeare, temsil oynandığı esnada Atina Düküne, *“Niteliği değil, emeği değerlendirir soylu düşünce”* (Shakespeare 2023e: 81) söyleterek, sahnelenen oyun her ne kadar hatalı ve yanlış oyunculuklarla dolu olsa da amatör oyuncu kumpanyasına karşı hoşgörülü tavrını ortaya koymaktadır. Çünkü bu oyuncuları acımasızca eleştirirken bile onlara karşı mesleki bir empati duygusu içindedir; okuruna da seyircisine de bu duyguyu aktarmaktadır.

Shakespeare'in yaşadığı yıllarda genç oyuncuların, yaşlı oyuncuların evlerine alınarak çıraklık dönemlerini, yaşlı oyuncuların aileleri arasında geçirdikleri bilinmektedir (Brine, York 2002: 320). Fakat Konstantin Stanislavski'ye (1863-1938) kadar aktörlük sanatıyla ilgili kuramsal anlamda herhangi bir yöntem geliştirilmediği için bu yaşlı oyuncuların gençlere önerdikleri, onları tekrar yahut taklit etmeleri idi. Hal böyleyken oyunculukların, her ne kadar başarılı olsalar da çoğunlukla bireysellikten uzak oldukları varsayılabilir. Bununla birlikte, Shakespeare oyunları aracılığıyla dönemin oyuncularının, sürekli uzun tiratlar seslendirdikleri için nefeslerini doğru bir şekilde kontrol ettikleri, güzel ve yüksek sesle konuşabildikleri, bunun yanı sıra şarkı söyleye ve dans edebildikleri, kadın rolleri için seslerini inceltebildikleri, dolayısıyla ses, nefes ve diksiyon konusunda eğitildikleri anlaşılmaktadır. Neredeyse, tüm tragedyalardaki kılıç dövüşü sahnelerini de göz önünde bulundurulursa, genç oyuncuların kılıç kullanma eğitimi de aldığı düşünülebilir.

Sonu itibariyle, William Shakespeare hem kendi dilini hem de oyunculuk tarzını oluřturarak yzyıllardır aramızdaki varlıđını srdrmektedir. Dneminin reformunu gerekleřtiren İngiliz oyuncu ve oyun yazarı Shakespeare’den yaklaşık  asır sonra aktrlk sanatı, Rus tiyatro oyuncusu ve ynetmen Konstantin Stanislavski ile modern bir reform gerekleřtirerek oyunculukla ilgili ilk kapsamlı ve ayrıntılı “sistem”e eriřmiř olacaktır.



2. BÖLÜM:

KAMERA ÖNÜ OYUNCULUK veya FİLM OYUNCULUĞU

Her sanat eseri özünde ikili bir eylemi (*sanatçı ve ürettiği çalışma*) yansıtıyor gibi görünse de aslında üç yönlü bir süreçten (*sanatçı, sanat eseri ve seyirci*) ibarettir. Sanatçı, ürettiği çalışmasında bir gerçekliği algılama eylemi oluşturmakta ve bu etki zaman ve mekândan bağımsız olarak her yeni seyircide varlığını sürdürerek tekrarlanmaktadır. Seyirci, sanatçının gerçekliği algılama eylemine katılmakla birlikte onu belirli bir sosyo-tarihsel sürece dönüştürür ve nihayetinde sanatçının üretimini tam anlamıyla gerçekleştirmiş olur. Aktörlük sanatında da bir oyuncunun performansı, diğer tüm sanatlarda olduğu gibi seyirci ile temasa geçtiği zaman varlığını ortaya koyabilmektedir. Bu nedenle yaratıcı sanat ürünleri, yani oluşturduğu karakterleriyle gerçeklik algısının kavranması sürecine seyircisini dahil eden oyuncu, gerçekliği mümkün olduğunca derin ve samimi bir şekilde kucaklama durumundadır (Pudovkin 2014: 239).

Aktörlüğün, bir karakter yaratma sanatı olduğu gerçeği göz önünde bulundurulursa rolüne hazırlanırken kendi kişiliğini devre dışı bırakarak yalnızca canlandıracağı karaktere odaklanan bir oyuncunun performansının sanatsal nitelikten yoksun, basit bir taklitten ibaret olduğu söylenebilir. Bunun yanı sıra, bir oyuncunun canlı kişiliğinin organik bütünlüğü olmadan canlandıracağı karakterin cansız, mekanik ve yapay olacağı, ayrıca seyircinin gerçeklik algısından uzak kalacağı varsayılabilmektedir. Başka deyişle, oyuncu rolünü özümsemeden karakteriyle organik bir bağ kuramaz; organik bağın olmayışı ise oyuncuyu ve performansı aracılığıyla seyirciyi gerçeklik algısından uzaklaştıracak ve bunun sonucunda da *sanat eseri* asıl amacından saparak kendi gerçeğine ulaşmamış olacaktır.

İnsanoğlunun yüzyıllardır gerçeğin arayışı içinde olması göz önünde bulundurulursa, tiyatro sahnesinde yaşanan tek seferlik bir performatif gerçeklikle yetinmeyip onu yakalamak, olduğu gibi kaydetmek ve hatta yeri geldiğinde tekraren yaşamak için eninde sonunda filmler yaratacağı kaçınılmaz bir ihtiyaçtı. Çeşitli gelişmelerin sağlanamamasından kaynaklanarak bu sanatın ilerlemesi uzunca bir zaman gecikmeye uğrasa da teknik ve mekaniksel anlamda

gerçekliğin yeniden üretimi on dokuzuncu yüzyıl itibariyle sinema ile gerçekleştirilmeye başlanmıştır. Sinemanın Aristoteles'i hesap edilen Fransız film eleştirmeni ve kuramcı Andre Bazin'e (1918-1958) göre, fotoğraf ve sinema gerçekliğe olan takıntılarımızı kalıcı olarak ve özü itibariyle tatmin etmeyi başarmış keşiflerdir. Fakat burada bahsedilen gerçekliğin hem gerçek hem de gerçekdışı yaşandığı da varsayılmaktadır. Şöyle ki, tarihteki ilk film yapımcılarından biri olarak görülen Fransalı kardeşler Auguste ve Louis Lumiere, geliştirdikleri teknolojinin bilimsel anlamda fark yaratacağına inanarak, 28 Aralık 1895 yılında Paris, 14. Boulevard des Capucines'deki Grand Cafe'nin altında bulunan "Indian Room"da Türkçede adı "*Lumiere Fabrikasından İşçilerin Çıkışı*" olarak bilinen "*La Sortie l'Usine Lumiere a Lyon*" filminin gösterimini yapmış ve gerçek bir fabrikadan çıkan gerçek insanları, gerçek köpekleri ve bisikletleri filme alarak sinema sanatının doğumunu gerçekleştirmişler. Filmlerde gerçekten hareket eden insanları izleyenler, daha öncesinde gerçeğin bu kadar gerçek bir görüntüsünü izlememişlerdir (Wood 2016: 20-31). İzleyicileri oldukça heyecanlandıran bu seans bir düzine kısa filmden oluşuyordu ki, her filmin süresi yalnızca bir dakikaydı ve hepsinin gösterimi yaklaşık yarım saat sürmüştür. Bu gösterime kadar yaklaşık elli kısa film yapan Louis Lumiere, 1895 Aralık ayındaki filmlerin de hepsini bizzat kendisi çekmiş, yıkamış ve basmıştır. Bunlardan en çarpıcı olanları, trenlerin bir istasyona girdiği filmlerdir ki, söylentilere göre, insanlar trenin gerçekten kendilerine doğru geldiğini sanmış; bazıları koltukların altına saklanırken, bir kısmı da yerlerinden kalkarak kaçışmaya başlamışlardır (Armes 2019: 23-24). Dolayısıyla, burada sinemanın gerçekliği, aslında gerçekliği yansıtmaktadır ki, bu da her zaman çok sayıda tartışmalara neden olmakla birlikte tiyatroyla olan farkını da ortaya koymaktadır. Sonuç itibariyle ise tiyatrodan sinema ve film yapımlarına geçiş, somut gerçeklikten soyut olana geçiştir ki, burada oyuncunun konumu da değişerek varlıkbilimsel seviyeden psikolojik düzeye geçmiştir denilebilir. Artık fiziksel anlamda var olan bir oyuncu fenomeni olmadığı için tiyatrodaki gibi aktif katılım değil de oyuncu varlığının fotografik gerçekliği ehemmiyet taşımaya başlamıştır (Bazin 2022: 99).

2.1. Film ve Film Oyunculuğu

Hareketli görüntülerin bir perdeye aktarılmasını temin eden bir projektörde döndürülen ve bu malzeme türünden elde edilen ruloya *film* denmektedir. Aynı şekilde bu tür imgeler üreten sanat dalı ve endüstri de dahil olmak üzere, ekrana yansıtılan görüntüler

bütünü de *film* olarak adlandırılmaktadır. Buradaki anlam her ne kadar geniş olsa da zaman zaman bir o kadar da dar kalıba sıkıştırılabilir hale gelmektedir. Bir “film” denildiği vakit çoğu kişinin aklına uzun metrajlı anlatısal veya kurgulu filmler gelse de süreç boyunca oldukça farklı film türleri ortaya çıkmış ve halen de denemelere devam edilmektedir. Şimdiye kadar yapılmış her uzun metraj sinema filmleri, tüm belgeseller, haber filmleri, tüm müzik videoları, televizyonda yayımlanan tüm film klipleri, canlı yayımlanmayan tüm TV programları, tüm amatör filmler ve politik gösteri videoları, tartışmaya açık olmakla birlikte çizgi ve animasyon filmleri, hatta güvenlik kamerası görüntüleri de dahil olmak üzere geniş bir anlamı ifade eden film kavramı, izleyicinin çoğunlukla doğrudan ulaşamayacağı bir zaman ve mekânı yansıtmakta ve bunun paralelinde oluşturduğu içerikle bir gerçeklik hissi de yaratmaktadır. Bu nedenle film, fotoğrafla ortak teknolojik kökenlere sahip olmakla onun formlarından biri olarak görülmektedir. (Wood 2016: 17-19).

Film yapımı ve özellikle sinema, başlangıcı Antik Çağ’a dayanan köklü bir geçmişin izlerini sürdüren tiyatrodan etkilenmiş olsa bile kendi yasaları ve kendi dili olan büyük bir sanat dalıdır. Durum böyleyken aktörlük sanatı da tiyatro veya sahne oyunculuğu ve film oyunculuğu olarak ikiye ayrılmıştır denilebilir. Amerikalıların *acting on camera* veya *acting for camera* ifadesinden yola çıkılarak *kamera oyunculuğu* veya *kamera önü oyunculuk* olarak da adlandırılan *film oyunculuğu*, sinema, televizyon, reklam, TV ve İnternet dizileri vs. gibi film kategorisinde yer alan ve kamera önünde icra edilen oyunculuk sanatını geniş bir yelpazede ele almaktadır.

Her yeni çağ kendi teknolojik gelişmeleriyle aktörlük sanatını da etkilemiş ve Dionysos şenliklerindeki koroyla doğuşunu gerçekleştiren bu sanat, öncelikle tiyatro oyunları, daha sonra ise film türlerine göre şekillenmeye başlamıştır. Tiyatroda bir Shakespeare oyunuyla bir Antik Yunan yahut Çehov oyununun aynı oyunculuk yöntemiyle oynanmayacağı gibi, kamera veya film oyunculuğunda da bir sinema filmi ile bir reklam filmi, farklı oyunculuk yöntemleri içermektedir. Reklam filmleri, belirli bir ürünün tanıtım ve satışını hedeflediğinden oyuncu seçmelerindeki esas kriter, çoğunlukla fiziksel özellikler olmakta ve bu nedenle bir aktörün geliştirmesi gereken özel bir tekniğe yahut derin ve katmanlı bir oyunculuk performansına gerek duyulmamaktadır. Belgesel filmlerinde ise gerçek bir konu dökümanlaştırılarak gerçek insanlarla işlendiğinden herhangi bir oyuna yer verilmemekte ve dolayısıyla işin teknik doğası nedeniyle çoğunlukla bir oyuncuya da gerek

duyulmamaktadır. TV programları bu hususta tartışmalara neden olabilmektedir; şöyle ki, sunuculuk ve spikerlik mesleğini icra eden kişilerin kamera karşısında büründükleri rol veya oluşturdukları imaj ve takındıkları sosyal maske yahut kullandıkları performatif anlatı yöntemleri de belirli miktarda oyun ve oyunculuk becerileri gerektirmektedir ki, bu becerilere sahip kişiler kariyerlerinde fark yaratabilmektedirler. Aynı durum müzisyenler, özellikle solistler için de geçerli ki, dünyaca ünlü birçok isimler konser sahnelerinde ve müzik kliplerinde sempatik görünebilmek ve başarılı performans sergilemek için temel oyunculuk dersleri almaktadırlar.

Bir oyuncunun mesleki anlamda mutlak varlığının ve performansının en çok öne çıktığı film türleri ise – sinema ve televizyon filmleri, TV ve internet dizi filmleridir ki, bu örneklerin kalite ve dinamiği gereği oyuncusuz bir film yapılamamaktadır. Ayrıca, bu film türleri yayınlandığı mecra ve süreye bağlı olarak kendi içlerinde farklı denilebilecek oyunculuk yöntemleri barındırdığından gerçeğe en yakın oyunculuğun sinema oyunculuğu olduğu kabul edilmektedir. Bununla birlikte, dünya genelinde okul ve konservatuvarlardaki oyunculuk eğitimi ve ders müfredatı çoğunlukla tiyatro oyunculuğu üzerinden ilerlediği için sinema ve film oyunculuğunda da uzun yıllar sahne oyunculuğu uygulanarak çalışılmış ve halen de bu yolun izleri sürdürülmeye devam edilmektedir. Aktör açısından hem teknik anlamda hem de mevcut yapısı nedeniyle temel ilkeleri farklı olan film ve tiyatro oyunculuğunun, kendi avantaj ve dezavantajlarından dolayı birçok oyuncu kariyer planlaması yaparken bu özelliklere göre bir tercih yapmakta veya hem tiyatro sahnesinde hem de kamera önünde sanatını icra etmeyi sürdürmektedir.

Tiyatro oyunculuğunda sağlanması daha kolay olan bütünlük ve kesintisiz çizgiyi film oyunculuğunda uygulamak, işin teknik doğası nedeniyle imkânsız görünmekte ve bir film, kaçınılmaz olarak parça parça çekilebilmektedir. Bir senaryoda aynı veya yakın yerlerde geçen sahnelerin çekimlerinin mekânsal ve finansal sebeplerden ötürü çoğunlukla aynı günde yapılması sonucunda oyuncular bir gün rolün sonunu, ertesi gün başını, sonrasında ortasını oynamak zorunda kaldıklarından, duygusal ve fiziksel eylemler karışık bir şekilde ufak parçalara bölündüğü için aktörler açısından rol bütünlüğünü ve duygu devamlılığını sağlamak zor olabilmektedir. Birçok tiyatro oyuncusunu film oyunculuğunda zorlayan sebeplerden bir diğeri de tek bir sahnenin farklı planlardan defalarca çekilmesi nedeniyle tekrarlanan oyunların, performansı mekanikleştirdiği ve gerçeklik duygusundan uzaklaştırdığı

yönündedir. Aslına bakılırsa tekrar çekimlerin hem konuşan hem de dinleyen aktör açısından doğallığı yakalamayı zorlaştırıyor olması film yapımlarının bir gerçeğidir; fakat bununla birlikte performans kalitesinin düşmemesinden ötürü oyuncunun her yeni tekrarda kurgu ve montaj devamlılığına uymak şartıyla bir parça bile olsa oyununu yenilemesi ve değiştirebilmesi, rol partnerinde yeni tepkiler uyandırarak organikliğini kaybetmiş sahneye yeni bir canlılık ve doğallık katmış olacaktır. Burada mühim olan faktör, oyuncunun film yönetmenini ikna ederek kendisine bu yaratıcı özgürlüğü vermesini sağlamaktan ibarettir. Bu konuyla ilgili Rus film yönetmeni ve kuramcı Andrey Tarkovski (1932-1986), film çalışması sırasında aktörlere karşı yaklaşımını şu şekilde dile getirmektedir (Tarkovski 2009: 169):

“Oyuncu, çalışmaya başlamadan önce benim yaklaşımına tam bir itaat gösterirse ona tam bir özgürlük veririm. Yaklaşımlarımızın farklı olması, sık sık dikkat çektikleri şeyin imkansızlığını akla getirir: ister yönetmene biçilen bir tür diktatörce davranış olsun, ister oyunculuk meselelerine hiç karışmamak yönünde olsun... Kısacası, oyuncu bir fikirle, gelecekteki bir filmin kavranışıyla ilgili olarak benim bakış açımı paylaşmadığında hoşgörüsüzümdür. Görüşlerimi paylaşan oyuncular severim, onlara hayranlık duyarım ve tam bir özgürlük tanırım”.

Ekranın bir resim gibi çerçeveli oluşu, üzerinde hareket eden objelerin varlığına rağmen, tiyatrodaki hareketlilikle kıyasta çeşitli farklılıklar göstermektedir. Tiyatro sahnesi gibi üç boyutlu olmayan ekran, merkezkaç bir yapıya sahip olduğundan filmdeki hareket de tiyatral değil, sinematografiktir denilebilir. Bu durumda sahnedeki hareketle ekrandaki hareket süresinin aynı olmaması da dikkat çekmektedir ki, bu da oyuncunun bedensel kas hafızasını zorlayabilmekte ve yeni alışkanlıklar kazanmak için çeşitli egzersizler yapmaya ve bu tür durumlarla başa çıkmak için bir teknik geliştirmeye yönlendirmektedir. Bununla birlikte film çekimlerinde saatlerce süren sahne bekleyişleri, oyunculara enerji düşüşüne sebep olmakla birlikte canlandırılacak karakterle ilgili konsantrasyon kaybı oluşturarak performansı olumsuz etkileyen nedenlerden biri olarak görülmektedir, bu da doğru bir teknikle üstesinden gelinebilir.

Film ve sahne oyunculuğu arasındaki önemli farklardan biri de sesin kullanımıdır ki, bir tiyatro aktörü için en son sıradaki seyirciye kadar sesinin yankılanması yaşamsal ehemmiyet taşımaktayken bir film oyuncusu için bu, herhangi bir sorun teşkil etmemektedir.

Amerikalı film yönetmeni Edward Dmytryk'e (1908-1999) göre, birkaç santim mesafede bulunan mikrofon denen teknik bir gerçeğin bulunduğu beyazperdede sesleri yankılı olan oyuncular, gösterişli ve kibirli bir izlenim uyandırmaktadırlar. Gerçek hayatta bağırtılı, çığırtilı ve çok yüksek sesli olan konuşmaların rahatsızlık verebileceğı gibi film oyunculugunda da sesin bu tür abartılı kullanımı seyircide olumsuz ve yapay bir etki oluşturmaktadır. Bunlar göz önünde bulundurulduğunda oyuncu, performansçı olmaktan çıkarak gerçek bir rol kişisine dönüşmektedir (Dmytryk 2020: 76-77).

Film oyunculugunun tiyatro oyunculugu karşısındaki avantajlarından biri, sahneden farklı olarak gerçek koşullarda ve gerçeğe en yakın mekanlarda çekimlerin yapılmasıdır. Tiyatro oyunculugunda oyun tek akışta gerçekleşse de kötü oynanan bir sahneyi oyunun içinde yeniden canlandırmak söz konusu olamamaktadır; film oyunculugundaki tekrarlanan çekimler oyuncuyu gerçeklik algısından uzaklaştırabilme riski barındırsa bile en iyi performansını sergileme şansı da her zaman mevcuttur. Ayrıca, her sahne çekiminden sonra oyuncunun, kendi oyununu monitörde izleyebilme fırsatının olması ve seyirciye daha ulaşmadan kendi performansını dış göz olarak olumlu veya olumsuz yönleriyle eleştire yahut yorumlayabilmesi de film oyunculugunun avantajlarından biri olarak görülebilir. Sonuç itibarıyla, film oyuncusu bir elektronik kamera aracılığıyla milyonlarca seyircinin görüp duyabildiğı bir konuma ulaşmaktadır ki, bu da tiyatro oyunculugunda teknik olarak mümkün olmamaktadır. Fakat milyonlarca seyirci, kendisi görülmeden oyuncuyu seyrettiğı için bu durumda da karşılıklı olarak herhangi bir oyuncu ve seyirci ilişkisinden bahsedilemez. Bu konuyla ilgili sahne oyuncular, her zaman seyirciyle olan ilişkinin önemini vurgulamakta ve rollerini icra ederken sergiledikleri en iyi yorumların, seyirci tepkisinin sonucunda ortaya çıktığına kanaat getirmektedirler (Pudovkin 2014: 278). Film oyunculugunda ise oyuncu, performansının hiçbir aşamasında seyirci tepkisini doğrudan deneyimleme fırsatına sahip olmamakla birlikte tüm seyircileri temsilen yönetmenin tepki ve direktiflerini göz önünde bulundurmak durumundadır. Böylelikle, tiyatro oyunculugundan film oyunculuguna geçiş, bir nevi fiziksel gerçeklikten soyutlamaya geçiş olduğundan tiyatroda seyircinin bireysel ve aktif bir katılımı gerçekleşirken, film için pasif bir katılım yeterli olabilmektedir.

Tiyatro ve sinema, iki ayrı ve komşu sanat dalları olsalar da oyunculuk eğitimlerinin genellikle tiyatro oyunculugu üzerine olması, tiyatro eğitimi almadan ve sahne deneyiminden faydalanmadan film oyunculugu yapılamaz gibi toplumsal bir önyargı veya sanı da

oluşturabilmektedir. İsveçli film yönetmeni ve oyun yazarı Ingmar Bergman (1918-2007), konuya ilişkin fikirlerini şu şekilde ifade etmektedir (Bergman 2012: 116-117):

“Ben iyi bir tiyatro sanatçısı olmadan da iyi bir sinema oyuncusu olunabileceğini düşünüyorum. İyi bir sinema oyuncusu olmak özel bir yetenek gerektirir, fakat nasıl bir şey olduğunu kesin olarak bilmiyorum. Sanırım bir tür varoluş, çok ilginç, yaratıcı bir beyin ve insanı iyi bir sinema oyuncusu yapan çok özel bir konsantrasyon biçimidir”.

Rus film yönetmeni ve kuramcı Vsevolod Pudovkin (1893-1953), yönettiği filmlerinde çoğunlukla Moskova Sanat Tiyatrosu’nun aktörleriyle çalışmış olmasına rağmen film oyunculuğunda tiyatro oyuncularının *sahnevari* performanslarını sinema sanatı için ciddi bir tehlike olarak görmekte ve böyle oyunculukların film üslubuna zıt olduğunu düşünmektedir (Pudovkin 2014: 178):

“Durum şu ki, ben bir kişinin filme alınmasında başlıca tehlikenin “sahnevari oyunculuk” olduğu kanısındayım. Ben yalnızca gerçek hammaddeyle çalışmak istiyorum: Benim ilkem bu. Bence bir oyuncunun yüzüne yapıştırılan takma sakalı, gizlenmiş kırışıklıkları ya da gerçek su, ağaçlar ve çimenlerle sahnevari oyunculuğu göstermek imkânsız. Bu, en temel üslup anlayışıyla çelişen bir durum”.

Andre Bazin’e göre ise sinema, doğanın tiyatrosudur (Bazin 2022: 104). Ayrıca, Bazin film oyunculuğunda tiyatro mesleğinin bir engel teşkil etmediğini, tam tersi mesleğin oyuncunun yönetim gereklerine uymasına, canlandırdığı kişiyi daha derinlemesine anlamasına yardımcı olan yararlı bir esnekliğe varmasını sağladığını belirtmektedir. Gerçek oyuncuların doğal bir şekilde oynayacakları role uygunluklarıyla ilgili olduğunu ifade eden Bazin, bunun geleneksel tiyatro teknikleri hakkında bilinenleri unutmakla aşılabacağına inanmaktadır (Bazin 2022: 188):

“Oyuncu, öncelikle kendini ifade etmektedir. Profesyonel oyuncu, normal olarak kendisini ifade etmek yerine sokaktaki sıradan bir insan yerine geçmelidir. Tiyatro teknikleri hakkında bildiklerini tamamen unutması, geleneksel oyunculuk ifadelerinden kendisini soyutlaması gerekir”.

Kült filmleriyle Türkiye sinemasında önemli yeri olan film yönetmeni, yapımcı ve senarist Atıf Yılmaz (1925-2006), konuyla ilgili fikirlerini aktarırken tiyatro oyunculuğunda kullanılan tekniklerin her zaman işe yaramadığını ve aradaki farkın nedenini ise tiyatro oyunculuğunun biraz oynamak, sinema oyunculuğunun ise yaşamak üzerine olması şeklinde yorumlamaktadır. Bu sebeple sinema oyunculuğunda konsantrasyonun, tekniğin biraz daha önüne geçmesi gerektiğini vurgulayan A. Yılmaz, bunu oyuncunun tiyatrodaki her sözünü seyirciye duyurma gerekliliği, her mimik ve jestini en arka sıraya kadar aktarma derdiyle ilişkilendirmektedir. Bu da doğal olarak sahneyi yaşamaktan çok, tekniği kullanma zorunluluğu getirmektedir. Sonuç itibarıyla, film oyunculuğunda seyirciye ulaşma sorunu olmadığından tüm vücuda yayılan bir konsantrasyonla daha gerçekçi bir yaşantının varlığı söz konusu olmaktadır. Yönetmen ve senaryo yazarı Ali Özgentürk (1945) ise aktörleri, tiyatro oyuncusu veya film oyuncusu diye ayırmaktan yana olmadığını, bunların iki ayrı teknik olduklarını ve iyi bir aktörün hem sahnede hem de ekranda başarılı olabileceğini belirtmektedir. Bununla birlikte, sinema oyunculuğunun her ne kadar gösterişçiymiş gibi görünse de aslında tam tersi olduğunu ve bunun nedenini tiyatrodaki bir insanın sahnede bütün vücudu ile dolaşması ve seyircinin tam karşıda oturarak onu canlı bir varlık olarak izlemesi olarak yorumlayan A. Özgentürk'e göre, tiyatro gösterişçi, sinema ise içsel bir sanat olduğundan iyi bir oyuncu, bunların farkında olarak rolünü icra edendir denilebilir (Gürmen 2006: 41-42, 232).

2.2. Kamera ve Oyuncu

Tüm teorik ve teknik benzerlikleriyle birlikte sahne oyunculuğu ile film oyunculuğu arasındaki en önemli ve belirgin fark, kameradır. Uzun yıllar *kamera oyunculuğu* veya *kamera önü oyunculuk* olarak literatürde yerini alan film oyunculuğunda *kamera* denilen bir gerçeğin olması, Aktörlük Sanatında yeni bir çağ başlatmakla birlikte modern oyunculuk tekniklerinin oluşmasına sebebiyet vermiştir. Ve bunun sonucunda her teknolojik yenilik, oyunculuğun gelişimine önemli ölçüde katkıda bulunarak, onun ne kadar kadim olsa da eskimeyen, sürekli güncellenen bir sanat dalı olmasına neden olmuştur.

Her sanat dalında olduğu gibi film çekme sanatında da bazı geleneksel biçimler bulunmaktadır ki, çekimler bu temel kurallara dayanılarak standartlaşmıştır. Bir sahnenin klasik anlatımda üç planda çekilmesi gerekmektedir ki, bunlar *Genel*, *Orta* ve *Yakın Planlar*

olarak adlandırılmaktadır. *Genel Planlar*'da çevre tanıtılır, nerede bulunulduğu gösterilir, *Orta Planlar*'da hareket ve oyuncu gösterilmekte, *Yakın Planlar* ise oyuncunun ne yaptığına ve detaylara hizmet etmektedir. Üç plandan oluşan bu *Genel Sahne Yöntemi*, çok uygulanan ve her zaman geçerliliğini koruyan bir yöntem olmaktadır. Sıralamak gerekirse, genel planla başlayan çekim giderek daraltılmakta ve yakın planlara kadar gelinmektedir. Ortalama bir filmde çekimlerin büyük bir kısmı çoğunlukla orta ve yakın planlardan ibarettir. Kamera hareketleri ve doğru planların kurulumu, filmcinin yetenek ve duygusuna bağlı olmakla birlikte esas belirleyici, filmde “neyin anlatıldığı” olmaktadır. Filmlerdeki kamera hareketleri, konunun takibi, detay gösterimi ve dikkatin değiştiği anlar için kullanılmakla birlikte kesin bir anlam ifade etmeleri gerekmektedir. Genellikle tek bir kural vardır ki, o da kameranın hareketi tamamlanmadan kayıttan çıkılmaması ve *kesme (cut)* yapılmaması şeklindedir. Ayrıca, her çekimin başında ve sonunda 5 veya 10 saniyelik sabit görüntü bulundurulmalı ki, oyuncuların da performans öncesi kesme payı bırakarak bu hususa dikkat etmeleri gerekmektedir (Arslantepe 2015: 28-29, 75).

İçinde tüm sanatları barındırdığı için *yedinci sanat* hesap edilen sinemanın ortaya çıkışından sonraki zaman içinde film dili jargonunda “kameranın oyuncuyu sevmesi” olarak tanımlanan durum, dünyanın her yerinde binlerce aktörün kariyer hayatını etkilemiş ve günümüzde bile etkilemeye devam etmektedir. Daha öncesinde aktörleri tiyatro sahnesinde belirli bir mesafeden tüm vücutlarıyla ve bir bütün olarak görmeye alışkın olan seyirci için oyuncunun fiziksel özellikleri pek önem arz etmezken, devasa bir beyaz perde veya ekranda bir oyuncuyu, vücudunun ayrı ayrı kısımlarıyla yakın planda görmeye başladığı zaman – sanatın doğası gereği estetik kaygılar da ortaya çıkmaya başladı denilebilir. Oyuncunun, yalnızca performansının değil, yüzünün de iyi fotoğraf vermesinin (*fotojenik olması*) ve kameranın onayından geçmesinin gerekliliğine inanan film yapımcıları ve yönetmenler, başarılı olabilmek ve finansal anlamda zarar etmemek adına iyi aktör olmakla beraber kameranın sevdiği oyuncularla çalışmayı ön kriter olarak belirlediler söylenebilir. Dolayısıyla, yüzyıllardır varlığını sürdüren aktörlük sanatında görsel ifade çerçevesinde insan yüzünün öneminin en çok film oyunculuğunda ortaya çıktığı kabul edilebilir (Bergman 2012: 64).

“Bana göre sinematografi, her şeyden önce yakın çekimler demektir.

İnsan yüzleridir. Bunun beni giderek daha çok büyüleyen ve sürekli

heyecanlandıran bir şey olduğu dikkatimi çekiyor. Herhangi bir yüz değil, oyuncuların yüzünden söz ediyorum”.

Amerikalı film yönetmeni David Wark Griffith'in (1875-1945) ismiyle anılan *yakın çekim* tekniğinin ortaya çıkma nedeni, filme alınan oyuncu yahut nesneye yaklaşan kamerayla seyircinin dikkatinin belirli bir ayrıntıya odaklanmasını sağlamaya hizmet etmektir. Kısa bir sürede film çekme sanatına uygun görüldüğünün kanıtlanmasıyla birlikte bu teknik, sinemanın dilini değiştirerek filmlere etkili ve güçlü bir ritim getirdi; ayrıca ritimde ustalaşma becerisi yönetmenlik mesleğinin ayırt edici özelliği haline geldi (Pudovkin 2014: 205-206). Yakın çekimlerden bahsederken bir oyuncunun elinde bulunan en iyi anlatım aracının kendi bakışları olduğunu belirten Ingmar Bergman (1918-2007), kusursuz bir biçimde çekilen bir yakın plan çekiminin, yönetmenin en müthiş araştırma aracı olduğunu düşünmekte ve bununla birlikte ustalığının yahut beceriksizliğinin bir örneği olarak da kabul etmektedir (Oylum 2017: 26).

Film oyunculuğunda aktör için en büyük avantajlardan biri yakın çekim planlarıdır. Sahne oyunculuğunda seyircinin dikkatini çekmek veya yoğunlaştırmak için mizansene, spot ışıklarına, belirgin jest ve mimiklere vs. başvurulduğu halde filmde bu etki kamera aracılığıyla kolaylıkla sağlanmaktadır. Kamera dışsal ifade biçimleri oluştururken vücudunun en küçük hareketleri ve sesinin tonlamalarıyla oyuncu, performansına özel bir canlılık ve anlam gücü katabilmektedir. Bu nedenle film oyuncusunun, kameranın belirli açılarında ne zaman yüz ifadesine ne zaman bedensel ifadeye yoğunlaşacağını bilmesi ve yönetmen “kestik” diyene kadar uygulamaya devam etmesi gerekmektedir.

Film oyunculuğunda görüntünün ifade gücü, çoğunlukla kameranın nereye koyulması ve ışıklandırmanın nasıl yapılmasıyla doğrudan bağlantılıdır. Aynı oyuncu performansını ve aynı sahneyi, farklı açılardan ve farklı ışıklandırma yöntemleriyle çekerek hem çok başarılı hem de oldukça başarısız bir şekilde seyirciye yansımaları sağlamak mümkündür. Yine aynı şekilde ortalama bir oyuncu performansı, doğru kurgu ve montajlamayla oldukça etkili bir hale getirilebilmektedir. Buradan yola çıkılırsa, film oyunculuğunun, sahne oyunculuğundan daha çok kolektif bir iş bilinci barındırdığı söylenebilir. Çünkü burada seyirci, kamera aracılığıyla oyuncunun sergilediği performansından ziyade yönetmenin göstermek istediğini izlemektedir (Pudovkin 2014: 264).

“Bazen konuşulan bir sözün ya söylenen bir ifadenin tam anlamı bir

el hareketinde, bazen kapalı gözlerde karşılığını bulur ve beklenmedik bir pathos duygusu bir sözcüğe ya da ifadeye aktarılır. Hareket edebilen kamerası sayesinde, seyircinin heyecanlı dikkatine yön verebilecek olan, performansının her anında oyuncunun seyircinin karşısına en etkili ve ifade edici yönüyle çıktığı tek sanat formu sinemadır”.

Pudovkin, oyuncu performansının ifadeliliği açısından kamera hareketlerinin film çekme sanatındaki öneminden bahsederken aktörün, kamerayı salt yönetmenin ellerindeki bir araç olarak görmemesi gerektiğini belirtmektedir. Ayrıca, film aktörünün, farklı türde çekimlerin yapılabilme ihtimalini anlaması ve hissetmesinin, oyuncunun canlandıracağı rolün dışsal anlatımı üzerindeki çalışmanın organik bir parçasına dönüşmeli olduğunu düşünmektedir (Pudovkin 2014: 275).

Film dili jargonunda “sahne çalmak” olarak bilinen, kamerayı fazlaca kaplayarak rol arkadaşının sahnesini gasp etmeye çalışan bencil oyuncu zorbalığı vardır ki, Edward Dmytryk, bu tür girişimlerde bulunan oyuncu çabalarını tamamen devre dışı bıraktığından ve filmde özellikle diğer oyuncunun yakın plan çekimlerine daha geniş yer verdiğiinden bahsetmektedir (Dmytryk 2020: 122-123):

“Oyuncunun kamera karşısında en avantajlı olduğunu düşündüğü konuma doğru manevra yapmaya kalkması kendisi açısından yanlıştır. Bunu belirlemek yönetmenin alanına girer ve iyi bir yönetmen kamerasını bir cezalandırma vasıtası olarak değil, oyuncunun performansını daha kuvvetlendirecek biçimde kullanacaktır. Yönetmenin belirlediği kamera konumları, sahnenin belirli bir yerinde oyuncunun tepkileriyle hareketlerini (her zaman için o sahnedeki diğer oyunculara göre önemini de göz önünde bulundurarak) en etkili gösterecek şekilde düzenlenir. Çerçevede birden fazla rol varsa oyuncu esas ilgi odağının her zaman kendisi olmayabileceğinin ve başka bir oyuncunun öne çıkması tercih edilmişse sahnenin amacı bakımından en uygunu olduğu için bu seçimin yapıldığının bilinciyle hareket etmelidir. Zaten bu seçim filmin yararınaysa oyuncunun da yararınadır. Güzel bir filme iyi bir katkıda bulunmak kötü bir filmde baş rolü oynamaktan çok daha yeğdir”.

Japon film yönetmeni Akira Kurosawa'ya göre ise film çekimlerinde uygulanması gereken kamera kuralı şu ki, izleyiciler filmi izlerken kameranın farkına varıyorlarsa, yanlış konumlandırılmış yahut yanlış kullanılmıştır. Kamera adım adım oyuncuyu takip etmeli, oyuncu durunca da durmalı ve seyirciye sanki oradaymış gibi hissettirmesi gerekmektedir (Oylum 2017: 19). Burada önemli olan yalnızca yönetmen veya kameramanın çalışma şekli yahut yeteneği değil, aynı zamanda oyuncunun hem kamera hem de bulunduğu alanla kurduğu ilişkidir. Deneyimli oyuncular, kamera ve spot ışıkların karşısında alansal sınırlarını bilerek sahnenin içeriğine odaklanmakta ve kontrollü bir şekilde rollerini icra etmektedirler. Oyuncu, içgüdüsel olarak spot ışığını üzerinde hissettiği müddetçe alanının içinde olması muhtemeldir. Bununla birlikte, hareket halindeyken veya herhangi bir fiziksel eylem gerçekleştirdiği süre boyunca da bu koşula uyması gerektiğini bilmesi zorunludur. Genel plan çekimlerinde hareket alanı daha geniş olan oyuncunun, yakın planlarda böyle bir lüksü olmadığı için alansal sınırlarına dikkatle uyması gerekmektedir. Alansal sınırlar, teknik açıdan film oyunculuğunun zorlu taraflarından biri olduğundan bu becerinin içselleştirilemediği müddetçe oyuncu kendisini dramatik akışa tamamen teslim edemeyecektir denilebilir.

2.3. Filmlerde Aktör Seçimi: Eğitimli ve Eğitimsiz Oyuncular

Aktörün kameranın önüne geçmesiyle birlikte sahne oyunculuğunda zorunlu olmayan bazı özelliklerin, ekrandaki ehemmiyeti anlaşılmaya başlandı. Tartışmalara açık olmakla beraber birçok filmin, başrol oyuncusuyla özdeşleştiği ve var olduğu gerçeği zamanla kabul edilebilir duruma geldiği söylenmektedir. Filmlerin büyük çoğunluğunda hikâyenin içindeki en önemli öğeler insanlar olduğundan bütün ayrıntılar belirli bir rolün oynanmasına katkıda bulunmakta ve aktörlerin fiziki görünümleriyle birlikte canlandırdıkları role uygun olmaları hayati önem taşımaktadır. Yalnızca sinema, reklam, TV filmleri yahut dizilerinde değil, belgesel ve haber filmlerinin çekimlerinde bile izleyicinin algı ve tepkisinin yönetiminde temsilcilerin dış görünüşleri belirleyici neticeler doğurabilmektedir. Bu durumda oyuncunun, bir filmin yüzü olduğu gerçeği ve seyircilerin büyük çoğunluğunun hayranlık besledikleri aktörler için o filmi izlemeleri, azımsanamayacak bir istatistik oluşturmaktadır.

Bir film yapım fikrinin ortaya çıktığı andan itibaren, bu süreç aktörler açısından iki üretim tipi üzerinden ilerlemektedir. İlki, eskiden *star* (yıldız), günümüzde *celebrity* (ünlü) denilen belirli oyuncu yahut oyuncular etrafında kurulan yapımlardır ki, senaryo sırf o aktörler için kaleme alındığından onların kişisel yahut fiziksel özellikleri göz önünde

bulundurulmakta ve yapım açısından çoğunlukla ticari kaygılar ön planda tutulmaktadır. İkinci üretim tipinde belirli bir düşünce yahut fikir ele alınmaktadır. Bu tür senaryolar oyuncuyu gözeterek yazılmaz, hatta tam tersi senaryoya uygun olan aktörlerin aranarak bulunması gerekir. Vsevolod Pudovkin'e göre, sinemada bir insan görüntüsü kesinlikle uydurulmamalı, aranarak bulunmalıdır. Çünkü bir tiyatro oyuncusu, canlandıracağı rolü için gerektiğinde yüz ifadesini ve yaşını değiştirmeye yönelik ihtiyacı olan makyaj çalışmalarını uygulayabilmekte, yahut fiziksel olarak kuvvetli bir insan rolü oynuyorsa kaslarını güçlü gösterecek gerekli malzemeleri kullanabilmektedir; fakat sinemadaki uygulamalar böyle bir şeye bağlı olmadığından doğru oyuncuları bulmak ve senaryonun ihtiyaçları bakımından en uygun ve gerçek görünen insanları ve yüzleri seçmek, yönetmenin hazırlık çalışmasındaki en önemli süreçlerden biri olarak görülmektedir (Pudovkin 2014: 112-113). Bob Foss da benzer bir yorumla film oyunculuğundaki oyuncu seçmelerinin ehemmiyetini dile getirirken oyuncunun mümkün olduğunca gerçek görünmesinin hem film adına hem de seyirci açısından ne kadar mühim olduğundan bahsetmektedir (Foss 2016: 137):

“Konulu filmlerde ve TV oyunlarında söylemek istediğimizi (göstermek istediğimiz dramatik gerçeği) çoğunlukla karakterler aracılığıyla söyleriz. Bu nedenle bu görevi, kendilerine ve koşullara rağmen rol yapıyor görünmeden yerine getirebilecek kişilikler seçmenin yaşamsal önemi vardır. İzleyici hiçbir zaman, yazarın, sahnenin arkasında bir yerde elindeki iplerle işleri yönettiği izlenimine kapılmamalıdır. Kişilikler, kendilerine verilen nitelikler ve koşullarla uyumlu ve mantıklı şeyler yapmalıdır. Kişiliklerin, dramanın gidişini etkileyecek nitelikleri özenle çizilmelidir. En karmaşık kişilikler bile eksiksiz görünmelidir”.

İtalyan film yönetmeni ve senarist Federico Fellini (1920-1993), oyuncu seçiminden bahsederken bu hususta belirli bir sisteminin olmadığını ve bu seçmelerin filmde filmde değişiklik gösterdiğini açıklamaktadır. Kendisi için yüzleri seçme kısmının büyük önemini vurgulayan yönetmen, seçmeler sırasında oyuncuların giysilerine ve tarzlarına dikkat ettiğini de anlatmakta ve örneğin, Tony Quinn'i ayakkabıları yüzünden seçtiğini belirtmektedir. Filmlerinde çoğunlukla amatör oyuncularla çalışan Fellini'nin, oyuncuları role değil, rolü oyunculara uydurduğu da bilinmektedir. Yönetmen bu duruma şu şekilde açıklık

getirmektedir (Fellini 2017: 44-45):

“Bazen aklımda olan bir karakter için birini yalnızca iyi bir aktör diye seçmem; o duyguyu gözlerinde, sesinde gördüğüm için, bizzat o insanın aklımdaki karakterle bir bağlantısı olduğu için seçerim. Bu sistemi açıklamak epeyce zor”.

Andrey Tarkovski, “Andrey Rublev” filminin oyuncu seçimlerini nasıl yaptığına dair süreci şöyle anlatmaktadır (Tarkovski 2009: 17-18):

“Aktörleri seçerken, genelde klişelere yol açan oyuncu seçme ilkelerinden uzaklaşmaya çalıştım. Aktörlerin nasıl görüldüğüne pek dikkat etmedik, daha çok filmdeki karakter ile, o rolü oynaması için niyetlenen kişinin sanatsal mizacı arasındaki iç uyum üzerinde durduk”.

Başka bir söyleyişi de ise Fransız film eleştirmeni ve gazeteci Michel Ciment’in (1938-2023) filmin cast süreciyle ilgili sorduğu soruya cevaben A. Tarkovski, başrol oyuncusu Rublev’in nasıl seçildiğini şu şekilde dile getirmektedir (Tarkovski 2009: 34):

“Başrolü, hiç kimsenin bir filmde görmediği birinin oynaması gerekiyordu. Herkesin kendince hayal ettiği Rublev rolü için, daha önce yorumladığı başka karakterlerin görüntüsünü çağrıştıracak birine yer veremezdik. Bu yüzden de Sverdlosk tiyatrosundan yalnızca küçük roller oynamış bu küçük aktörü seçtik. Aslına bakarsanız, “Iskusstvo Kino” dergisinde senaryomuzu okuduktan sonra o, yol parasını kendi cebinden ödeyip gelip bizi Mosfilm’de buldu ve Rublev rolünü kendisinden başka hiç kimsenin oynayamayacağını söyledi. Gerçekten de sinadıktan sonra yalnızca onun bu role uygun olduğuna ikna olduk”.

Rublev örneğinden de görüldüğü üzere, seçmelerde oyuncunun yeteneğinin yanı sıra rol için yeterince istekli ve kendinden emin olması, yönetmeni ikna eden önemli faktörlerden biri olarak görülmektedir. İtalyan film yönetmeni Bernardo Bertolucci (1941-2018) de aktör seçiminde çoğunlukla sezgisel davrandığını ve bir oyuncuyu alıp almayacağına dair her zaman ilk izlenimine güvendiğini, Robert de Niro, Gerard Depardieu gibi oyuncularla bile tanıştıktan iki dakika sonra çalışmaya karar verdiğini açıklamaktadır. Güney Koreli yönetmen ve senarist Kim Ki-Duk (1960-2020), filmlerinin cast sürecinde daha çok amatör oyuncuları

tercih ettiğini ve bu sayede filmlerinin daha gerçekçi olduğunu düşündüğünü belirtmektedir (Oylum 2017: 77, 132).

Röportajlarında her zaman oyuncularla çalıştığını ve filmlerinde hiç amatör bir oyuncu oynamadığını açıklayan İngmar Bergman'a gelince ise bunun nedenini amatörlerin çoğunlukla kendilerini oynamalarıyla ilişkilendirmektedir. Eğitimli oyuncularla çalışıldığı zaman ise bu durumun değiştiğini, film ve karakterle ilgili elde etmek istenen bir düşünceye ve sonuca kesin olarak ulaşabildiğini aktarmaktadır (Bergman 2012: 163).

Türkiyeli sinema yönetmeni ve senarist Halit Refiğ'in (1934-2009), aktörün eğitimli olup olmaması gerektiğine dair tartışmalara cevabı, üst seviyede oyunculuğun herkeste bulunmayan bir cevher olması şeklindedir. Bu nedenle, bir yönetmenin oyuncunun içinde var olan cevheri kullanması gerektiğini belirten H. Refiğ, ufak tefek roller için çok yetenekli oyunculara ihtiyaç olmayabileceğini, fiziksel özelliklerle işi büyük ölçüde halletmenin mümkün olabileceğini anlatmaktadır. Ağırlıklı rollerde ise ne yaptığını bilen bir oyuncuyla çalışmanın öneminden bahseden Refiğ, aynı zamanda oyuncuların yapamayacakları işi beklememek gerektiğine ve ayrıca insanın kendi doğal özelliklerinden yararlanılmasının süreci kolaylaştıracağına inanmaktadır (Gürmen 2006: 20-21).

Aktörlük sanatında her zaman eğitim ve tekniğin öneminden bahseden Polonyalı oyuncu ve yönetmen Richard Boleslavsky'e (1889-1937) göre, eğitimli bir oyuncunun ilk işareti: duygu güçlendikçe sesinde daha fazla özgürlüğün, kaslarında ise daha fazla gevşemenin olmasıdır ki, bu da kaslarla duygular arasındaki mükemmel uyumun sonucunda meydana gelmektedir. Eğitimli bir oyuncunun bir diğer işaretini ise oynarken ne kadar derin bir duyguda olmasından bağımsız olarak gerçek hayata geri dönmesiyle birlikte o duygunun anında bitmesi ve herhangi bir rahatsızlığa neden olmadan bir kenara bırakılması olarak belirtmektedir (Boleslavsky 2023: 56, 59).

Sonuç olarak, film yapımlarında, özellikle de sinema ve televizyonda fikir ve izlenimler uyandırma hadisesi oldukça etkin olduğundan buradaki öznel nitelikler ve düşünsel durumlar – duruş, bakışlar, mimikler vs. gibi somut görüntülerle ifade edilmektedir. Bob Foss'a göre, en inanılır film oyuncularını, dış görünüş ve iddiasız oyun yeteneğinin ustaca bir bileşimi olan vücut dilinin ustalarıdır (Foss 2016: 29). Amacın ise her zaman en az çaba ile en büyük etkinin elde edilmesine yönelik ekonomik anlatım olması gerekmektedir. Örneğin, çoğu zaman tek bir bakışın büyük ve abartılı bir jestten çok daha fazla anlam ifade edebildiği gibi, her aktör kendi *minimum* oyunuyla *maksimum* etkiyi nasıl sağlayacağını çalışarak

öğrenebilmelidir ki, bunun sonucunda aktör kendi tekniğini oluşturmuş olsun.

2.4. Aktörlük Sanatında Tekniğin Önemi

Bir sanat yapıtının gelişimini sağlayan esas faktör, kişilerin oluşturulması yahut kişileştirmedir ki, bu da *tip* ve *karakter* olarak iki ana bölüme ayrılmaktadır. Film öyküleri, genellikle insan ve insan ilişkilerini konu edindiğinden kişilerin hareket ve davranışlarından oluşarak şekillenmektedir. Film yapımlarındaki *tip* yahut *tipler*, genellikle sıfat veya fiziksel kalıplarıyla anılan, psikolojik ayrıntılardan yoksun kişiliklerdir. Karakteristik anlamda derinliği olmayan bu tipler, hikâye boyunca hiçbir değişim ve gelişim göstermez, bireysel kusurları ve toplumsal kompleksleri, zayıflıkları ve yanlışlıklarıyla seyirci için çoğunlukla sempatik ve akılda kalıcı kişilikler oluşturabilmektedirler. Bu tür tiplerin en çok bulunduğu projeler televizyon filmleri ve dizileri, özellikle durum komedileri, yani sitcomlardır. Film öyküsündeki kişilikler, tiplerden farklı olarak fizyolojik, sosyolojik ve psikolojik boyutlarıyla ele alınırsa, onlar *karakter* olarak anılmaktadırlar. Karakterler, kendilerine özgü nitelikler, düşünceler, eylem ve tepkiler bulundurmakla beraber ilginç olmaları ve kalıpların dışına çıkmalarıyla dikkat çekmektedirler. Karakterlerin düşünce ve davranışları dolaylı yollardan anlatılmaktadır ki, aradaki çelişkilerle birlikte bu kişilerin gerçekliği ve insanca yanları da ortaya çıksın. Bununla birlikte, filmlerdeki kişi veya kişilerin karakter niteliğine varması için geçmiş yaşantılarına dair ipuçları verilmesi de gerekmekte ve ayrıca karakterin eylemler aracılığı ile gösterilip geliştirilmesi lazım ki, seyirci ile özdeşleşebilsin. Karakter ile özdeşleşmeyi sağlamak için ise kişinin bir amacı olmalı ve bu amaç seyirciye gösterilmelidir (Arslantepe 2015: 138-140). Bu durumda hem iyi bir filmin hem de iyi bir oyunculuğun tek hedefi, seyirciyi filmin hikâyesine katmak ve mevcut aksiyonun içine dahil etmekten ibarettir denilebilir. Bir oyuncu karakterini oluştururken ne kadar etkili olabilirse, seyirci tarafından da aynı derecede kabul görecektir.

Oyuncunun sahne veya ekrandaki çalışmasının temelinde yatan esas faktörün bütünlüklü ve gerçek hayata benzer bir imge yaratmak olduğu bilinmektedir. Üstelik bu imge oluşumunun yalnızca düşsel değil, mantıksal ve içgüdüsel olarak da hazırlanması durumu söz konusu olduğundan *hazırlık* yahut *prova* denilen sürecin bir oyuncu için ehemmiyeti oldukça yüksek önem taşımaktadır. Oyuncu, bu süreçte canlandıracağı rolü detaylı bir şekilde inceler, onu tanımaya ve tam anlamıyla özümsemeye çalışır. Oyuncunun canlandıracağı rolle olan ilişkisinin, üç aşamalı bir çözümlemeden ibaret olduğu söylenebilir. İlk aşama, oyuncunun

kendi kişiliği ile olan ilişkisi, ikinci aşama oyuncunun canlandıracağı karakteri ile kuracağı ilişki ve nihayet son aşama ise bu iki ilişkinin etkisinden doğacak yepyeni bir karakterin oluşumu olarak düşünülebilir. Dolayısıyla, verimli ve eksiksiz bir hazırlık sürecinin son çözümlemesinden sonra oyuncunun yeni birine dönüştüğü kesin bir şekilde gözlemlenebilir; böylelikle, oyuncu, karakteriyle duygusal bağ kurarak ona ait olan olumlu ve olumsuz tüm özellikleri benimser, yaratıcı üretimi süresince kendi kişiliğiyle harmanlar ve seyirciye gerçek hayatta var olan yahut var olabilecek gerçek bir kişiyi sergiler (Pudovkin 2014: 245). Bu durumda her oyuncunun aslında yapması gereken, içindeki benliği kendi rolüyle organize ve senkronize etmekten ibaret olduğu söylenebilir. Sonuç itibarıyla, oyuncu kendisini ve karakterini ne kadar iyi tanırsa seyirciye yansıtacağı performans da o kadar gerçekçi ve etkili olacaktır. Bu nedenle oyuncu, rolü için gereken imgeyi, kendisinin sahip olduğu niteliklere uydurarak kurmalı ve seyircisine de aynı şekilde yansıtmalıdır. Andrey Tarkovski, performatif açıdan değerlendirme yaparken oyuncularla ilgili düşüncelerini şu şekilde dile getirmektedir (Tarkovski 2009: 34):

“Oyuncularımı iki gruba ayırıyorum: Senaryonun dramatik olarak kurduğu bir sahneyi oynayanlar ile oyunculuklarıyla karakterin ruhunu canlandıranlar; doğrusunu söylemek gerekirse, yazılması imkânsız olduğu için yazılmamış rolleri oynayanlar. Bunların bazıları bizatihi Rublev’dir; karımın oynadığı zekaca geri kadın; Grinko’nun oynadığı, filmin ilk kısmında gördüğümüz Zenci Danilo ve son olarak Konçalovski’nin filminde İlk Üstad’ı oynamış olan Bolot Bevhenaleyev’in canlandığı Han. Bunlar benim en gözde karakterlerim, çünkü dramaturjik olarak düşünülmediler, oyuncular tarafından, onların ruh halleri, içinden çıktıkları çevre tarafından yaratıldılar”.

Aktörlük ve film çekme sanatı kolektif bir özellik taşıdığı ve takım işi olduğu için oyuncu, tüm bu yaratıcı süreç boyunca çalışmasını yalnız başına değil, yönetmenle birlikte sürdürmelidir. Oyuncunun ve yönetmenin ana görevi, ayrı ayrı bölümlerin veya sahnelerin içsel tutarlılığını ve onların bir bütün olarak rolle ilişkisini keşfetmekten ibaret olmalıdır denilebilir. Buradaki üstün amaç, elbette yönetmenin rolle ilgili hissettiklerinin mekanik bir biçimde oyuncuya kopyalanması değil, yaratıcı etkileşim ve üretim sonucunda oyuncunun yetenek ve potansiyeline ışık tutarak senaryonun tamamına hizmet eden doğru rol kişisine

dönüştürme yolculuğuna rehberlik etmektir.

Richard Boleslavsky, sıkı bir çalışmayla yeteneğin geliştirilebilir bir şey olduğuna, fakat yetenek yoksa onu yaratmanın imkânsız olduğuna inanmaktadır. Edward Dmytryk de benzer bir yorumla yetenek olmazsa dünyanın bütün egzersizleri ve pratikleri yapılsa bile en fazla bir teknisyen yahut da herhangi bir mesleğin gelip geçici bir uygulayıcısı olunabileceğini açıklamaktadır (Dmytryk 2020: 106). R. Boleslavsky'nin sıkı bir çalışma dediği durum ise fiziksel, entelektüel ve ruhsal eğitimi kapsamaktadır. Düzenli fiziksel pratik ve egzersizlerin bir oyuncuyu izlemesi keyifli birine dönüştüreceğine inanmakla birlikte entelektüel eğitimin çok çeşitli roller oynayabilen bir aktör yaratacağını aktarmaktadır. Bir oyuncu için üçüncü mühim eğitimin ise dramatik eylemin en önemli faktörü hesap edilen ruhun eğitilmesi ve çalıştırılması olduğunu belirtmektedir. Dolayısıyla, Boleslavsky'e göre, oyuncunun, yazarın talep ettiği herhangi bir vaziyeti yaşayabilecek bir ruhu olmalıdır. Çünkü bir oyuncunun var olması için şart koşulmuş her eylem ve değişikliği, iradenin daha ilk emrinde gerçekleştirebilecek derecede gelişmiş bir ruhunun olması gerekmektedir ki, bu da yalnızca beş duyunun tamamına hitap eden sıkı ve deneysel çalışmalarla mümkün olabilmektedir (Boleslavsky 2023: 19-20).

Bir aktörün rolüne çalışırken kendi canlı kişiliğini, canlandıracağı karakterle bağlamasını sağlayan ve sürekli çabaların sarf edildiği tek yer provalardır denilebilir. Film çekimlerine başlamadan önce oyuncunun temsil edeceği karakterle ilgili hazırlık çalışmaları, esasında rolün bütünsel anlamına hizmet etmektedir. Bu bütünselliğe karşı oyuncuda gerçek bir içsel reaksiyon oluşana kadar karakter arayışları sancılı bir şekilde devam eder. Bir film oyuncusu için içsel bir aksiyon oluşturmanın mutlak ehemmiyeti, kesintili devam eden çekim süreçlerinde daha çok ortaya çıkmaktadır ki, rolünün ayrı ayrı parçalarını bir bütün haline getirebilsin. Performansı boyunca bütünlüklü ve tutarlı kalmaya çalışan oyuncunun karakteri ile film çekim sürecinin koşulları arasındaki çelişkinin çözüme kavuşmasının tek yolu, oyunculuk tekniklerini anlamak ve yöntemlerini keşfetmektir denilebilir.

Amerikalı film oyuncusu Jean Porter (1922-2018), bir oyuncu için tekniğin öneminden bahsederken konuyla ilgili fikirlerini şu şekilde aktarmaktadır: *“Yalandan bir ruh durumu uydurmak ve onu inandırıcı kılmak teknik bir ustalık gerektirir. Önce kendinizin buna inanması gerekir”* (Dmytryk 2020: 40). Edward Dmytryk ise oyunculüğün, teknik anlamda değişim ve gelişime açık bir meslek olduğunu ifade etmekle birlikte bu sanatın, insanlığın

temel ahlak ve etik deęerlerini örnek aldığı takdirde dramatik açıdan kuşaklar boyunca etkinliliğini koruyacağını belirtmektedir (Dmytryk 2020: 159). Rolü tümünden kavrayış ve hissediş, içsel süreklilik yaratmakla birlikte oyuncunun bir yaratıcı-sanatçı olarak kendini özgür hissetmesine ve bu özgürlüğün sonucunda performansını canlı ve dinamik bir biçimde gerçekleştirmesine neden olmaktadır. Başka deyişle, profesyonel bir oyuncunun performansını hiçbir zaman şansa bırakmaması, senaryodaki kişiye dönüşmek için uzun ve yorucu prova saatleri boyunca defalarca deneyip yanılarak, en iyiyi bulana kadar çalışması gerekmektedir. En iyiyi bulma yolu her oyuncu için dönemsel olarak farklı yöntemlerle gerçekleşse ve her çağın kendine has “benimsenen” teknikleri olsa da aktörlük sanatının kuramsal ve gerçek anlamda ilk sistemli ve kapsamlı temeli, Rus tiyatro yönetmeni ve oyuncu Konstantin Stanislavski (1863-1938) tarafından atılmıştır.

2.5. Oyunculukta İlk “Sistem”li Teknik ve Konstantin Stanislavski

Rus tiyatro oyuncusu ve yönetmeni, aynı zamanda gerçekçi oyunculuğun baş kuramcısı olarak kabul edilen Konstantin Sergeyeviç Alekseyev (Stanislavski), 1863 yılında Moskova’da zengin tekstil imalatçısı olan bir ailenin çocuğu olarak dünyaya gelmiştir. Rus İmparatorluğu’nun her yerinde altın ve gümüş iplik imalatı tekeli, Alekseyev fabrikalarına ait olmakla birlikte çoğu zengin evlerde olduğu gibi amatör tiyatro temsilleri de ailenin günlük yaşamının bir parçası halinde olmuştur. Küçük yaşlarından itibaren sirk, temsil, opera gibi tiyatroya dair her şeyle yakından ilgilenen Stanislavski, on dört yaşında kendi oyunculuğuna dair değerlendirme ve analiz yaptığı bir not defteri tutmaya başlamış ve 1885 yılının Nisan ayında bu günlüğüne bir oyunculuk “gramer”inin olması gerektiğini yazmıştır. Yetmiş beş yaşına kadar, yani 1938 yılındaki ölümüne dek oyunculukla ilgili gözlem, deneyim ve araştırmalarını düzenli olarak not almaya devam eden Stanislavski’nin yönteminin başlangıcı, bu “gramer” taslaklarından doğarak ortaya çıkmıştır (Benedetti 2023: 23-25).

Stanislavski’nin “Sistem” adını verdiği yöntemi, aktörlük sanatında bir reform gerçekleştirmekle birlikte modern oyunculuk sanatının sağlam temelini oluşturmuştur. Kendisi de oyuncu olan Konstantin Stanislavski’nin 1906-1938 yıllarında geliştirdiği bu yöntem, aktörlük sanatında gerçeği merkeze almakla birlikte oyuncuların rol yaparken karşılaştıkları çeşitli engel ve sorunlara çözüm niteliği taşımaktadır (Kocabıyık 2022: 10). Stanislavski konuyla ilişkili fikirlerini şu şekilde ele almaktadır (Stanislavski 2011: 462):

“Aktör, her şeyden önce, sahne üzerinde yer alan olaylara, kişilere ve kendi yaptıklarına kesenkes inanmalıdır. İnsan da ancak gerçeğe inanabilir. Bu nedenle, gerçeği her zaman hissetmek, onun nasıl bulunacağını bilmek gerekir. Bunun için de insanın gerçeğe karşı sanatsal duyarlılığını geliştirmesi zorunluluğu kesinlik kazanır..”

Kısaca özetlenecek olursa Stanislavski'nin Sistemi, 1900'lu yılların başında oyunculuk alanındaki dağınık ve disiplinsiz çalışmaya, kaprisli ve kompleksli oyunculara, aynı zamanda yıldız oyunculuk sistemine, yapay ve abartılı oyunculuklara karşı bir tepki niteliğinde ortaya çıkmış ve realizm doğrultusunda geliştirilmiş, psikoloji bilimine dayalı bir oyunculuk tekniğidir. Stanislavski Sistemi'nin temelinde oyuncunun hayal gücünü harekete geçirmekle birlikte canlandırdığı rolle özdeşleşmesini sağlamak yer almaktadır (Ergün 2021: 9). Bunun yanı sıra, Stanislavski'nin yönteminin her aşamasında insan doğasını incelemeye yönelik çalışma ve analizler yapması, doğayla uyumlu halde çalışmaya dair araştırma ve önerileri sisteme özgün bir nitelik kazandırmaktadır (Stanislavski 2012: x).

“Sistem, her aklınıza estiğinde sırtınıza geçirip sahneye fırlayabileceğiniz bir hazır elbise ya da aradığınız tarifleri bulmak için sayfalarını karıştırmanızın yeterli olduğu bir yemek kitabı değildir. Hayır; sistem, bütün bir hayat tarzıdır”.

1922-1924 yılları arasında Konstantin Stanislavski'nin çalıştığı Moskova Sanat Tiyatrosu radikal solcuların saldırısına maruz kalarak Paris ve Birleşik Devletler'e turneye gönderilmiştir (Benedetti 2023: 26). İki yıllık Avrupa ve Amerika turnesi dönüşünde Stanislavski'nin öğrencilerinden olan Richard Boleslavsky ve Maria Ouspenskaya'nın Amerika'da kalmaya karar vermeleri sonucunda American Laboratory Theatre'ı kurmaları, Stanislavski Sistemi'nin, Rusya sınırlarını aşarak dünyaya açılmaya başlamasında ilk önemli hadise hesap edilmektedir (Kocabıyık 2022: 11).

Sorasında Stanislavski'nin bir diğer öğrencisi olan Michael Chekhov, kendi oyunculuk tekniğini geliştirmiştir. Stanislavski'nin son dönem çalışmalarında yanında olan öğrencisi Sonia Moore ise “fiziksel eylem”lerle ilgili çalışmalar yürütmüştür. “Sistem”in sedasının

yıllar içinde Rusya sınırlarını aşarak dünya genelinde duyulmasıyla birlikte, yine Stanislavski'nin öğrencileri vesilesiyle çok sayıda yeni oyunculuk teknikleri ortaya çıkmış ve uygulanmaya başlanmıştır. Bu oyuncuların etkisiyle Lee Strasberg ve Eric Morris de Stanislavski Sistemi'ni temel alarak kendi tekniklerini geliştirmişler. Tüm bu önemli isimlerin yanı sıra Stella Adler ve Sanford Meisner de Stanislavski'den beslenerek onun son dönem çalışmalarının izinden giderek kendi yöntemlerini oluşturmuşlardır. Bu sanatçıların her biri Konstantin Stanislavski'nin aktörlük sanatıyla ilgili çalışmalarını takip ederek Hollywood sinemasının oyunculuk geleneklerini de belirlemişlerdir (Ergün 2021: 12).

Modern aktörlük sanatında ister tiyatro ister film oyunculuğunda belirli tekniklerle çalışan eğitimli oyuncuların kullandıkları tekniklerin neredeyse tümünün Stanislavski Sistemi'ne yaslanmasıyla oyunculuğun ABC'si haline gelen Stanislavski yöntemi, oyunculuk okulları, akademi ve konservatuvarlarda hala yaygın bir şekilde müfredattaki yerini korumakta olduğu için çağdaş oyunculuk mesleğini icra eden oyuncu ve oyuncu koçlarının, dolaylı yolla da olsa Stanislavski'nin öğrencileri olduğu hesap edilebilir. Bu doğrultuda Konstantin Stanislavski'nin yöntemlerini baz alarak kendi oyunculuk tekniğini oluşturan eğitimcilerden biri de Hollywood yıldızlarının oyuncu koçu Ivana Chubbuck'tır.

3. BÖLÜM:

KAMERA ÖNÜ OYUNCULUKTA CHUBBUCK TEKNİĞİ

3.1. Ivana Chubbuck ve “Aktörün Gücü – Chubbuck Tekniği”

8 Mayıs 1954 yılında Los Angeles, Kaliforniya’da doğan Ivana Chubbuck, oyunculuğa olan tutkusu nedeniyle bu mesleğe erken yaşlarda yönelmiştir. Rus kökenli bir Amerikalı olan Ivana, Güney Kaliforniya Üniversitesi’nde (University of Southern California) eğitim görmüş, daha sonra New York’ta Neighborhood Playhouse School of the Theatre’de oyunculuk dersleri almıştır. Buradaki öğrenim hayatı ve çalışmaları sırasında Amerikalı oyuncu ve eğitmen Sanford Meisner’in oyunculuk tekniğini benimseyerek yakından irdeleme fırsatı bulmuştur. Oyunculuk kariyerinin başlarında hem sahnede hem de ekranda performans sergileyen Ivana Chubbuck, çeşitli TV programları ve filmlerde yer aldıktan sonra oyunculukla ilgili gözlem, deneyim ve yaklaşımlarına yaslanan teknik bir yapı oluşturmuş ve profesyonel kariyerine oyuncu koçu olarak devam etmeye karar vermiştir. Ivana’nın, Konstantin Stanislavski ve Lee Strasberg de dahil olmak üzere, aktörlük sanatındaki çok çeşitli teknik ve pratik etkilerden yararlanarak oluşturduğu bu yöntem, psikoloji ve davranış bilimine dayanmaktadır. Ivana’nın kendi soy ismini verdiği Chubbuck Tekniği, dinamik ve kapsamlı bir oyunculuk yöntemi olmakla birlikte insanların sadece mesleki anlamda değil, gerçek hayatta da her türlü mağduriyetten uzak, güçlü ve kazanan olmalarına hizmet etmektedir (London Real, 2015).

Ivana, 2012 yılının Eylül ayında Amerikalı oyuncu ve oyuncu koçu Corey Parker ile gerçekleştirilen bir röportajında kendisine ve tekniğine ilham olan kişinin babası olduğunu belirtmektedir. Gençken Almanya’da soykırımdan kaçarak kurtulan babasından bahseden Ivana, onun, kendi travmasının üstesinden gelerek hayatta kalmayı nasıl başardığını ve Amerika’da başarılı bir avukat olarak hayatına devam etmekle kendisine *kazanmak* kavramının önemini öğretmiş olduğunu belirtmektedir (Parker, 2012). Bunun yanı sıra, Olga Sapfirovskaya ile yapılan röportajında I. Chubbuck, tekniğinin esasını oluşturan *kazanmak*

duygusunu tercih etmesindeki amacı, çocukken yaşadığı ağır fiziksel ve duygusal istismarla ilişkilendirmektedir. Hayatta kalabilmek ve ayağa kalkabilmek için kendi acısına bir motivasyon aracı olarak bakmayı öğrenmeyi başaran Ivana, yaşamında deneyimlediği bu tecrübeyi oyunculuğuna da transfer edebileceğini fark ettikten sonra bu yönde yoğun çalışmalara başlamış ve kendi tekniğini geliştirmiştir. Ivana'ya göre, Chubbuck Tekniğinin tüm diğer oyunculuk yöntemlerinden en ayırt edici özelliği, kazanma duygusuna yönelik olmasıdır (Sapfirovskaya):

“Oyunculuk tekniklerinin çoğu, inandırıcı bir şekilde hareket edebilmeniz için kendinizi acı verici düşüncelere ve anılara kaptırmanızı gerektirir. Benim tekniğim, bu yöntemi bir sonraki aşamaya taşıyor. Acıyla kendinizi kırbaçlamak yerine, sizden hayatınızın dramını almanızı ve onu zor bir yolun üstesinden gelmek için kullanmanızı istiyorum. Bu durumda yok etmek yerine yaratıcı olmayı seçiyoruz. Bu, oyuncularla birlikte seyircilerin de hoş duyguları, iyimserliği ve umudu deneyimlemelerine olanak tanımaktadır”.

ABD ve ABD dışında birçok ülkede oyuncu koçluğu ve senaryo doktorluğu yapan Ivana, Chubbuck Oyunculuk Tekniğinin ortaya çıkışını şu şekilde aktarmaktadır (Chubbuck 2014: 6-7):

*“Bir aktörün ilk iş olarak karakterinin öncelikli ihtiyaçlarını, hedefini veya **amacını** çok iyi tahlil etmesi gerektiğini fark ettim. Daha sonra aklındaki bu **amaç** ile kendisini karakterin **hedefine** ulaştıracak en uygun kişisel acısını seçmeli. Bu fikir üzerinde bir süre çalıştıktan sonra bu acının aktörü **hedefe** ulaştırmak ve kazandırmak için güdüleyecek derecede kuvvetli ve korkusuz olması gerektiğini anladım. Eğer duygular yeterince kuvvetli, yoğun olmazsa, o zaman aktöre mücadeleyle devam ettirmesi ve kazanması için yeterince destek sağlamamış olur. Fakat doğru acı doğru hedef ile eşleştirilirse, aktörü ve karakteri tek bir kişi gibi ayrılmaz biçimde birleştirir, böylelikle aktör yalnızca hedefe ulaşmak için çabalayan bir oyuncu olmaz, oyunculuğu ve yaşanmışlığıyla hedefe koşan tek bir insan haline gelir. Bu yaklaşımla böylece üstün tekniğim doğmuş oldu”.*

Los Angeles sahnesinden Amerika Birleşik Devletleri'ne, oradan da tüm dünyaya

yayılarak uygulanmaya başlayan Chubbuck Tekniği, hazırda aktörlük sanatının en çağdaş yöntemi söylenmektedir. Ayrıca, tekniğin Çin, Rusya, Ukrayna, Polonya, Japonya, İngiltere, İtalya, Fransa, Belçika, Romanya, İspanya, İsrail, Kanada, Arjantin, Avustralya, Avusturya gibi çok sayıda ülkede Akredite Chubbuck Tekniği eğitmenleri ve okulları bulunmaktadır. Aktif bir şekilde uluslararası seminerler ve atölyeler düzenleyen Ivana Chubbuck, Beijing Film Academy, China's Dome Academy ve The Juilliard School'da misafir eğitmen olarak da görev yapmaktadır. Rusya basınında hakkında "The American Stanislavsky" olarak bahsedilen Ivana Chubbuck, aynı zamanda 20 dile çevrilen *"The Power of the Actor: The Chubbuck Technique"* (*"Aktörün Gücü: Chubbuck Tekniği"*) kitabının yazarıdır. Kitabında Chubbuck Tekniğinin tüm araç ve egzersizlerini detaylı bir şekilde ele alan Ivana, tekniğinin kendinden öncekilerle olan esas farkını, kazanma içgüdüsünün harekete geçirilmesine yönelik olması şeklinde tanımlamaktadır. Bununla birlikte, Chubbuck Tekniği oyunculukta duyguların kullanımında izlenen yolu bir sonuç olarak değil, sonuca giden yolu güçlendirecek bir amaç olarak görmektedir. Dolayısıyla, Ivana Chubbuck'a göre, tekniği oyunculara nasıl "kazanmaları" gerektiğini öğretmekte ve tüm olumsuz deneyim ve travmalara rağmen mutlaka "kazanmanın" bir yolunu bulmakla ilgilidir (Ivana Chubbuck, 2019).

"Aktörün Gücü – Chubbuck Tekniği" isimli kitabında yer alan ve Chubbuck Tekniğini teşkil eden on iki oyunculuk aracı, Ivana'nın otuz beş yılı aşkın çalışmalarına ve Hollywood'da sinema, televizyon ve tiyatro alanındaki binlerce sahnede rol almış oyuncularla koçluk tecrübelerine dayanmaktadır. Çalıştığı oyuncuları, tekniği için yaşayan bir araştırma laboratuvarı olarak gören Ivana Chubbuck, Brad Pitt, Charlize Theron, Halle Berry, Eva Mendes, James Franco, Sylvester Stallone, Elisabeth Shue, Jim Carrey, Jessica Alba, Travis Fimmel vs. gibi dünyaca başarılı aktör ve aktrislerle oyuncu koçluğu yapmış, tekniğinin mutlak başarıya götüren en etkili kısımlarını tecrübelerle tespit etmiş ve zamanla onları geliştirmenin yollarını arayarak bulmuştur (Chubbuck 2014: 7). Sapfirovskaya ile röportajında Chubbuck kitapla ilgili süreci şu şekilde aktarmaktadır (Sapfirovskaya):

"Kitabı yeni başlayan oyuncular, tiyatro öğrencileri ve hatta profesyoneller için en etkili hale getirmek 4 yılını ve 25 yeniden yazımını aldı. Ünlü aktörler, senaristler ve yönetmenler bu bir kılavuz olarak kullanıyor. Kitap, aynı zamanda üzerinde çalışıla ve işaretlenebilen bir çalışma defter-kitabı olarak da tasarlandı. Charlize Theron onu tüm çekimlere götürüyor, yanında tutuyor ve sürekli

üzerinde çalışıyor. Bu, birçok oyuncu, yazar ve yönetmen için de geçerlidir. Birçok kişi “Aktörün Gücü”nü kendi İncil’i olarak görmekte”.

Ivana Chubbuck Stüdyolarının da kurucusu ve yönetmeni olan Ivana’nın, “*Aktörün Gücü – Chubbuck Tekniği*” kitabı, uluslararası alanda birçok kolej ve üniversitede ders kitabı olarak kabul edilmektedir (Backstage, 2012). Amerikalı oyuncu Eva Mendes, “*Aktörün Gücü – Chubbuck Tekniği*” kitabı hakkında, “*Bu, benim kutsal kitabım, yanıma almadan evimden ayrılmıyorum*” (Graham, 2015), diye bahsetmektedir. E. Mendes, oyunculuk kariyerinin başlarındayken katıldığı seçmelerde hiçbir şekilde iş alamadığını ve rol yaparken çok zorlandığını, lakin Ivana Chubbuck ile tanıştıktan ve çalışmaya başladıktan sonra yıldızının parladığını şu şekilde anlatmaktadır (Kantürk, 2011):

“Her gün altı seçmeye filan gidiyordum. Tam menajerler benden iş çıkmayacağını düşünmüşlerdi ki, bir gün bir film teklifi geldi. Korku filmi olan “Mısırın Çocukları 5”te bir rol teklif edildi. Ve her şey o zaman başladı. Rol yapmayı öğrenmem çok zor oldu. Oyunculuk nasıl yapılır bilmiyordum tabii ki. Kendime bir oyuncu koçu buldum. Ivana Chubbuck ile çalışmaya başladıktan sonra her şey yoluna girdi”.

Halen de aktif olarak Ivana Chubbuck ile çalışmaya devam eden Eva Mendes, bu tekniğin bir insanın iyi ya da kötü bir eyleme yönelmesindeki nedeni bulmakla tüm insanları anlamaya yardımcı olmasından bahsederek bu cümleleri eklemektedir: “*Ivana’nın tekniği şu şekilde özetlenebilir: Hayatınızdaki acıyı alın ve onunla bir hedefe ulaşmanın en etkili yolunu bulun*” (Graham, 2015).

Hollywood’un çok sayıda film yıldızlarına özel koçluk yaptığı için “The Star Whisperer” olarak adlandırılan Ivana Chubbuck, *The Jerusalem Post* ile yapılan röportajında tekniğinin oyuncular tarafından kolayca benimsenmesini, ülke ve kültürden bağımsız olarak tüm insanların temelde aynı olması, aynı korkulara, aynı güvensizliklere ve neredeyse aynı ailesel ve ilişkisel sorunlara sahip olmasıyla ilişkilendirmektedir. Bu doğrultuda aktörlerin de hepsi aynı engeller, aynı güvensizlik ve çeşitli farklılıklarla nasıl başa çıkacaklarının yollarını aramakta olduğundan Chubbuck Tekniği, tüm bu olumsuz deneyimleri hedefe ulaşmak için kullanmayı ve aktöre kendi gücünün farkına varmayı öğretmektedir. Dünyanın dört bir yanında oyuncu, yönetmen ve senaristlere koçluk yaptığını belirten Ivana, çalıştığı projelerde senaryoların çoğu zaman anlamadığı dillerde olmasına rağmen, doğru anlarda gülme ve doğru

anlarda ađlanabilme durumunu anlatarak oyunculuđun kelimelerle deđil, duygu ve davranışlarla icra edilen bir sanat olduđunu düşünmektedir (Lenkinski, 2017).

3.2. Chubbuck Oyunculuk Tekniđinin 12 Aracı

Anne tarafından Rus asıllı olan ve Rusya'yı tüm zamanların en iyi ve en büyük usta oyuncu-eđitmenlerinin vatanı olarak gören Ivana Chubbuck, kendi oyunculuk tekniđini oluřtururken kendinden önceki tüm teorisyenlerin aktörlük sanatında oluřturdukları etkilere dayanarak ve onların çalışmalarındaki en iyi öğeleri birleřtirerek yeniden iřlediđini belirtmektedir. İyi oyunculuđun kurallarının evrensel olduđu fikrini savunan Chubbuck, aynı zamanda bu mesleđin her oyuncuda sürece yönelik deđişim ve dönüşüm gösterdiđine de inanmaktadır; öğrencilerine otuz yıl önce söyledikleriyle yirmi yıl önce veya řimdi söylediklerinin farklı olduđunu söyleyen Ivana, bunu tümüyle zamansal deđişim sürecinin, düşünsel ve duygusal deđişimle dođru orantılı olmasıyla iliřkilendirmektedir. İnsanların yıllar içinde birçok konuda görüşleri, ailesel ve toplumsal görev ve sorumlulukları deđiřtiđi için oyunculuk çalışmalarında uygulanan yöntemler de dönüşüme uğrayarak mevcut duruma en uygun ve dođru řekli almaktadır. Konstantin Stanislavski'nin gerçeklikle ilgili görüşlerini benimseyen Chubbuck, oyunculukta en zorunlu temelın gerçeklik olduđunu belirterek hem tiyatro hem de film oyunculuđunda yapılması gereken tek řeyin, seyirciye gerçeđi aktarmak olduđunu eklemektedir (Semyonov, 2014).

Gerçeklik duygusu, tüm tekniklerin anahtarı olduđundan bir oyuncu için asıl mühim olan, gerçeđe ulaşmak adına içsel tepkilere neden olacak araçları bulmaktır denilebilir. Ivana Chubbuck'ın kendi yönteminde *Genel Amaç (1)*, *Sahne Amacı (2)*, *Engeller (3)*, *İkame (4)*, *İçsel Nesneler (5)*, *Düşünceler ve Eylemler (6)*, *Az Önce (7)*, *Mekan ve Dört Duvar (8)*, *Yapılacaklar (9)*, *Kafa Sesleri (10)*, *Önceki Durumlar (11)*, *Akışına Bırak (12)* olarak isimlendirdiđi bu araçlar Chubbuck Tekniđinin esasını teşkil etmekte, çağdař aktörlük sanatında güçlü ve dinamik bir performans sergilemek için sağlam bir temel oluřurmaktadır (Chubbuck 2014: 10-11).

Bir oyuncunun kendini tümüyle anlaması ve spontane gibi görünen dinamik ve canlı davranışları sergileyebilmesi için senaryo metnini ve rolünü parçalara ayırarak analiz edecek araçlara sahip olması gerekmektedir. Chubbuck Oyunculuk Tekniđi bu davranışları kazandırmakla birlikte, canlı ve güçlü insan dürtülerinin gerçekleşmesine olanak tanımaktadır. Kendisinin de oyunculuk geçmiřine sahip olduđu gerçeđi göz önünde

bulundurulursa Ivana Chubbuck, mesleğine kattığı dönüştürücü yaklaşımlarıyla 35 yılı aşkın bir süredir ki, meslektaşlarının tüm potansiyelini ortaya çıkarmalarına rehberlik etmektedir. Chubbuck Tekniğinin mesleki anlamda en büyük avantajı ise tekniğin kurucusu ve ilk uygulayıcı eğitmeni olan Ivana'nın halen aktif bir şekilde dünyanın birçok ülkesinde atölye ve workshoplar düzenlemesinin yanı sıra, oyuncu ve oyuncu adaylarının kendisiyle birebir tanışma ve çalışma fırsatı yakalayabilmesine imkân tanınmasıdır.

3.2.1. Chubbuck Oyunculuk Tekniğinde “Genel Amaç”

Karakterin senaryo boyunca ne istediğini *Genel Amaç* olarak nitelendiren Chubbuck Tekniği, tüm diğer rol araçlarının bu genel amaca hizmet etmeli ve onu desteklemeli olduğunu belirtmektedir. Gerçek hayatta olduğu gibi aktörlük sanatında da genel amaç insanı güçlü, canlı ve enerjik tutan bir nedendir. Amaçsız bir hayat yaşayan bir insanın kişiliği nasılsa, amaçsızca canlandırılan bir karakterinki de çoğunlukla öyle olmaktadır: cansız, monoton ve sıkıcı. Hâlbuki bir hayalin, bir amacın peşinden koşan bir insanın hayatını takip etmek merak uyandırmakla birlikte ne kadar heyecan verici ve motive ediciyse, böylesine bir karakteri bir film yahut bir oyunda izlemek de aynı şekilde keyifli olmaktadır. Bu hususta, canlandırılacak karakterin hayattan beklentisi ve öncelikli hedefi, onun İvana'nın belirttiği *Genel Amaç* kavramını belirlemektedir. Ardından gelecek olan tüm diğer araçlar ise karakterin bu yolculuğunu destekleyecek, onu daha gerçekçi, derin, önemli ve detaylı bir şekle bürüyecektir. *Genel Amaç* kavramının insanların basit ihtiyaçlarını karşılamak için var olduğu fikrini savunan I. Chubbuck, “Hayatta kalabilmek”, “Bir sevdiğini koruyabilmek ve onu hayatta tutmak”, “Anne ve baba tarafından sevilme”, “Harika bir kariyer inşa etmek”, “Aşk bulmak”, “Çocuk sahibi olmak”, “Güç kazanmak” vs. gibi örneklerin bu amaca hizmet ettiğini belirtmektedir. *Genel Amaç* kavramı basit, temel ve aktif olması gerektiğini ifade eden Ivana Chubbuck, gerçek hayatta da insanların *Genel Amaç* kavramına benzer amaçları karmaşık haldeyse kafa karıştırıcı ve içinden çıkılmaz durumların yaşanacağını kaçınılmaz olduğunu düşünmektedir. Eğer bir senaryoda birkaç *Genel Amaç* varsa bile durumu sadeleştirmek adına provalar esnasında denenerek en etkili ve öncelikli olan seçilmeli ve uygulanmalıdır. Ayrıca, hikâyenin sonuna kadar bu etkiyi sürdürebilmek başarılmalı, akışa odaklanarak tüm eylemlerin mantık ve doğru nedenselliklerle *Genel Amaç* kavramına hizmet etmesi sağlanmalıdır. Tüm bunlarla birlikte Chubbuck'a göre, karanlık taraflarımız *Genel Amaç* kavramına daha heyecanlı bir şekilde tutunmamıza olanak vermektedir. Üstelik, *Genel*

Amaç kavramının gerçekçi olması için onu kişiselleştirmeyi unutmamanın önemine vurgu yapan Chubbuck, bunun nedenini yalnızca hayal gücüne dayanan birçok şeyin unutulmaya müsait olduğuna bağlamaktadır. Kişisel tecrübelerin ise sürdürülebilir etki uyandırmakla birlikte hem duygu kalıcılığı sağlamış olduğunu hem de aktörü yapay bir karakter yaratmaktan uzak tutarak onu canlı bir insan modeli oluşturmaya yönelttiğini açıklamaktadır (Chubbuck 2014: 15-30).

“*BACKSTAGE The Slate*” adlı video programının 27 Mart 2020 tarihinde gerçekleşen bölümünde oyuncu koçu Natalie Anson-Wright, 7 yıldır keşfedip aktif bir şekilde uyguladığı Chubbuck Oyunculuk Tekniğini ele alırken bu tekniğin, aktörler için karakterleriyle insani bir düzeyde bağ kurabilmeyi kolaylaştırdığını belirtmektedir. Chubbuck Tekniğini, diğer oyunculuk tekniklerinden ayıran en önemli noktanın, bu tekniğin yalnızca oyunculukta değil, psikolojik bir arka plana sahip olduğu için gerçek hayatta da kullanılmasının faydalı olmasından bahseden Natalie, tekniğin oyuncuların yaşadıkları travmaları “altın tozu” haline getirerek oyunculukta kullanılması gereken gerçek ve anlamlı anlar yarattığını söylemektedir. Chubbuck Tekniğinde ilk mühim adım olan *Genel Amaç* kavramının nasıl seçilmesi gerektiğine dair ise fikirlerini şu şekilde anlatmaktadır (Michael, 2020):

“Hayatta yaptığımız her şey, istediğimiz bir şeye ve sahip olduğumuz bir hedefe doğru ilerler. Bu, Genel Amaç’tır ve bunlar her zaman gerçekten temel ihtiyaçlara dayanır. Bu temel ihtiyaçlar, genellikle ünlü psikoloji teorisi Maslow’un ihtiyaçlar hiyerarşisi etrafında çerçevelenmiştir ki, bu da fizyolojik ihtiyaçlardan güvenliğe, sevgiye, güce ve en sonunda kendini gerçekleştirme ve amaca yükselir. Bu ihtiyaçları karakterinize bağlayabilmek, gerçekten harika bir performans ortaya çıkarır”.

Genel Amaç belirlerken senaryo, oyun metni veya hikâyenin tamamına hâkim olmanın işi kolaylaştırdığını belirten Natalie Anson-Wright, oyuncu seçmelerinde aktörler için çoğu zaman böyle bir imkânın sağlanmadığını da vurgulamakta ve böyle durumlarda talep edilen sahneye odaklanarak “Sahne Amacı” üzerinden karakteri ve ihtiyaçlarını anlamaya çalışarak *Genel Amaç*’ı bulmayı önermektedir (Inside The Ivana Chubbuck Acting Technique, 2020).

3.2.2. Chubbuck Oyunculuk Tekniğinde “Sahne Amacı”

On iki adımlık Chubbuck Oyunculuk Tekniğinin ilk iki aracı olan *Genel Amaç* ve

Sahne Amacı'nı, senaryo analiz tekniğinin başlıca aktörleri olarak adlandıran Ivana Chubbuck, bu iki amaç olmadan yola ve yolculuğa çıkılmayacağından bahsetmektedir. Genel Amaç'ı tüm hikâye boyunca karakterin ne istediği olarak belirten Chubbuck Tekniği, *Sahne Amacı'nı* karakterin tüm sahne boyunca ne istediği olarak açıklamaktadır. Dolayısıyla, *Sahne Amacı* yalnızca o sahne için belirlenmiş hedefe değil, aynı zamanda hikâyenin tamamına, yani *Genel Amaç'a* da hizmet etmeli ve karakterin tüm yolculuğunu desteklemelidir. Bu tekniğe göre, *Sahne Amacı*, *Genel Amaç'a* hizmet etmiyorsa, yanlış seçim olduğu varsayılmakta ve yeniden tayin edilmesi gerekmektedir. Her sahne için tek tek ve doğru bir şekilde seçilen *Sahne Amacı*, aktörü duygusal ve eylemsel anlamda *Genel Amaç'ına* adım adım yaklaştırmakla birlikte onun hem ayrı ayrı sahnelerde hem de hikâyenin tamamında bir bütün olarak tereddütsüz, tutarlı ve net bir oyunculuk performansı sergilemesine yardım etmektedir. Doğru *Sahne Amacı'nı* seçmenin en efektif yolunun üç dört amaç belirleyerek bunları diyaloglarda denemek olduğunu açıklayan Ivana Chubbuck, aktör için en fazla şey ifade eden amacın doğru *Sahne Amacı* olduğunu belirtmektedir. Doğru *Sahne Amacı*, bir aktörün replikleri okurken duygularını ve vücudunu katarak oynadığı, aynı zamanda rol partneriyle en doğru ilişkiyi kurmasını sağlamanın yanı sıra en etkili oyununu ortaya çıkaran bir araçtır. Her sahnenin tek bir *Sahne Amacı* olmalı ve o amaç sahnenin başında karakter için ne ifade ediyorsa sonunda da aynı şeyi ifade etmeli ki, o sahnedeki giriş-gelişme-sonuç üçlüsü tamamlanmış olsun. Chubbuck Tekniğine göre, *Sahne Amacı* da *Genel Amaç* gibi basit olmalı ve temel insan ihtiyaçlarına hitap etmelidir. Örneğin, “Bana âşık olmanı sağlamak”, “Benimle arkadaş olmanı sağlamak”, “Bana bir iş vermeni sağlamak”, “Beni desteklemeni sağlamak” vs. şeklinde sahnedeki diğer aktöre hitaben seçilen ifadelerle karakterin partneriyle olan ilişkisi canlı ve gerçek bir hal alacaktır. Fakat bu örnekler, “Âşka ihtiyacım var”, “Arkadaşa ihtiyacım var”, “Bir işe ihtiyacım var”, “Desteğe ihtiyacım var” şeklinde yanlış ifadelerle seçilirse kavramsallaştırma ve eksik yapı sebebiyle yanlış hesap edilecektir. Bu *Sahne Amacı'nın*, karşı taraftan bir cevap beklemediği ve partneri etkilemediği için teknik açıdan yanlış olduğu varsayılmaktadır. Bu nedenle bir oyuncunun *Sahne Amacı'na* yaklaşımı, insani ilişki kurabilmeye yönelik olmalı ve rol partnerini seçilen ifadeye cevap vermek zorunda bırakmalıdır (Chubbuck 2014: 33-36).

Chubbuck'ın *Sahne Amacı* aracının, Konstantin Stanislavski'nin “sistem”ini temel aldığı kabul edilebilir. Bu doğrultuda Stanislavski, amaçla ilgili fikirlerini şu şekilde ele almaktadır (Stanislavski 2021: 5):

“Bir oyunun, yapısını incelemek üzere birimlerine ayrılmasının bir amacı vardır. ... Fakat başka, çok daha önemli, içsel bir sebep daha söz konusudur. Her birimin temelinde yaratıcı bir hedef yatar. ... Her amaç, kendinde eylem tohumlarını barındırmalıdır. ... Amacınızın anlamını bir isimle değil... her zaman için bir fülle ifade etmeye çalışmalısınız. Bu amaç, yaratma özleminiz bakımından nasıl arzuyla dolu olduğunuzu ortaya koyar...”

Chubbuck’ın *Sahne Amacı*, partnerle ilişki kurabilme yönünden Sanford Meisner’in kapı egzersizlerindeki yaklaşımı ile de örtüşmektedir. Şöyle ki, dışarıdan kapıyı çalarak içeri girecek oyuncu, duygusal hazırlık sürecinde neden içeri gireceğine dair bir gerekçe oluşturmaktadır. Bu gerekçe de *Sahne Amacı* gibi, sahneye hizmet etmekle birlikte rol partneri yahut içerideki kişiyle olan ilişki durumunu da belirlemektedir (Kocabıyık 2022: 64).

Oyuncu koçu Natalie Anson-Wright, televizyon dizilerindeki *Sahne Amacı*’nın çoğunlukla sevgi ve güç arayışı ile ilgili olduğunu belirtmektedir. Bunun nedenini ise insanların her zaman sevgiye ve güce ihtiyacının olması şeklinde açıklayan Natalie, Chubbuck Tekniğinin sadece oyunculara değil, aslında tüm insanlara güçlerinin farkında olmalarını öğrettiğini belirtmektedir. Ivana Chubbuck’ın, gerçek yaşamda kimsenin pes etmiş, zayıf ve güçsüz insanlarla arkadaşlık etmek istemediği gibi, böyle bir oyuncuyu seyretmenin de kimseyi heyecanlandıramayacağı fikrine katılan Natalie Anson-Wright, gücün her zaman insanları cezbeden bir özellik olmasından dolayı bu tekniğin, aktörü yaşadığı olumsuz deneyimleri de avantaja çevirerek dönüştürdüğüne inanmaktadır. Dolayısıyla, Chubbuck Tekniği, hayatta yaşanan tüm acı ve korkuları alıp kazanmak için kullanmak ve güçlenmekle ilgilidir söylenebilir (Inside The Ivana Chubbuck Acting Technique, 2020).

Oyunculüğün insanlar arasındaki etkileşim olduğunu belirten Ivana Chubbuck, etkileyici bir sahne ortaya koymak için kuvvetli bir *Sahne Amacı* seçmenin önemini vurgulamaktadır. Böyle kuvvetli bir etkinin rol partnerinde oluşturduğu tepki çoğunlukla iki tarafı da oyunda tutarak sahneyi gerçek bir anla sonuçlandırmaktadır. Çok partnerli kalabalık sahneler söz konusu olduğunda bile canlandırılacak karakter için en önemli rol kişisi kimse, esas partner de o kişi olarak kabul edilecek ve *Sahne Amacı* o karakterle etkileşime yönelik düşünülecek, diğer tüm karakterler ise karakterin *Sahne Amacı*’na ulaşması için isteyerek yahut istemeyerek müttefik konumuna geçeceklerdir. Tüm bunlarla birlikte oyuncunun duygusal yaşamının önemini belirten Chubbuck, bu duyguları kullanarak *Sahne Amacı*’na

ulařmanın sonucunda başarılı performansın kaçınılmaz olduđunu açıklamaktadır. Fakat duygu durumu ne kadar yoğun olsa da *Sahne Amacı*’ndan yoksunsa, oyun aşırı kişiselleřtirilmiş bir performanstan öteye geçmeyecektir. Dolayısıyla bu tekniđe göre, duyguların kullanımında takip edilen yolun bir sonuç olarak deđil, *Sahne Amacı*’na ulařmak için bir içgüdü yahut dürtü olarak görülmeli gerekmektedir. Ve *Sahne Amacı*’nın duygusal ihtiyacının karşılanması, karakteri canlı ve istekli yapmakla birlikte performansını da izlenmesi keyifli hale getirmektedir. Sonuç olarak, *Sahne Amacı*, “Bu sahne neden var?” sorusuna verilen en dođru cevap hesap edilmekle birlikte sahneye bir giriş, gelişme ve sonuç da sağlamış olmaktadır (Chubbuck 2014: 37-52).

3.2.3. Chubbuck Oyunculuk Tekniđinde “Engeller”

Chubbuck Tekniđinin üçüncü aracı *Engeller* olmaktadır ki, bu da canlandırılacak karakterin tüm yolculuk boyunca amaçlarına ulaşmasını zorlařtıran güçlükler ve sorunlardır. İçsel yahut dışsal *Engeller*’i belirlerken karakterin amaçlarına giden yolda nelerin engel olabileceđini tespit edip, bunları kişisel deneyim örnekleriyle ilişkilendirmek gerekmektedir. *Genel ve Sahne Amacı*’na ulaşmak ne kadar zorlařırsa, karakterin mücadele azmini de o kadar artırmakta, kaybetme ihtimali ise hem aktör hem de karakterle empati kuran seyirci için kazanma isteđini kuvvetlendirmektedir. Dolayısıyla, gerçek hayatta olduđu gibi karakterin yolculuđuunda da *Engeller*, sonuçları daha etkili hale getirmeye hizmet eden araçlardır. Bu *Engeller*’i fiziksel, zihinsel ve duygusal olarak üç kategoriye ayıran I. Chubbuck, *Fiziksel Engeller*’i fiziksel özürler, ırk ve din, fiziksel olađanüstü boyutlar, görünüm, maddiyat, aklı çelinmiş, sađlık, meslekler, sosyal statü, mekân, olay olarak sıralamaktadır. Beyin kapasitesi, politik inanç ve görüşler, zihinsel hastalıklar, sırlar ve yalanlar, eğitim ve eğitim eksikliđini *Zihinsel Engeller*’e dahil etmekte, ilişki meseleleri, kişisel problemler, sapkınlıđı ise *Duygusal Engeller* olarak sınıflandıran Chubbuck, *Genel ve Sahne Amacı*’na ulaşmaya engel çıkartan her şeyin bu aracı beslediđini düşünmektedir. Engellerin, gerçek hayattaki gibi umutsuzluđa neden olduđunu da göz ardı etmeyen Ivana Chubbuck, bu umutsuzluđuun komediyi yarattıđını belirtmektedir. Çünkü insanların bir şeyi çok istediklerinde çılgınca ve saçma tutumlar sergiledikleri kaçınılmaz bir gerçek olmakla birlikte seyirci açısından da izlenmesi keyifli bir maceraya dönüşmektedir (Chubbuck 2014: 55-63).

Chubbuck Tekniđinin *Engeller* aracı, Sanford Meisner’in konsantrasyonun ve duygunun kaynađı olarak açıkladıđı *Bağımsız Eylem*’in *zorluk* unsuruyla aynı özelliđi

taşımaktadır. Meisner bu gerekçeyi oyuncularına tanıtırken, “*Her şeyden önce zor, yapılması neredeyse imkânsız ama mutlaka yapılması gereken bir şeyi seçmenizi istiyorum*” diye bahsetmektedir. Dolayısıyla hem *zorluk* hem de *engellerin*, oyuncunun yoğun bir şekilde odaklanmasını sağlayan birer zorunlu bileşenler olduğu kabul edilmektedir (Longwell 1987: 39).

Senaryoda karakterin hiçbir engeli yokmuş gibi görüldüğü durumlarda bile aktör oyununun tatmin edici olmasını sağlamak için onu bulmanın gerekliliğine vurgu yapan Ivana Chubbuck, karakterin *Genel ve Sahne Amacı*’na kolaylıkla ulaşmasının, oyuncu performansı açısından hiçbir etkisinin olmayacağını düşünmektedir. Dolayısıyla, oyuncunun motivasyonunu aktive eden, onun tutkulu bir şekilde harekete geçmesini sağlayan yakıt, karşısına çıkan *Engeller*’dir. Ayrıca bu *Engeller*, seyircide başarıma isteğini tetiklediği için karakterle daha kolay empati ve bağ kurulabilir hale gelmektedir (Chubbuck 2014: 66).

3.2.4. Chubbuck Oyunculuk Tekniğinde “İkame”

Chubbuck Tekniğine göre, oyuncu senaryoda yazılı olan yahut olmayan, karaktere ve hikâyeye uygun *Engeller*’i belirledikten sonra tüm bu engelleri kişiselleştirmeli ve kendi hayatıyla ilişkilendirmelidir. Tekniğin bu aracına *Yerine Koyma* veya *İkame* adını veren I. Chubbuck, *İkame*’yi doğru belirlemenin sonucunda yalnızca zihinsel sebeplerle motive edilmiş oyunculuk yerine, gerçek insan ilişkileri yaratmanın önemini vurgulamaktadır. Tekniğin dördüncü aracı olan *İkame*, oyuncuya sahnedeki diğer karakterleri, onun gerçek yaşamındaki kişilerin karakteristik özelliklerine göre bağdaştırmasını sağlamaktadır. Bu araç, ilk kez karşı karşıya gelmiş olan oyuncular arasındaki, normalde karakter boyutlarında oluşması yıllar sürecektir olan duyguları hemen geliştirmeye yardım etmektedir. Bir oyuncunun performansının, karşısında *İkame* olarak kimi gördüğüne göre değişeceğini aktaran Chubbuck, bunun sebebini insan ilişkilerinin iletişime geçilen kişilere göre şekillenmesi ile açıklamaktadır. Her *İkame* seçiminin farklı reaksiyonlar ve uyarıcılar sağlamasına neden olan bu araç, rol yaparken gerçek insanları *İkame* tercihi yapmanın karakterin davranışlarını daha gerçekçi hale getirmesine hizmet etmektedir. Chubbuck’a göre, sahnedeki mevcut an gerçek yaşamda kiminle ilişkilendirilirse, *İkame* ona uygun olan en doğal ve canlı duyguları ortaya çıkaracaktır. *İkame*’yi oluştururken rol partnerinin aktörde gerçek hayatta kimi çağrıştırdığına dikkat etmesi gerektiğine önem veren bu teknik, bu çağrışımın herhangi bir fiziksel, duygusal veya enerjisel özellikle bağlantılı olmasını önermektedir. Dolayısıyla, oyuncu kendinde en

uygun tepkileri yaratacak kişiyi, yani *İkame*'yi tespit etmelidir. Belirli bir özelliğin ne olduğuna karar verdikten sonra ise ikame edilen kişinin varlığını karşısında hissedene kadar beklemeli ve bu kişiyle yaşanan kilit olayları hatırlamaya çalışmalıdır. Pratikte uygulanması toplam beş ya da on dakika süren bu egzersizde *İkame*'yi doğru belirlemenin yolu, *Sahne Amacı*'na göre çalışmaktan geçmektedir. Yani mühim olan canlandırılacak karakterin ikame edilecek kişiyle uygun olup olmaması değil, *Sahne Amacı*'yla uyumlanmasıdır. Örneğin, *Sahne Amacı*, “Beni desteklemesini sağlamak” ise aranan kişi desteğine en çok ihtiyaç duyulan kişi olmalı demektir. En kuvvetli ve en uygun duyguları yaratacak *İkame*'yi bulmak yine tüm ihtimalleri diyaloglarla denemekten geçmektedir. Dolayısıyla, *İkame* rol partneriyle olan ilişki durumunun gerçek hayattaki uygun ilişkiyle aynısını değil, uygun duygu durumunun aynısını yansıtmalıdır. *İkame*, rol partneriyle benzer duygular yaşatacak biri olmalı, bu yüzden onu seçerken her zaman duygusal bir bakış açısıyla yaklaşmak önemlidir. Chubbuck'a göre, sahnede bir “sevgili” durumu olduğu zaman gerçek bir sevgili yerine aktörün kendi ebeveynlerini kullanması daha etkili olabilmektedir. İşe yarayıp yaramadığı ise metin üzerinde çalışıp psikolojik olarak denedikten sonra ortaya çıkmaktadır (Chubbuck 2014: 70-73).

Chubbuck Tekniği, en iyi *İkame* olacak kişilerin aktörün hayatında önemli bir yeri olan ve bu nedenle de duygusal anlamda yük oluşturan kişilerden çıktığını aktarmaktadır. Bu teknik, artık duygusal yoğunluk yaratmayan, çözüme ulaşmış ve etkisini kaybetmiş bir konuyu tekrar canlandırmaya yahut etkili bir hale getirmeye çalışmaktan daha kolay olduğunu aktarmaktadır. Bununla birlikte sanatsal yaratım süreci akıldan çok duyguya dayalı olduğu için neyin çözülmüş olduğunu, neyin olmadığını bilmek için onun denenmesi ve oluşturduğu duygusal etkiye göre karar verilmesi gerekmektedir (Chubbuck 2014: 75).

Ivana Chubbuck'ın, oyunculukta rol partnerlerinin birbiriyle doğal bağlantı kurmalarını sağlamaları için geliştirdiği *İkame* aracı, Sanford Meisner'in *Hayali İlişki* unsuru ile benzer gibi görünse de farklılık göstermektedir. Şöyle ki, Meisner *Hayali İlişki*'sinde oyuncunun hayali koşulları üstlenmesiyle birlikte senaryo veya oyun metnindeki hayali ilişkileri de sahiplenmesi gerekmektedir. *İkame* ise rol partneriyle iletişim kurabilmek için benzer veya aynı ilişkiyi değil, benzer veya aynı duyguyu transfer etmeyi önermektedir. Bununla birlikte Meisner'in “*Kaşık Nehri*” (“*Spoon River*”) egzersizinin duygusal hazırlık sürecinde oyuncunun kendi hayal gücünü harekete geçirmek için *İkame*'de olduğu gibi duyguların transferi şeklinde de gerçekleştirmesi mümkün olmaktadır (Kocabıyık 2022: 76).

Chubbuck Tekniği, *İkame*’nin yalnızca duygusal bir geçmişe ihtiyaç duyulduğu zaman başvurulacak bir araç olduğunu belirtmekte ve ihtiyaç duyulmadığı zaman da kullanmaya gerek olmadığını önermektedir. Çünkü *İkame*, fiziksel bağları değil, duygusal bağları kullanmak açısından önem arz etmektedir. Bunun dışında bu teknik, bir aktörün *İkame*’lerde geçmişe dair çözülmemiş ilişki sorunlarını kullanmasının, kişisel yaşamında zamanla bilinçaltını rahatlatacağına da dikkat çekmektedir (Chubbuck 2014: 78).

Oyuncu koçu Natalie Anson-Wright, *İkame* tercihi yaparken bu aracı kullanıp kullanmayacağını *Sahne Amacı*’na ve oyuncu partnerine göre değişiklik gösterebileceğini belirtmektedir: “Örneğin, *Sahne Amacı*’m “*Beni Sevmeni Sağlamak*”sa ve tanımadığım bir aktörle oynayacaksam, *İkame* yaparım. Ama eğer karşımda çok ünlü bir oyuncu varsa, mesela Meryl Streep, elbette ona kendimi sevdirmek ve benden etkilenmesini isterim. Bu durumda *İkame* aramaya gerek kalmamaktadır” (*Inside The Ivana Chubbuck Acting Technique*, 2020).

3.2.5. Chubbuck Oyunculuk Tekniğinde “İçsel Nesneler”

Chubbuck Tekniğinin beşinci aracı *İçsel Nesneler*’dir ki, herhangi bir konu üzerine konuşurken veya bir şeyler dinlerken kafada oluşan resimleri kapsamaktadır. *İçsel Nesneler* kullanmak, bir aktör için senaryo veya oyun yazarının aklından çıkan kelimeleri kişiselleştirerek sanki kendi aklından çıkmış gibi göstermeyi sağlayan bir araçtır. Chubbuck Tekniğine göre, senaryodaki herkes, her şey, her yer ve tüm olaylar için farklı birer *İçsel Nesneler* olmalı ki, gerçekçi bir atmosfer oluşsun. Ayrıca bir aktörün aklının sürekli olarak canlandıracağı karakterin gerçeklerine ve duygularına yönelik resimler yaratmasını sağlaması gerekmektedir. Bununla birlikte *İçsel Nesneler*, *İkame* seçimiyle ilgili olan tecrübelerle bağlantılı olmaktadır. Yani aktör, *İkame*’yi belirledikten sonra o kişiyle ilintili olan *İçsel Nesneler*’i seçmek durumundadır, aksi halde konsantrasyon ve netlikten uzak, kafa karıştırıcı bir performans sergilemesine neden olacaktır. *İçsel Nesneler*, tüm diğer araçlarla uyum içinde olmalı, hikâyenin içini doldurmalı ve bir bütün olarak akışa hizmet etmelidir. *İçsel Nesne* belirlemek de tıpkı *İkame* seçimleri gibi duygusal seviyede yapılmalı ve *İkame*’yi yansıtmaya dikkat edilmeli, aynı şekilde en etkili olanın bulunmasına özen gösterilmelidir. Bununla birlikte *İçsel Nesne*’nin, yalnızca karakterin kendi replikleriyle değil, aynı zamanda rol partnerinin de kelimelerini ifade edecek resimlerle eşleşmesi gerekmektedir. Çünkü aktör partnerini gerçekten dinlediğinde söyledikleri onun için bir şey ifade etmekte ve aklında

belirli şekiller oluşturmaktadır. Ve insanlar dinlerken, duyduklarını karşısındakinin hayatıyla değil, çoğunlukla kendi hayatlarıyla ilişkilendirmektedirler. Dolayısıyla, duyulanlar herkesin kendi kişisel resimlerine göre şekillenmektedir. Bu nedenle başkalarının duygusal gerçekliklerini kendimiz ile eşleştirdiğimizde bulabilmekteyiz (Chubbuck 2014: 94-97).

İvana Chubbuck’a göre, bir aktörün canlandıracağı karakter için *İçsel Nesne* seçerken onun en güncel ve en yüksek değerli olanını belirlemesi gerekmektedir. Güncel olmasının nedeni, sorunların nasıl sonuçlanacağını bilememekten kaynaklı olarak karakterin anda ve bilinmeyenin etkisi altında kalmasını sağlamaktır (Chubbuck: 2014: 102).

3.2.6. Chubbuck Oyunculuk Tekniğinde “Düşünceler ve Eylemler”

Chubbuck Tekniğinin altıncı aracında *Düşünceler ve Eylemler* yer almaktadır. Senaryo ve diyalogdaki fikir değişikliği, *Düşünce*’yi de değiştirmektedir. Dolayısıyla, bir diyalogda birden fazla *Düşünce* olabilmektedir. Diyalogda yeni bir fikrin ortaya çıkışı, *Düşünce*’deki değişiklik kriteri olarak kabul edilmektedir. Bu bazen tek bir kelime olduğu gibi bir sayfalık bir diyaloga da yayılabilmektedir. Senaryodaki *Düşünce*, genellikle diğer aktörlerin vereceği tepkilere göre değişiklik göstermektedir. Eylemler ise *Sahne Amacı*’na ulaşmak için farklı yaklaşım yollarını ihtiva eden mini-Amaçlardır. *Düşünceler ve Eylemler*, nasıl konuşulması ve davranılması gerektiğini sağlamakla birlikte tepkileri ortaya çıkarmalı ve diğer insanları da etkilemeli ki, oyunculukta gerçek bir an ortaya çıksın. Bu nedenle *Düşünce ve Eylemler*, aktörün hem hazır hem de gerçekçi olmasını sağlamaktadır (Chubbuck 2014: 110-111).

Chubbuck’a göre, sahnenin tamamına yayılmış konsantre bir etki oluşturmak için *Eylemlerin*, *Sahne Amacı*’nı desteklemesi gerekmektedir. Konuşmanın geçmediği anlarda bile *Düşünce ve Eylemler*’in uygulanmasını öneren Chubbuck Tekniği, rol partneri konuşuyor olsa dahi bu aracın devam ettirilmesi gerektiğini aktarmaktadır. *Düşünce ve Eylemler*’i belirlemek için her zaman karakterin genel yaşantısı göz önünde bulundurulmalı ve “Ben Kimim?” sorusu etkili bir şekilde kullanılmalıdır. Bununla birlikte rol partneri yahut partnerleri için de “O kim?” veya “Onlar kim?” sorusuna yanıt aranmalı ve buna göre bir çalışma tarzı belirlenmelidir. Bu durumda aktör için tüm sahneler sanki bir şeyleri çözüyor ve tamamlıyormuş gibi oldukça anlamlı ve değerli görünmektedir. *Düşünce ve Eylemler* kararları ne kadar odaklanılmış olursa, rol partnerinden bir tepki alabilmek de o kadar önemli olmakta ki, bu da spontane bir durum yaratmakla beraber gerçekçi bir performans doğurmaktadır. Tekniğin tüm diğer araçlarında olduğu gibi *Düşünce ve Eylemler* de düşünsel olarak

belirlenmemeli, provalarda denemeler yapılmalı ve bunun sonucunda en iyi olanlar seçilmelidir. Chubbuck'a göre, tüm araçlar gibi *Düşünce ve Eylemler* de kişisel yorumlamalara göre değişiklik göstermektedir. Sonuç olarak ise karakterin *Sahne Amacı*'nı onun *Düşünce ve Eylemleri, Genel Amacı*'nı ise *Sahne Amacı* desteklemeli ki, hikâyenin eksiksiz bir şekilde ileriye taşınması mümkün olabilsin (Chubbuck 2014: 115-119).

3.2.7. Chubbuck Oyunculuk Tekniğinde “Az Önce”

Tekniğin yedinci aracını *Az Önce* olarak adlandıran I. Chubbuck, bu aracın sahneye başlamadan önce gerçekleşen olayın ve geline yerin fiziksel ve duygusal açıdan ele alınmasına hizmet ettiğini açıklamaktadır. Başka deyişle *Az Önce*, karaktere bir başlama noktası sunarak neden ve nereden geldiğini bilmesini sağlar. Tüm senaryolarda hikâyeyi canlandırmak için varsayılan yahut ima edilen bir olay olduğu göz önünde bulundurulursa *Az Önce* aracını uygulamak, oyuncu için sahneyi önceden başlamış bir olayın devamı olarak görmeye yardım etmektedir. Film oyunculukunda çoğunlukla sahneler tek akışta değil de ayrı ayrı çekildiği için Chubbuck, *Az Önce* aracının bu alandaki oyuncular için çok daha önemli olduğunu anlatmaktadır. Ayrıca film yapımlarının ağır işleyen fiziksel süreçlerinde sıklıkla gecikmeler yaşandığından *Az Önce* oldukça gerekli bir araç olmakla beraber karakterin gereksinimlerini etkili bir şekilde pekiştirebilmek için anahtar niteliği taşımaktadır. *Az Önce* için aktörün kendisine sorması gereken üç soru vardır ki, bunlardan ilki, “Ne demek istiyorum?” (*Sahne Amacı*), ikincisi, “Neden bunu bu kadar çok istiyorum?” (*Engeller, İkame, İçsel Nesneler*) ve son olarak üçüncüsü ise “Neden bunu şimdi bu kadar çok istiyorum?” (*Az Önce*), şeklinde sıralanabilmektedir (Chubbuck 2014: 129).

Ivana Chubbuck, uygulanması bir dakikadan uzun sürmemesi gereken *Az Önce* aracını oluştururken dikkat edilmesi gereken hususları şöyle aktarmaktadır (Chubbuck 2014: 130):

1. *Hangi kişisel olayınızın en yüksek çıta oluşturacağına karar verin.*
2. *Yönetmen “Oyun” demeden veya sahneye çıkmadan hemen önce kendinize seçtiğiniz o kişisel olayı hatırlatmak ve sanki az önce olmuş gibi davranabilmek için bir dakika ayırın ve konsantre olun.*
3. *Olayı tekrar yaşayabilmek için bütün ayrıntıları hatırlayın. Yeri düşünün, neye benzediğini, nasıl koktuğunu ve ne hissettirdiğini. Mesela, sizin veya onların söylediği kelimeleri, sizin ve onların tepkilerini hatırlayın. Esasen, bunu tüm duygularınızı kullanarak*

tamamlayın. Bırakın bu an sizi yüksek bir duygusal ve fiziksel duruma soksun.

Chubbuck'ın *Az Önce*'si Stanislavski'nin *duygu hafızası* tanımıyla eşleşmektedir. Konstantin Stanislavski'ye göre, eskiden hissedilen duyguları yeniden yaşatan tipte hafızaya *duygu hafızası* denmektedir. Bir oyuncunun duygu hafızası ne kadar geniş ise içsel yaratıcılık malzemesi de o kadar zengindir. Stanislavski, duygu hafızasına dikkat çekerken, kişinin tıpkı görsel hafıza gibi duygusal hafızası da daha önce deneyimlemiş olduğu hisleri, anıları tekrar hatırlatarak anımsayabilmektedir, der (Stanislavski 2021: 38-39).

Chubbuck'a göre, güncel ve yakın zamanda yaşanmış yahut geçmişte yaşansa bile çözüme ulaşmamış olan kişisel olaylar, *Az Önce* için en etkili seçimler olacaktır. Çözüme ulaşmamış olmasının önemi şu ki, çözülmüş olan bir olayın sonucu belli olduğu için karakterin davranışlarını da etkilemeyecektir. Chubbuck Tekniğinin bu aracı, Litvanya kökenli Sovyet psikiyatr ve psikoloğu Bluma Zeigarnik'in (1900-1988), insan hafızası üzerine yürüttüğü ve psikolojide *Zeigarnik Etkisi* olarak bilinen kavramıyla örtüşmektedir. *Zeigarnik Etkisi*, insanların, tamamlanmamış yahut kesintiye uğramış görevleri, tamamlanmış olanlara kıyasla daha kolay hatırladıkları fikrini ifade etmektedir (Zeigarnik 2007: 258).

Bu nedenle Chubbuck Tekniğine göre, bir aktörü kazanmak için ne motive ediyorsa *Az Önce* aracını ona göre düşünmesi ve belirlemesi gerekmektedir. Çözumsuz olduklarından dolayı hep aklın bir köşesinde bulunan duyguların ortaya çıkması an meselesi olduğu için *Az Önce*'nin uygulanması bir dakikadan fazla sürmemelidir. Tekniğe göre, bir dakikadan uzun sürerse yanlış bir *Az Önce* aracı seçilmiş anlamına gelmektedir. Zihin ve duyguların kararsız kaldığı yahut “inkâr” ettiği durumlarda ise bir konunun çözülüp çözülmediğini bilmenin tek yolu, onu *Az Önce* tercihi olarak kullanmaktan geçmektedir. Bununla birlikte, aktörün kişisel yaşamında bu denli etkileyici bir olay yoksa *Az Önce* yerine gerçekçi bir *Peki Ya* durumu kullanılabilir. Bu durumda derinlere gömülmüş kişisel korkular tetiklenmekte ve gerçekleşmiş olsaydı nasıl olacağına dair detayların göz önüne getirilmesi sağlanmaktadır. Chubbuck Tekniği, *Peki Ya* durumunu ikinci kez kullanmanın da bazen efektif olduğunu açıklamaktadır ki, bu da geçmişte yaşanmış ve çözüme kavuşmuş fakat tekrar yaşanabileceği durumda oluşturabileceği etkiyle alakalıdır. Çünkü geçmişteki travmatik bir olayı şimdi yeniden oluyormuş gibi düşünmek, eski korku, öfke ve endişe gibi olumsuz duyguları tetiklediği için etkili bir *Az Önce* seçimi olacaktır. Ve sonuç itibarıyla, tekniğin tüm diğer araçları gibi *Az*

Önce'de özgün, kişisel yaşamdan kaynak bulması ve hem duygusal hem de ilişkisel bir yaklaşımla seçilmesi gerekmektedir. Böyle bireysel tecrübelerle dayanan duygusal kalıntıların teknikte kullanılması, türünün tek örneği olan orijinal oyunculuk performanslarının ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Chubbuck 2014: 131-134).

3.2.8. Chubbuck Oyunculuk Tekniğinde “Mekân ve Dört Duvar”

Chubbuck Tekniğinin sekizinci aracı *Mekân ve Dört Duvar* olarak isimlendirilmektedir ki, Mekân'ı bulabilmek için öncelikle senaryodaki sahnenin nerede geçtiğini belirlemek gerekmektedir. İç mekân mı yoksa dış mekân mı? Müstakil mi yahut halka açık mı? Sahnenin geçtiği yer tespit edildikten sonra kişisel yaşamdaki Mekân ile ilişkilendirilebilir. Böylelikle, *Sahne Amacı* ve *İkame*'ye sadık kalarak bu araçları destekleyen yahut onlara hizmet eden bir Mekân seçimi yapılması gerekmektedir. En iyi *Mekân*'ı seçtikten sonra bu *Mekân*'ı kişisel yaşantıdan seçilen yerin özellikleri ile donatmak gerekmektedir. Tüm duyuları harekete geçirerek olabildiğince benzer bir resim oluşturduktan sonra o *Mekân*'daki yaşanmışlıkları gerçekten hissedene kadar en az on veya on beş dakika düşünmeye devam edilmeli, orada yaşanan duygu ve anılar tekrar çağırılarak gerçekçi bir hale getirilmelidir. Aktör, *Mekân*'ın kendisinde çağrışım yapmasını sağlamak için kimi zaman orada dolaşarak, oturarak, nesnelere dokunarak, yoklayarak, koklayarak, eline alıp inceleyerek, sesli bir nesneyse dinleyerek, kimi zaman da sadece hayal ederek gerçek bir duygu oluşturana kadar çalışmasına devam etmelidir. Karakterin *Sahne Amacı*'nı kazanmak için istekli olması için ise *Mekân* olarak seçilen yerlerin özlerinde *Engeller* ihtiva etmesi gerekmektedir (Chubbuck 2014: 146-150).

Gerçek yaşamda bulunan *Mekân* nasıl duygu ve düşünceleri etkiliyorsa canlandırılacak karakterin yaşamında da aynısı geçerli olduğundan etkili bir *Mekân* kullanımı, performansı önemli ölçüde beslemektedir. Film oyunculuğunda farklı planlarda ele alınan çok sayıda çekimler yapıldığı için aktöre, ihtiyacı olan uygun duyguyu sürekli olarak sağlayabilecek bir *Mekân* aracı gerekmektedir. *Mekân*'ı bir mahremiyet duygusu yaratmak için kullanmayı öneren Chubbuck Tekniği, çocukluktan kaynaklanan bir *Mekân* kullanmanın oldukça kuvvetli bir etki oluşturduğunu aktarmaktadır (Chubbuck 2014: 153).

Dört Duvar'ı, çalışılan yeri daha mahrem hale getirmeye hizmet eden kişisel alan olarak tanımlayan Chubbuck, aktörün setteyken kamera korkusu yahut sahnedeysen seyirci

bakışlarından rahatsız olmasını engelleyen bir araç olarak görmektedir. *Dört Duvar*'ı uygularken plato veya sahnedeki alana bakarak dolap, televizyon, kamera vs. gibi büyük ve basit objeler seçilmeli ki, akılda kalıcı olmakla birlikte kafa karışıklığına da neden olmasın. Seçilen *Mekân ve Dört Duvar*'da bir anlamı olan ve geçmişî hatırlatan nesneler tercih edilmeli ki, belirli duyguları çağrıştıracak nitelikte olsunlar. Oyuncular açısından tekniğin kullanılması en zor aracının *Mekân ve Dört Duvar* olduğunu belirten Ivana Chubbuck, bunu diğer araçların duygu akışını daha açık göstermesiyle ilişkilendirmektedir. *Mekân ve Dört Duvar* aracının amacı ise izlenilme ve yargılanma hissini minimuma indirerek aktörlerin film ve sahne oyunculuğunda performanslarını icra ederken daha doğal ve anda olmalarını sağlamaktır. Sonuç itibariyle *Mekân ve Dört Duvar*, mahremiyet hissini güçlendirdiği için aktörü ortama hazırlamakla birlikte duygusal gerçekliği de ortaya koymak ve artırmak için gerekli araçlardandır (Chubbuck 2014: 155-156).

3.2.9. Chubbuck Oyunculuk Tekniğinde “Yapılacaklar”

Chubbuck Tekniğinin dokuzuncu aracı *Yapılacaklar* olarak adlandırılmaktadır. Karakterin sahnedeki donatımı kullanarak davranış üretmesi, başka deyişle niyetini fiziki boyuta geçirdiği süreç, *Yapılacaklar* aracı olarak teknikte yer almaktadır. Chubbuck, bu araçtan bahsederken insanların günlük hayatta yaptığı her şeyi *Yapılacaklar* olarak nitelendirmekte ve bu araç vesilesiyle karakterlerin nasıl biri olduklarına dair çok şey öğrenilebileceğini aktarmaktadır. Nedenine gelince, konuşurken kolaylıkla yalan söyleyebilen kişilerin bile davranışlarına her zaman doğruların yansıdığını belirtmektedir. En dürüst anların davranışlarla ortaya çıktığına inanan Chubbuck, insan davranışlarının neredeyse tamamının bilinçaltı kaynaklı oluşundan dolayı sahne donatımlarını kullanabilmenin oyuncunun doğal davranmasına hizmet edeceğini belirtmektedir. Ayrıca, *Yapılacaklar* için yapılan seçimler karakterin eğitim, sosyal ve finansal durumunu da ortaya koymakla birlikte karakterin saklamaya çalışsa bile gerçekte ne hissettiğine ve duygularıyla nasıl mücadele ettiğine dair bilgiler de içermektedir. Bu araçta bir bilinmezlik ve önceden tahmin edilemezlik hissi olduğu için karakteri izlemeyi seyirci açısından heyecan verici bir konuma yerleştirmektedir. Repliklerin olmadığı diyalogsuz sahnelerde bile *Yapılacaklar* aracının gerekliliği, sahneyi ilginç kılmakta ve davranışlar yoluyla anlaşılır hale getirmektedir (Chubbuck 2014: 163-166).

Ivana Chubbuck, *Yapılacaklar* aracında sahne donatımlarının rastgele kullanılmaması

gerektiğinin altını çizmektedir. Şöyle ki, tekniğin tüm diğer araçları gibi *Yapılacaklar*’da kullanılacak aksesuarlar da *Sahne Amacı*’nı desteklemeli, hatta daha da kolaylaştırmalıdır. Bu araç, çoğu zaman senaryo gereği karakterlerin arasında geçen sıkıcı diyaloglara bile canlılık katmakta ve oyuncuların doğal tepkilerini uyandırıp, onların ilginç davranışlarda bulunmalarını tetikleyerek aradaki iletişimi organik bir hale büründürmektedir. *Yapılacaklar*’ın oyuncu için sağladığı destekleyici avantajlardan biri de oyun heyecanı yahut telaşına kapıldığında kolaylıkla yaptığı ve aşına olduğu bir uğraşla meşgul olarak daha rahat ve doğal akışa uymaktır ki hem zihnindeki hem de kaslarındaki gerginlikten kurtulmasına yardım edecektir. Dolayısıyla, *Yapılacaklar* aslında gerçek dünyada insanlara ne kadar güven duygusu verip rahatlatıyorsa oyunculukta da en az o kadar etkilidir söylenebilir (Chubbuck 2014: 167-170).

Chubbuck’ın bu araçla ilgili fikirleri Stella Adler’in yorumlarıyla örtüşmektedir. Şöyle ki Adler, “*Aktörlük Sanatı*” kitabında her aksesuarın kendi doğası ve kendi gerçeği olduğunu yazmaktadır. Bir oyuncunun işinin, sahnedeki her aksesuarı anlamak olduğunu belirten Adler, bir aksesuarın sevmedikçe ve hakkını vermedikçe kullanılamayacağını düşünmektedir. Bu nedenle oyuncu, bir aksesuarı kullanabileceğinden emin olana kadar üzerinde çalışmalı ve ona yeterince hakim olmalıdır. Stella Adler, aynı zamanda oyuncunun aksesuarla kurduğu ilişkiye inanması gerektiğini vurgulayarak gerçeklik duygusunun bu şekilde sağlanacağını düşünmektedir (Adler 2016: 70-71):

“Oyuncu olarak, bir çocuktaki kendini inandırma kapasitesi bizde de vardır. Bir çocuk hoplayıp zıplarken bacakları arasında olan tahta çubuğun bir at olduğuna inanır. Oyunculüğün temel unsuru da işte budur: Çocuğun çubuğun bir at olduğuna inancı. Bir oyuncu olarak siz bu duygudan sorumlusunuz”.

Ivana Chubbuck, bir aktörün *Yapılacaklar* aracını hiçbir zaman es geçmemesi gerektiğini vurgulamakta ve sadece senaryoda yer alan kısımlarda değil, mümkün olabilecek tüm sahnelerde oyuncunun kendi karakterine ve *Sahne Amacı*’na uygun bir şekilde *Yapılacaklar* uygulamasını önermektedir. Çünkü ne kadar *Yapılacaklar* uygulanırsa, o kadar çok davranış ortaya çıkacak ve çekim mekânında gerçek bir anın yaşanması sağlanacaktır. Yine tüm diğer araçlardaki gibi *Yapılacaklar*’ın da kişileştirilmesi, aynı zamanda *İkame* ve *İçsel Nesneler* ile ilgili bilgilerle doldurulması gerekmektedir. Chubbuck’a göre, birçok

karakter tanımlamaları nevroz ve fobi içerdiğinden onların *Yapılacaklar*'ını belirlerken bu gibi durumlar göz önünde bulundurulmalı ve görsel olarak da ortaya çıkarılmalıdır. Örneğin, eğer oyuncu herhangi bir konuda bağımlılığı olan (aşırı yeme, alkolizm, uyuşturucu vs.) bir karakteri canlandırıyorsa, gerçekten uç davranışlar yansıtan *Yapılacaklar* belirlenmesi ve gösterilmesi gerekmektedir. Bununla birlikte *Yapılacaklar*, karakterin tarzını ortaya çıkarmakla birlikte onun hedefe ulaşmasına yardım eden bir dizi davranış şeklidir denilebilir. Her karakterin kullandığı tarz, onun kimliğini açıkladığı için Chubbuck, bunları “Şiddet Kullananların Tarzı”, “Mizah Kullananların Tarzı”, “Zekalarını Kullananların Tarzı”, “Cinselliği Kullananların Tarzı”, “Güç/Otorite Kullananların Tarzı”, “Atletik Yapısını Kullananların Tarzı” vs. olarak birkaç kategoriye ayırmakta ve karaktere uygun olan *Yapılacaklar*'ı bu gibi tarzlar doğrultusunda tayin etmeyi önermektedir (Chubbuck 2014: 172-179).

Chubbuck'ın *Yapılacaklar* aracı, aynı zamanda Sanford Meisner'in *Bağımsız Eylem*'inin ilk özelliği olan *gerekeçe* bileşeni ile de eşleşmektedir. Burada oyuncudan sahne üzerindeki veya masanın üstündeki çeşitli nesnelerle ilişki kurarak bir eylem bulması istenmektedir. Ayrıca, oyuncunun her zaman bulduğu eylemi haklılaştıracak bir gerekçesi ve gerçekten inanabileceği nedensellikleri olmak durumundadır. Aksi takdirde yanlış seçilen eylem tutarsızlıklara neden olmakla birlikte oyuncuda konsantrasyon kaybına yol açabilmektedir (Kocabıyık 2022: 60).

Yapılacaklar aracını belirlerken karakterin tarz ve nevrozlarıyla birlikte kariyerini de göz ardı etmemek gerekmektedir. Tüm mesleklerin kendine özgü *Yapılacaklar*'ı olmakta ve çok sayıda örnekleri bulunmaktadır. Chubbuck, *Yapılacaklar* aracını seçmelerde doğru bir şekilde uygulayan oyuncuların diğer adaylara göre fark yarattıklarını ve genellikle işi aldıklarını da belirtmektedir. Burada önemli olan doğru aksesuarların bulunmasıdır ki, bu donatılar *Yapılacaklar* konusunda oyuncuya yardım edecektir. Sonuç olarak, *Yapılacaklar* aracını uygularken aktör, *Sahne Amacı* ile birlikte karakterin nevrozlarını, kariyerini, tarzını ve bulunduğu mekânı (iç veya dış) göz önünde bulundurmalıdır. Ivana Chubbuck'a göre *Yapılacaklar*, davranışları ortaya çıkardığı ve bu davranışlar sayesinde karaktere dair birçok bilgiyi ortaya koyduğu, aynı zamanda sahnenin ifade yoğunluğu ve canlılığını arttırdığı için senaryoda olmasa bile aktörün kendisi tarafından aranıp bulunması ve mutlak şekilde uygulanması gereken bir araçtır (Chubbuck 2014: 180-184).

3.2.10. Chubbuck Oyunculuk Tekniğinde “Kafa Sesleri”

Tekniğin onuncu aracı *Kafa Sesleri*’dir ki, iç seslerle aynı anlama gelmekte ve kafadan geçen ama seslendirilmeyen kelime ve cümleleri kapsamaktadır. Chubbuck, tekniğin beşinci aracı olan *İçsel Nesneler* ile *Kafa Sesleri*’ni ayrılmaz araçlar olarak görmekte ve hikâyenin doğrusallığı açısından birlikte çalışmaları gerektiğinin altını çizmektedir. Bu araçlar birbirlerinin tamamlayıcısı niteliğinde olduğu için beyni, *İçsel Nesneler* aracılığıyla resimler, *Kafa Sesleri* aracılığıyla da kelimelerle donatarak gerçek bir insanın düşünme şeklinin doğal bir taklidi gerçekleştirilebilir. Dolayısıyla, *İçsel Nesneler* yalnız başına yeterli olmamakta, etrafında bir de diyalog, yani *Kafa Sesleri*’nin olması gerekmektedir. Ivana Chubbuck, *Kafa Sesleri*’nin biraz paranoya gibi tarif edilebileceğini de belirtmekte ve karakterin dışarıya karşı söyleyemediklerinin tamamı olarak nitelendirmektedir. Bununla birlikte *Kafa Sesleri*, karakterin kendi kendine konuşması şeklinde değil, her zaman rol partneriyle bağlantı kuracak şekilde oluşturulmalı ve sahnedeki iki kişi arasında dile getirilmeyen iletişimi kapsamaktadır. Bu iletişimin kurulması için *Sahne Amacı*’ndaki gibi rol partnerini de bu araca dahil etmek, yani ondan bir reaksiyon alabilmek gereklidir. Eşlik eden aktörle konuşulmasa dahi *Kafa Sesleri* aracı, bir ilişki kurmaya çalışarak oyuncunun yardımına yetişir. *Kafa Sesleri* ne kadar etkileşimli olursa, karaktere davranış yaratmakta o denli kolaylık sağlayacaktır. Başka deyişle, *Kafa Sesleri* biraz da içsel davranışın dışsal davranışa yansımaları şeklinde doğal bir oyunun ortaya çıkarılmasına aracı olmaktadır denilebilir. Bu nedenle *Kafa Sesleri*, karakterin söyledikleri ile düşündükleri arasındaki çelişkidir ki, bir aktör bu aracı doğru bir şekilde uygulamaya geçtiğinde karakterinin başka türlü elde edemeyeceği gerçek içsel yaşamına hakim olabilmektedir (Chubbuck 2014: 194-196).

Kafa Sesleri, kendiliğinde bir araç olarak sahnede herhangi bir diyalog geçmese bile karakterin içsel konuşmaları sonucunda gerçekleşen duygu ve düşünceleriyle beden dili ve yüz ifadesini yönlendirmekle seyirciye izlenmesi keyifli ve canlı bir oyunculuk performansı sunmaktadır. Böylelikle, senaryoda sıkıcı ve önemsiz görünen anlar bile anlam kazanarak bir amaca hizmet eder. Ivana Chubbuck’ın bu konuyla ilgili fikirleri şöyledir ki, oyuncu her bir repliğinin, hatta repliğin olmadığı sessizliğinin bile değerli olduğunun farkında olarak oynamalı ve sahnesinin hiçbir anını göz ardı etmemelidir. Oyuncu kendi sahnesinin önemsiz olduğunu düşünürse, kafasındaki sesler de bu yönde oluşarak performansına yansıtacak ve akabinde seyirci de mevcut sahneyi aynı ölçüde önemseyecektir (Chubbuck 2014: 204).

Chubbuck, bir aktörün role hazırlanırken tekniğin tüm araçlarını senaryonun üzerinde yazılı bir şekilde not etmesi gerektiğini belirtmektedir. Bu durumda *Sahne Amacı*, *Engeller*, *İkame*, *Az Önce ve Mekân / Dört Duvar* araçları senaryoda sahnenin üst kısmına; *İçsel Nesneler* seçilen kelimelerin hemen altına; *Düşünceler ve Eylemler*, parantezle düşüncenin sağ tarafına; *Yapılacaklar* sola ve nihayet *Kafa Sesleri*, düşünülen yerde altta ve tırnak işareti içinde sayfa boyunca yazılacaktır (Chubbuck 2014: 198).

Chubbuck Tekniği, *Kafa Sesleri* aracının konu hangi dönemde geçerse geçsin hem aktörlerle ilişki hem de modern seyirciyle bağ kurulabilmesini sağlamaktadır. Bu nedenle bir aktörün, film çekimi esnasında tekniğini uygularken yönetmen “kestik” diyene kadar *Kafa Sesleri*’ne devam etmesi gerekmektedir. Çünkü replikler bitse de beyin düşünmeye devam etmekte ve böylelikle içsel eylem de kesintisiz bir şekilde varlığını sürdürmektedir. Bir aktörün kullanabileceği en güçlü araçlardan biri hesap edilen *Kafa Sesleri*, oyuncunun yüzünde, ellerinde, gözlerinde ve duruş şeklinde kendini belli etmektedir (Chubbuck 2014: 220).

3.2.11. Chubbuck Oyunculuk Tekniğinde “Önceki Durumlar”

Tekniğin on birinci aracı olan *Önceki Durumlar*, karakterin kim olduğunu ve nasıl bir hayat yaşadığını tanımlamaktadır. Gerçek yaşamda olduğu gibi, senaryoda da karakterin bugünkü kimliği, onun geçmiş zamandaki olaylar ve insanlar ile olan etkileşiminin sonucu olduğu kabul edilmektedir. Elbette, yine bütünlük ve doğruluk açısından tekniğin tüm diğer araçları gibi kişiselleştirilmeli ve hem *Sahne Amacı*’na hem de *Genel Amaç* aracına hizmet etmesi gerekmektedir. Karakterin genel amacını kazanma ihtiyacını güçlendiren *Önceki Durumlar* aracı için *Duygusal Günlük* oluşturmayı öneren Chubbuck, en az 2-3 sayfalık bir yazı yazarak tüm unutulmuş duygu ve olayların, bastırılan düşüncelerin bu yolla hatırlanabileceğini aktarmaktadır. Oyuncu, her seferinde *Sahne Amacı*’nı belirleyip ayrı bir *Duygusal Günlük* yazarak, tekrara yer vermemekle birlikte duygusal canlılığı da sağlamış olacaktır (Chubbuck 2014: 221-225).

Natalie Anson-Wright, Chubbuck’ın *Duygusal Günlük* egzersizini yoğun bir şekilde uyguladığını vurgulamakta ve bunun *İkame* belirlerken de çok etkili olduğundan bahsetmektedir. Örneğin, insan boş bir kâğıda zihnini tamamen rahat bırakarak, “Beni Sevmeni İstiyorum” diye bir cümle yazmaya başladığında sevgisine ihtiyaç duyduğu kişinin

yüzü kısa sürede kendiliğinden gözlerinin önüne gelecektir. *Duygusal Günlük* egzersizini uygularken önemli olan, zihni akışa teslim edip imla hatalarına aldırış etmeden, gözleri kapatarak yazmaya devam etmek ve bunun sonucunda duygu ve düşüncelerin en gerçek haliyle ortaya çıkmasını sağlamaktır (Inside The Ivana Chubbuck Acting Technique, 2020).

Ivana Chubbuck’a göre, aktörün bir karaktere büründüğü zaman kim olduğunu unutmamasını sağlayan neden onun *Önceki Durumlar*’ıdır. Al Pacino, Cate Blanchett, Robert De Niro, Jack Nicholson vs. gibi dünyaca ünlü isimlerin çok sayıda farklı rollerde oynamalarına rağmen karakterlerinde her zaman kendilerinden bir parça iz barındırmaları, oyunculukta kişiselleştirmenin ne denli mühim olduğunun göstergesidir. İyi bir oyuncunun kendi olmak zorunda olduğunu belirten Chubbuck, gerçeği her zaman insanların taşkın hallerinin yansıttığına inanmaktadır (Chubbuck 2014: 226). Burada Chubbuck’ın coşku ile ilgili yorumu İsviçreli psikolog ve analitik psikolojinin kurucusu Carl Gustav Jung’un (1875-1961) fikirleri ile üst üste düşmektedir; şöyle ki, otobiyografisinde Afrika gezisi sırasında bir dans düzenleme önerisini mutlulukla kabul ettiğinden bahseden Jung, coşkunun, insanın gerçek doğasını ortaya koymaya yarayacağını düşündüğünü belirtmektedir (Jung 2023: 316).

3.2.12. Chubbuck Oyunculuk Tekniğinde “Akışına Bırak”

Chubbuck Tekniğinin on ikinci ve son aracı *Akışına Bırak* olarak isimlendirilmektedir. İlk on bir aracı uyguladıktan sonra aktörün kendini rahat bırakarak amacına odaklanmasını öneren *Akışına Bırak*, bir nevi anlık ve doğal durumların ortaya çıkmasını sağlamaya hizmet etmektedir. Bu aracın amacına ulaşması için aktörün tüm diğer araçları uygulaması ve çalışacaklarına güvenmesi gerekmektedir. Film yapımlarında senaryo analizi yapılırken oyuncunun Chubbuck Tekniğinde kullandığı ilk on bir araç (*Genel Amaç, Sahne Amacı, Engeller, İkame, İçsel Nesneler, Düşünceler ve Eylemler, Az Önce, Mekân / Dört Duvar, Yapılacaklar, Kafa Sesleri, Önceki Durumlar*) gerçek insan dürtülerini harekete geçirdiğinden, son ve tamamlayıcı araçta kendini akışa teslim etmeli ki, karakterini canlandırırken gereksiz öz kontrollerle zihnini meşgul etmesin. Oyuncu, farkında olmadan özdenetim yaparsa, kullanılan tüm araçların yapmacık bir uygulanişıyla sonuçlanabilir. Tüm diğer araç tercihleri doğru bir odaklanma ve dikkat kontrolü ile yapıldığı takdirde ise *Akışına Bırak*, oyuncu performansının canlanmasını ve parlamasını sağlayacaktır (Chubbuck 2014: 227)

Oyuncu koçu Natalie Anson-Wright, Chubbuck Tekniğinin bu son adımının hem çok faydalı hem de uygulanması çok zor olduğunu belirtirken *Akışına Bırak* aracı ile düşüncelerini şu şekilde özetlemektedir (Inside The Ivana Chubbuck Acting Technique, 2020):

“Tıpkı gerçek hayat gibi amacımızı gerçekleştirmek için elimizden gelen her şeyi yapmak ve gerisini düşünmemek, bırakmak gerekmektedir. Yani tekniğin diğer araçlarını yaparken sürekli sonuç bekleme telaşına kapılmadan ve zorlamadan, kendini akışa bırakarak duygusal anlamda özgürleşmek...”

Ivana Chubbuck, oyuncunun çekim esnasında tıkanıklık yaşadığı yahut yanlış teknik araç seçimi yaptığını fark ettiği anlarda bile hemen *Akışına Bırak*’ı seçmesini gerektiğine ve içgüdülerine güvenmekle birlikte *Sahne Amacı*’na odaklanarak doğru yolu bulacağına inanmaktadır. *Akışına Bırakmak*, sahnedeki her eylemden ve reaksiyondan doğal bir hayat akışı yaratmaya açık bir araçtır. Bununla birlikte, son araç olan *Akışına Bırak*’tan önceki her provada tüm diğer araçların en etkili seçimleri yapılmalı ve karakterle ilgili tüm teknik donanıma hâkim olmak gerekmektedir. Dolayısıyla, karakteri oluşturmak için ne kadar çok zaman harcanırsa, onun gerçekliği de o kadar inandırıcı olacaktır. Aktörlük sanatı ise özünde en sade ve yalın haliyle inandırma ve ikna etme sanatıdır (Chubbuck 2014: 228-229).

SONUÇ

Bu tez çalışmasında aktörlük sanatı ve oyuncu kavramı, Antik Yunan'daki başlangıç noktasından günümüzdeki ve şimdilik son haline kadar ele alınarak incelenmiştir. Tarihin ilk profesyonel aktörü hesap edilen İkaryalı Thespis'in izlerini takip ederek bu mesleği yüzyıllardır devam ettiren sayısız oyuncunun aslında her biri farkında olarak veya olmadan kendi varlıklarıyla bu sanatın gelişimine katkı sağlamışlardır. Doğuşunu Antik Yunan'da gerçekleştiren aktörlük sanatı, tüm tarihsel süreçlerden canlı bir insan kadar etkilenmiş ve yine tıpkı insanlar gibi zaman ve konuma bağlı olarak değişim ve dönüşüme uğramıştır.

Oyunculuğun tarihsel süreçleri incelendiğinde bu sanatın başlangıçta uygulandığı mekânlara, teknolojik gelişmelerden sonraki aşamalarda ise yayınlandığı yahut izlendiği mecralara göre dönüşüm gerçekleştirdiği görülmektedir. Tanrı Dionysos'un rahipleri hesap edilen oyuncular, 15-25 bin kişilik açık hava tiyatrolarındaki sahnelerden beyazperde, televizyon, telefon, tablet ekranı gibi "oyun alanları"na geçiş yaparak halen oynamaya devam etmektedirler. Hatta yakın zamanda yapay zekanın hayatımıza hızla girmesiyle belki de yepyeni teknikler ve biçimlerden bahsetmeye başlayacağız.

Teorik ve teknik anlamda ne kadar dönüşüm gerçekleştirse bile Aristoteles'in "*Poetika*"sından beri oyunculuğun yetenekle birlikte çok çalışarak icra edilecek bir meslek olduğu anlaşılmaktadır ki, bu da bir oyuncunun düzenli ve sık uyguladığı zihinsel ve fiziksel egzersizler sonucunda kendi yöntem ve metodunu oluşturmaya neden olmaktadır. Dolayısıyla oyuncu, kendi sanatsal becerilerini ve yaratıcı dinamiklerini aktif tutmadığı halde mesleki anlamda ihmalkârlık yapmakla birlikte Shakespeare'in tabiriyle, "İnsanlığın berbat bir kopyası"na dönüşmüş olacaktır.

Bu tez çalışmasında farklı dönemlerdeki oyunculuk yaklaşımları ve felsefi tartışmalar ele alınmış, dünyaca ve ülkece başarılı birçok yönetmenin aktörlük sanatıyla ilgili yorumları incelenmiş, oyuncunun dünden bugüne sahne ve filmdeki konumu ve çalışma şekli araştırılmış ve en güncel oyunculuk metodu olan on iki adımlık Chubbuck tekniğine ışık tutulmuştur.

Chubbuck'ın öğretilerini uygulamak için, içinde bulunan projenin bu tekniğe uygun olma esasını da göz önünde bulundurmalıdır. Daha önce de söylenildiği gibi, her aktör hem Stanislavski'nin sistemini hem de sistemin üzerine eklenen birçok tekniği öğrenip kendi yolunu çizmelidir ki eşsiz, özgün ve yaratıcı olabilsin.

Araştırma boyunca gördüğümüz birçok tekniği göz önüne alırsak şunu rahatlıkla söyleyebiliriz; özgün ve doğru oyunculuğa giden yol farklı teknik ve yöntemlerden geçebilir. Bu nedenle her oyuncu kendi enstrümanını doğru çalıştıracak tekniği bulmak için kendini tanımalı ve sınırlarını zorlayacak egzersizler vesilesi ile ruhsal ve duygusal durumunu rahatlıkla kontrol edebilecek düzeye getirebilmelidir. Tanrıların tapınağı Aspendos'un kapısında da “Kendini Bil” yazmıyor mu? Belki de bu nedenle her aktör önce kendini bilmeli, yani haddini/sınırlarını tanımalı ve o sınırlarını aşmak için çalışmalar yapmalıdır.

Sonuç olarak, her yeni çağın kendi teknolojik gelişmeleriyle birlikte aktörlük sanatını da etkilemiş olduğu gerçeği göz önünde bulundurulursa, bu sanat icra edildiği müddetçe, mecrasına göre yeni oyunculuk teknikleri oluşmaya ve güncellenmeye devam edecektir. Bu tekniklerin çalışıp çalışmadığını, yine oyuncu kendi sanatında uygulayarak anlayabilir. Tam da bu sebepten ötürü, tüm zamanların değişmeyen tek gerçeği her oyuncunun biricik olmasıdır ki, parmak izleri gibi kendine has ve özgün performanslar geliştirdikten sonra başarı kaçınılmaz olacaktır. Ve teknoloji ne kadar gelişirse gelişsin, nasıl ki aktörlük sanatının doğuşu insanlıkla yaşıt ise insan olduğu müddetçe de aktörlük hep var olacaktır.

KAYNAKÇA

- Adler, S. (2016), *Aktörlük Sanatı* (1. Baskı), İstanbul: Mitos-Boyut.
- Aristoteles (2021), *Poetika* (X.Basım), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Armes, R. (2019), *Sinema ve Gerçeklik* (1.Baskı), Doruk Yayımcılık.
- Arslantepe, M. (2015), *Bir Film Çekmek. Kompozisyon-Senaryo-Kurgu* (3.Baskı), Kocaeli Üniversitesi: Umuttepe Yayınları.
- Bazin, A. (2022), *Sinema Nedir?* (1.Baskı), Doruk Yayımcılık.
- Benedetti, J. (2023), *Stanislavski ve Oyuncu* (1. Basım), İstanbul: bgst Yayınları.
- Bergman, I. (2012), *Sinematografi İnsan Yüzüdür* (I.Basım), İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Boleslavsky, R. (2023), *Oyunculuk: İlk Altı Ders* (1.Baskı), Eskişehir: Dorlion Yayınları.
- Brine, A., York, M. (2002), *Shakespeare Oyunculuğu* (I.Basım), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Chubbuck, I. (2014), *Aktörün Gücü* (2.Baskı), İstanbul: Tilki Kitap.
- Dmytryk, E., Dmytryk, J.P. (2020), *Sinemada Oyunculuk* (I.Basım), İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Ergün, S. vd (2021), *Oyunculüğün Yolculuğu* (3. Baskı), İstanbul: Mitos – Boyut.
- Euripides (2023), *Medea* (XI.Basım), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Fellini, F. (2017), *Sinema İçin Doğmuşum* (I.Basım), İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Foss, B. (2016), *Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji* (2.Baskı), İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Gürmen, P. T. (2006), *Türk Sineması'nın Ustalarından Sinema Dersleri* (1.Baskı), İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Horatius (2021), *Ars Poetica* (III.Basım), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Huizinga, J. (2023), *Homo Ludens* (11.Basım), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Jung, C. G. (2023), *Anılar, Düşler, Düşünceler* (16.Baskı), İstanbul: Can Sanat Yayınları.
- Kocabıyık, Y. (2022), *Rol Çalışma Yöntemi: Meisner Tekniği* (2. Baskı), İstanbul: Mitos-Boyut.
- Longwell, D. (1987), *Sanford Meisner on Acting* (1. Baskı), New York: A Vintage Original.

- Nietzsche F. (2022), *Tragedyanın Doğuşu* (XVI.Basım), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Nutku, Ö. (2002), *Oyunculuk Tarihi 1* (2.Baskı), Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Oylum, R. (2017), *Dünya Yönetmenlerinden Sinema Dersleri* (3.Baskı), İstanbul: Seyyah Kitap.
- Popa, R. (2019), "*The Heartache and the Thousand Natural Shocks That Flesh Is Heir To*" - *the Tragedy of Hamlet, Prince of Denmark*. Master's thesis, Harvard Extension School.
- Pudovkin, V. (2014), *Film Çekme Sanatı ve Sinemada Oyunculuk* (I.Basım), İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Shakespeare, W. (2020), *Macbeth* (XXVII.Basım), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Shakespeare, W. (2022a), *Soneler* (XXII.Basım), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Shakespeare, W. (2022b), *Kral Lear* (XXI.Basım), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Shakespeare, W. (2022c), *On İkinci Gece* (XVII.Basım), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Shakespeare, W. (2023a), *Aşk ve Anlatı Şiirleri* (VIII.Basım), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Shakespeare, W. (2023b), *Hamlet* (XXXIV.Basım), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Shakespeare, W. (2023c), *Hırçın Kız* (XIV.Basım), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Shakespeare, W. (2023d), *Venedik Taciri* (XXII.Basım), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Shakespeare, W. (2023e), *Bir Yaz Gecesi Rüyası* (XXVI.Basım), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Shakespeare, W. (2024a), *Fırtına* (XVII.Basım), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Shakespeare, W. (2024b), *Nasıl Hoşunuza Giderse* (X.Basım), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

- Sophokles (2023a), *Antigone* (XVII.Basım), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Sophokles (2023b), *Kral Oidipus* (XXIII.Basım), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Stanislavski, K. (2012), *Bir Karakter Yaratmak* (1. Basım), İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Stanislavski, K. (2021), *Oyuncunun El Kitabı* (13. Basım), İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Stanislavski, K. (2011), *Sanat Yaşamım* (1. Basım), İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Şener, S. (2019), *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi* (12.Baskı), Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Tarkovski, A. (2009), *Şiirsel Sinema* (I.Basım), İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Tolstoy, L. (2018), *Sanat Nedir?* (IX.Basım), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Urgan, M. (1996), *Shakespeare ve Hamlet* (1.Basım), İstanbul: Cem Yayınevi.
- Ünal, Y. (2015), *Drama Sanatı ve Sinema* (1.Baskı), İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Wood, M. (2016), *Film* (1.Baskı), Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Zeigarnik, A. V. (2007), *Bluma Zeigarnik: A memoir. Gestalt Theory*, Moskova: MAIK Nauka / Interperiodica.

INTERNET KAYNAKLARI

- Michael, J. (2020), *How to Utilize the Ivana Chubbuck Acting Technique Like Charlize Theron + Others* / Erişim Tarihi: 29.09.2024.
<https://www.backstage.com/magazine/article/ivana-chubbuck-acting-technique-charlize-theron-brad-pitt-70830/>
Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=xBCJM4ULXBI&t=125s>
- London Real (2015), *Ivana Chubbuck – Shaping the Craft of Acting Through the Chubbuck Technique* / Erişim Tarihi: 18.10.2024.
<https://londonreal.tv/ivana-chubbuck-the-power-of-the-actor/>
- Chubbuck, I. (2019) / Erişim Tarihi: 18.10.2024.
<https://www.ivanachubbuck.com/about-studio/>
- Lenkinski, O. J. (2017), *The Star Whisperer* / Erişim Tarihi: 18.10.2024.
<https://www.jpost.com/israel-news/culture/the-star-whisperer-477728>
- Graham, C. (2015), *Secrets of the celebrity whisperer: She's the go-to guru for Hollywood stars from Brad Pitt to Beyonce, but how DOES she do it?* / Erişim Tarihi:

18.10.2024.

<https://www.dailymail.co.uk/femail/article-3045155/Secrets-celebrity-whisperer-s-guru-Hollywood-stars-DOES-it.html>

Kantürk, N. (2011), *Eva Mendes'in Renkli Dünyası* / Erişim Tarihi: 19.10.2024.
<https://www.harpersbazaar.com.tr/eva-mendes-in-renkli-dunyasi-2-h?sayfa=1>

Backstage (2012), *Ivana Chubbuck on Discovery Through the Craft* / Erişim Tarihi: 19.10.2024.
<https://www.backstage.com/magazine/article/ivana-chubbuck-discovery-craft-60423/>

Parker, C. (2012), *My Interview With Ivana Chubbuck* / Erişim Tarihi: 19.10.2024.
<https://www.theactorswork.com/2012/09/my-very-own-interview-with-ivana.html?q=chubbuck>

Семенов, М. (2014), *Ивана Чаббак: «Успех актера зависит от смелости»* / Erişim Tarihi: 19.10.2024.
<https://www.colta.ru/articles/cinema/5152-ivana-chabbak-uspeh-aktera-zavisit-ot-smelosti>

Сапфировская, О., *Станиславский по – американски* / Erişim Tarihi: 19.10.2024
<https://eclectic-magazine.ru/stanislavskij-po-amerikanski/>