

**GERÇEKÇİ OYUNCULUK YAKLAŞIMI BAĞLAMINDA
J. BAUDRİLLARD'IN 'HİPER-GERÇEKLİK' KURAMI
VE OYUNCULUKTA ÖTEKİ OLMA HALİNİN
İNCELENMESİ: "BIÇAK SIRTİ" BELGESEL FİLMİ**

Şule Eda ÖZTÜRK
191183105

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Güzel Sanatlar Anabilim Dalı
Film Tasarım Tezli Yüksek Lisans Programı
Danışman: Doç. Dr. Müjgan YILDIRIM

İstanbul
T.C. Maltepe Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Mayıs, 2023

**GERÇEKÇİ OYUNCULUK YAKLAŞIMI BAĞLAMINDA
J. BAUDRİLLARD'IN 'HİPER-GERÇEKLİK' KURAMI
VE OYUNCULUKTA ÖTEKİ OLMA HALİNİN
İNCELENMESİ: "BIÇAK SIRTı" BELGESEL FİLMİ**

Şule Eda ÖZTÜRK

191183105

ORCID: 0000-0001-9630-5471

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Güzel Sanatlar Anabilim Dalı

Film Tasarım Tezli Yüksek Lisans Programı

Danışman: Doç. Dr. Müjgan YILDIRIM

İstanbul

T.C. Maltepe Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Mayıs, 2023



JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Bu belge, Yükseköğretim Kurulu tarafından 19.01.2021 tarihli “Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge” ile bildirilen 6689 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında gizlenmiştir.



ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI

Bu belge, Yükseköğretim Kurulu tarafından 19.01.2021 tarihli “Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge” ile bildirilen 6689 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında gizlenmiştir.



TEŞEKKÜR

Bu çalışmamın yürütülmesinde bana yön veren tüm yoğunluklarına rağmen desteğini esirgemeyen hayat boyu minnettar kalacağım hocam Doç. Dr. Müjgan Yıldırım’a danışmanlığı için çok teşekkür ediyorum.

Konu seçiminden araştırmamın yürütülmesine dek sabırla maddi ve manevi her türlü desteği esirgemeyen hocam, Dr. Erdal Yıldırım’a çok teşekkür ediyorum. Araştırmama zaman ayırıp, benimle röportaj yapan bilgi ve birikimlerini esirgemeyen Sayın Derviş Zaim; Sayın Aydın Sigalı; Sayın Fatih Sevdı; Sayın Saydam Yeniay; Sayın Ali Çobanoğlu; Sayın Okan Selvi; Sayın Sarp Akkaya’ya çok teşekkür ediyorum.

Tez çalışmamın her aşamasında inanılmaz desteğinden ötürü sevgili arkadaşım Dalya Uçankuş’a çok teşekkür ediyorum. Değerli fikirleriyle katkıda bulunan tüm sanatçı dostlarıma da ayrıca teşekkür ediyorum.

Tüm bu süreçler kahrımı çeken hayat arkadaşım sevgili eşim Ufuk Öztürk’e tüm manevi katkılarından dolayı teşekkür ediyorum.

Şule Eda ÖZTÜRK

Mayıs 2023

ÖZET

GERÇEKÇİ OYUNCULUK YAKLAŞIMI BAĞLAMINDA J. BAUDRİLLARD'IN 'HİPER-GERÇEKLİK' KURAMI VE OYUNCULUKTA ÖTEKİ OLMA HALİNİN İNCELENMESİ: "BIÇAK SIRTı" BELGESEL FİLMİ

Şule Eda Öztürk

Yüksek Lisans Tezi

Güzel Sanatlar Anabilim Dalı

Film Tasarım Tezli Yüksek Lisans Programı

Danışman: Doç. Dr. Müjgan Yıldırım

Maltepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, 2023

Oyunculuk sanatı başlangıçtan günümüze gerçekte hep bağ kurmuştur. Değişen dönüşen dünya yapısında gerçekliğin ne olduğu ve sınırlarının ne olması gerektiği bir tartışma konusu olduğu için oyunculüğün bu tartışmalar neticesinde, inandırıcı olma mottosuyla değişen gerçekliği yansıtmakta çeşitli paradokslar yaşadığı görülmüştür.

Aktör, oyunculuk sanatında yeniden yaratım sürecinde aktif olarak gerçekliğe bağlıdır. Sanat yaratımındaki özne ve nesne ilişkisi, oyunculukta özne ve özne şeklinde zuhur bulmaktadır. Bu nedenle, oyuncunun nesnesi kendisi olduğu için oyuncu da bu gerçeklik sarmalında çıkış noktası olarak kendi gerçekliğini kullanmaktadır. Aktör, gerçekliğin sorgulandığı ve her çağa göre değişkenlik gösterdiği bu yapı içerisinde, öznenen bağımsız, hiper-gerçek biçimde ötekine dönüşmektedir.

Stanislavski ile sistematize edilmeye başlanan gerçekçi oyunculuk, günümüzde hâlâ gerçekliğin çıkmazları tartışma konusu olduğu için devingen bir hâl almaktadır. Aktörün sanatını icrası esnasında çıkış yolu olarak kendi gerçekliğini kullanıp hiper gerçek bir hâl içerisine girmesi bu değişim içerisinde görülmektedir. Oyuncu, rol icrasında ya da sonrasında oluşturduğu gerçeklikle ne kendisi ne de rol gerçeği olabilmiştir. O, yaratmış olduğu hiper gerçeklik zemininde, öteki olma haliyle varlığını sürdürmüştür. Bu araştırmada oyunculukta yaşanan paradoksların J. Baudrillard'ın Hiper-gerçeklik kuramı bağlamında oyun-gerçek ilişkisi örneklerle detaylı incelenecektir.

Anahtar Sözcükler: Oyunculuk, Stanislavski Sistemi, Oyun ve Gerçek, Jean Baudrillard, Oyunculuktaki Paradokslar

ABSTRACT

GERÇEKÇİ OYUNCULUK YAKLAŞIMI BAĞLAMINDA J. BAUDRİLLARD'IN 'HİPER-GERÇEKLİK' KURAMI VE OYUNCULUKTA ÖTEKİ OLMA HALİNİN İNCELENMESİ: "BIÇAK SIRTİ" BELGESEL FİLMİ

Şule Eda Öztürk

Master Thesis

Fine Arts Faculty

Film Design Master Programme With Thesis

Thesis Advisor: Assoc. Prof. Müjgan Yıldırım

Maltepe University Graduate School, 2023

Acting, as an art, has connected us to the real from the beginning till now. In the changing and evolving world, when it comes to debate what the reality is and what should be the limits of the reality, as a result of these discussions, acting has been observed that various paradoxes have been experienced in reflecting the changing reality with the motto of being convincing.

In acting art, the aktör is actively connected to the reality in re-creation process. The subject-object relation in creation of art manifests it self in the form of subject and subject. For this reason, since the object of the actor is actor's himself, he uses his own reality as the starting point in this reality spiral. Actor, independent of the subject, transforms into the other in hyperreal way-, in this system which the reality is questioned and shows differences up to the era.

Realistic acting that has begun to systematized with Stanislavski, today, since the dead ends of reality are still the subject of discussion, becomes dynamic. In this change, it has been observed that while the actor is performing he entered a hyper-real state by using his own reality as a way out. During or after the performance, with the reality the actor created, he could neither be himself nor be a role reality. He continued his life existence as the other on the level of hyper-reality he had created. In this research, the relationship between play and reality in the context of J. Baudrillard's Hyper-reality theory of paradoxes in acting will be examined in detail with examples.

Keywords: Acting, System of Stanislavsky, Acting and Fact, Jean Baudrillard, Paradoxes in Acting

İÇİNDEKİLER

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI	ii
ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI.....	iii
TEŞEKKÜR.....	iv
ÖZET	v
ABSTRACT.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
GİRİŞ	1
1.1 Problem	1
1.2 Amaç	3
1.3 Önem	4
1.4 Varsayımlar	5
1.5 Sınırlıklar.....	5
1.6 Tanımlar	6
2. KONSTANTİN STANİSLAVSKI’NİN GERÇEKÇİ OYUNCULUK METODOLOJİSİ.....	7
2.1 Konstantin Stanislavski’nin Gerçekçi Oyunculuk Sistemine Bakışındaki İlk Evre	20
2.2 Konstantin Stanislavski’nin Gerçekçi Oyunculuk Sistemine Bakışındaki İkinci Evre.....	28
3. BAUDRİLLARD’IN HİPER GERÇEKLİK TEORİSİNİN OYUNCULUK BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRMESİ.....	38
3.1 Modernizme Geçiş	38
3.1.1 Klasisizm:	41
3.1.2 Romantizm:.....	42
3.1.3 Realizm:	43

3.1.4	Sembolizm :.....	45
3.2	Modern Dönem Akımları (20.Yüzyılın Tiyatrosundaki Akımlar).....	46
3.2.1	Fütürizm :.....	48
3.2.2	Ekspresyonizm:.....	49
3.2.3	Dadaizm:.....	50
3.2.4	Sürrealizm:.....	51
3.2.5	Diyalektik tiyatro: Brecht	52
3.2.6	Absürd tiyatro:	54
3.2.7	Yoksul tiyatro: Grotowski:	55
3.3	Postmodernizme Geçiş.....	56
3.4	Gerçekliğin, Oyun- Gerçek Bağlamında Aşamaları	61
3.5	Simülasyon ve Hiper-Gerçeklik Kuramlarının Oyunculuk Bağlamında İncelenmesi	65
4.	OYUNCULUKTA ÖTEKİ OLMA HALİ	70
5.	UYGULAMA FİLMİ “BIÇAK SIRTİ”	84
5.1	Tema.....	85
5.2	Önerme.....	86
5.3	Logline	86
5.4	Sinopsis	86
5.5	Tretman	86
5.6	Müzik	91
5.7	Süre ve Olanaklar	91
5.8	Senaryo.....	94
5.9	Storyboard	123

6. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	148
KAYNAKLAR	152
ÖZGEÇMİŞ	158



GİRİŞ

1.1 Problem

Oyunculuk, başlangıçtan günümüze gerçekte en yakın ilişkisi olan sanatlardan biridir. Anlattığı dünya; çağlara, dönemlere göre her çağda sorunsallar içermiştir. Oyuncu, sahiciliği nasıl yakalayabileceği, duygularını nasıl harekete geçirebileceği, oynadığı karakterle nasıl empati kurabileceği-özdeşleşebileceği, tepkilerinin nasıl sahici, doğru, doğal, spontane, sürekli-kesintisiz, orijinal, özgün olabileceği, nasıl “rol yapmaktan” kurtulup, rolü “yaşayabileceği” gibi sorulara cevaplar arar. Bu sorular için çeşitli metotlar geliştirilmiştir.

Günümüzde oyunculuk çalışmalarının temelinde Stanislavski'nin “Sistem” oyunculuğu vardır. Birçok tiyatro kuramcıları “Sistem” den yola çıkarak çeşitli oyunculuk yöntemleri geliştirmiş. Bu yöntemlerin en çok kullanılanı Metot oyunculuğudur. Bu teknik Stanislavski birinci dönem Sistemi'nin, Amerika'da yapılan çalışmalar bağlamında geliştirilmiş versiyonu olarak görülür. Sistem'e göre, *“oyuncu, imgelemine oyunun verili koşullarıyla ilişkilendirmelidir. Oyuncunun sahnede yaptığı her şey, karakterin kendini içinde bulduğu koşullar tarafından yönetilmelidir.”* (Adler, 2007, s. 69) İnsanın çevresinde daima bir dünya vardır, fakat sahnede, oyuncunun, bu dünyayı kendisinin yaratması gerekir. Bunun yolu, oyuncunun bu dünyayı, kendi dünyasından daha net görecektir bir şekilde yaratması, sahneyi imgelemiyse doldurmasıdır. Oyuncunun, imgesel koşullara gerçekmişçesine muamele edebilmesi için, oyunun verili koşullarını imgeleminde detaylı bir biçimde yaratması ve oynadığı karakterin dünyasını tam bir kesinlikle görselleştirmesi gerekir. Oyuncu, dikkatini oyunun verili koşullarına yönelttiğinde, kendini oynadığı karakterin yaşayışına yakın hissedecek ve duyguları kendiliğinden harekete geçecektir (Stanislavski, 1996). Metot oyunculuğuna göre ise, oyunun verili koşulları, oyun yazarının tanımladığı nesneler, imgeler ve insanlar, oyuncu için silik ve anlamsız olduğunda, oyuncu onları kendisi için kişisel anlamı olanlarla değiştirebilir. Oyuncu, oyunun verili koşullarını kullanarak duygularını kıskırtmayı başaramadığı durumlarda, bu koşulları kendisi için daha kişisel ve daha tahrik

edici, kışkırtıcı olan koşullarla değiştirebilir ve böylece kendisini sahnenin gereklerine uygun duygusal duruma getirebilir.

Konstantin Stanislavski ile başlayan gerçekçi oyunculuk yönteminin Amerika’da Stanislavski’nin öğrencisi Michael Chekhov tarafından daha ileriye götürülerek metot oyunculuğunu temel alarak “Actor’s Studio” adı verilen bir ekole dönüştürüldüğü, bu ekolün önemli ardıllarından Lee Strasberg’in ise Holywood’un önemli aktörlerinin hocası olduğu bilinmektedir. Jack Nicholson, Robert De Niro, Dustin Hoffman gibi oyuncular Actor Studio’dan yetişmiş ve bu ekolün sinema ve tiyatrodaki en iyi uygulayıcıları olarak pek çok önemli yapımda pek çok önemli rolü, gerçekçi bir biçimde canlandırmışlardır. İronik bir biçimde “Rollerini Fısıldayan Adamlar” da denilen bu ekolün oyuncularını, rolle kendileri arasındaki mesafeyi olabildiğince daraltarak “gibi yapmaktan” rol kişinin kendi olmaya doğru gitmeye çalışmışlardır. (Tuna, 2018) Metot oyunculuğunda gerçeğin bire bir aktarımını tiyatro ve film sektöründe çok başarılı sonuçlar getirmiş olması bu metodu çok popüler ve sık tercih edilen bir sistem haline getirmektedir. Fakat bu teknik; bir karakteri oynamayı değil, o karakter olmayı öğretiyor. Çekim bittiğinde bile birçok oyuncunun rolden çıkamadığı gözlemlenmiştir. Bu süreçte oyuncuların daha iyi oynamak adına kendi benliklerini bir kenara koyup, o karakteri tamamen içselleştirdiği görülebilmektedir. Bazı oyuncularda bilinçli ya da bilinçsiz bu metodun etkisi altına girip ciddi psikolojik problemlere neden olduğu gözlemlenmiştir. Metodun tüm aşamaları irdelenip tekrar incelenerek üzerinde yoğun çalışmalarla uygulanmasının oyunculuk mesleğinin sağlıklı ilerlemesine katkı sunacaktır.

Oyunculuk, gerçeklikle en yakın bağı olan sanatlardan biri olması sebebiyle değişen dönüşen dünyada gerçekliğinde muğlaklaşması oyuncuların bu sanatı icra etmesinde zorluk yaşattığı gözlemlenmiştir. Günümüzde gerçekliğin dijitalleşmesi, farklı görünümlemlerle yanılsamalara dönüşmesiyle gerçek ve taklit birbiri arasına girdiği görülmektedir. J. Baudrillard’ın Hiper-Gerçeklik kuramı bağlamında post modern dönemde “simülasyon” benzetmesiyle açıkladığı toplumsal yapıda, kitle iletişim araçlarının da etkisiyle, gerçeklik ve suretleri birbirine karışmış, gerçeklik yeniden üretilir olanla eşdeğer olarak algılanmaya başlanmıştır. “Gölgeler krallığında, artık kimsenin gölgesi

yoktur.” diyen Baudrillard’a göre, gerçeklik bir yanılsamadır. Baudrillard içinde bulunduğumuz dünya bizim gerçekle sanal arasındaki bağı yitirmemize neden olduğunu ve bizim neyin yapay neyin doğal olduğunu anlayamayacak seviyeye geldiğimizi ileri sürmüştür. Bu bağlamda oyunculuğa baktığımızda oyuncuların çok daha gerçekçi oynamak adına rol karakteri ve kendi gerçekliği arasındaki çizgiyi kaybedip farklı bir gerçeklik ortaya koyduğu “hiper-gerçekçi” oyunculuğu gözlemlenmiştir. Yani oyuncu ne kendisidir ne de o rol karakteridir, o artık başka bir gerçeklikte varlığını sürdürmektedir. Bununla birlikte oyuncular, uzun süre canlandırdıkları karakterler yüzünden kendi kimliklerini unutup karakterin kimliğine bürünürler. Kendilerine ait olmayan bir gerçeklikte yaşarlar. Daha iyi oynamak, yıldız olmak adına yapılan bu çalışmalar farklı bir gerçekliği gözler önüne serer.

Bu tez çalışmasında oyunculuk sanatında gerçeğin Stanislavski metodolojisi üzerinden oyunculuktaki gerçeklik algısının dönemlere göre değişimi, uygulama aşamasında karşılaşılan sorunsallar ve oyuncuların ya da yönetmenlerin daha gerçekçi olması adına yaşadıkları bıçak sırtı durumu, irdelenip çözüm yollarının araştırılarak oyunculuk mesleğinin gelişimine katkı sağlamak amaçlanmıştır.

1.2 Amaç

Günümüzde Stanislavski metodolojisi üzerinden gerçekçi oyunculuk anlayışının boyut değiştirip hiper gerçeklikte varlığını sürdürürken çeşitli sorunsallarla karşılaşmış ve bu tezde uygulama aşamasındaki bu sorunsalların çeşitli örneklerle incelenmesi amaçlanmıştır.

- 19.yy’dan itibaren gerçekçi oyunculuk ön plana çıkmıştır. Gerçekçi tiyatrodaki seyircinin izlemekte olduğu oyundaki rol kişileriyle empati kurması ve onların hissettiği duyguları hissetmesi amacına ulaşabilmek için estetik yöntem olarak seyircinin izlediklerine inanması gerektiği öngörülmüş, böylece seyirci tarafından hissedilmesi istenen duyguların oyuncu tarafından da hissedilmesi gerekliliği, bir zorunluluk haline almış ve gerçekçi tiyatro oyunculuğunun ana ilkelerinden biri haline gelmiştir. Oyuncu oynadığı karakterlerin hissettiği bütün duyguları hissetmelidir.

- Tiyatro tarihinde bu oyunculuk yaklaşımının izlerini bulmak mümkündür. O dönemlerde ileri sürülen diğer düşünceler ise; Horatius’a göre, “*eğer bir oyuncu seyirciyi ağılatacaksa, öncelikle kendi de kederi hissetmelidir*” (Carlson, M., (Çev: E. Buğralılar, 2007, s.25).
- Günümüz oyuncuları Stanislavski’nin yöntemi olan “Sistem” oyunculuğunun şimdiye evrilmiş adıyla “Metot Oyunculuğu”nu benimsemişlerdir. Bu yöntemle özellikle Hollywood’da adından sıkça söz ettiren birçok oyuncu yetişmiştir. Fakat metot oyunculuğunun benimseyen isimlerin bu süreçte kendilerini toplumdan soyutlaması, kendilerini karaktere tamamen bırakmaları, karakter gibi olmaları ya da davranışlarıyla çevrelerindeki insanları olumsuz etkileyecek hale gelmesi akıllarda soru işareti bırakır.
- Günümüzde gerçeklik anlayışının değiştiğini ya da yok olup gittiğini, onun yerine çeşitli görünüm, yanılsamalar aldığını söyleyebiliriz. “*Artık gerçek ve taklit birbiri arasına girmiştir*” (Baudrillard, 2017, s.17). Baudrillard’ın Hiper-gereklik kavramı oyunculukta da karşımıza çıkıyor. Oyuncular girdikleri karakterlerin gerçekliğini kendi gerçekliği gibi benimseyip farklı bir gerçekliğe geçiyorlar. Ne gerçek ne de sahte farklı bir formda yeni bir hiper-gereklik varoluşsal eylemlerini sürdürüyorlar.
- Bu tez çalışmasında günümüzde Stanislavski metodolojisi üzerinden “Metot Oyunculuğu” yöntemi ve gerçeklik anlayışının karakterin kendisi olma mottosundan yola çıkarak, oyuncuların daha iyi oynamak adına girdikleri yarışta yaşadıkları sorunları, yaşanan örnekler üzerinden öteki olma halinin incelenmesi amaçlanmıştır.

1.3 Önem

Stanislavski ikinci dönem oyunculuğunun günümüzde Metot oyunculuğu olarak şekillendiğini görüyoruz. Bu değişim esnasında oyuncuların içinden çıkılmaz bazı durumları olduğu gözlemlenmiş. Oyuncular günümüz sinema sektöründe rekabet halindedirler. Daha gerçekçi daha samimi olmak adını çok uzun süreler ayıran ve yoğun tempolarda stres ve baskı altında çalışmaları neticesinde zaman zaman ağır tahripler yaşamaya başladıkları gözlemlenmiştir. Bu gözlemler neticesinde akıllarda çeşitli sorular meydana gelmiştir; Oyunculuktaki gerçekliğin sınırı ne olmalı? Metot oyunculuğunun uygulamasının doğruluğu gibi tartışma konuları meydana gelmiştir. Bu

makalede yönetmenlerin daha gerçekçi görünmesi adına uyguladıkları yöntemler, oyunculuktaki gerçekliğin sınırlarının aşılması durumunda tahrip gören oyuncular incelenmiştir. Yaşanan trajik olaylar ele alınmıştır. Bu incelemeler ışığında oyunculara gerçekçi oyunculuk,metot oyunculuğu ya da gerçekçi oynamak için ne kadar ileri gitmeleri ya da gitmemeleri üzerine örnekler teşkil etmektedir.

19. yy kaynaklarından günümüzde yaşanan trajik haberlere kadar desteklenen bu tezde, uygulama aşamasındaki oyunculuk sanatı üzerine aydınlatıcı ve yön verici bir inceleme oluşmuştur.

1.4 Varsayımlar

Bu tez çalışmasında aşağıdaki varsayımlardan hareket edilmiştir.

- Belirtilen koşul ve sınırlar içinde seçilen çalışma kümesi genellenebilir, geçerli ve güvenilir yeterliliğine sahiptir.
- Belirtilen koşullar ve sınırlar içinde seçilen örneklem evreni temsil yeterliliğine sahiptir.
- Araştırmada yararlanılan kaynakların doğru ve geçerli bilgiler sağladığı ön görülmektedir.

1.5 Sınırlıklar

Bu çalışmada 19 yy. Stanislavski gerçekçi oyunculuk metodolojisi üzerinden oyuncuların uygulama aşamasındaki sorunsallar olarak sınırlı tutulmuştur. Stanislavski oyunculuk anlayışından önce ya da sonrasında çıkmış metod oyunculuğunu kapsamayan yöntemler araştırma kapsamına alınmayacaktır. Bunun sebebi çok çeşitli oyunculuk metotları olmasına ilişkin çalışmada en popüler, birçok metodun çıkış kaynağı olan ve oyuncuda farklı bir gerçeklik yaratmasına olanak kılan “metot oyunculuğu” ile sınırlı tutulmuştur. Metod oyunculuğunun çıkış noktasından günümüze kadar olan süreçteki değişimi ve sonuçları ayrıntılı bir şekilde ele alınacaktır.

Araştırmada yazılı kaynaklar, görüntüler, röportajlar ve görüşmelerle de desteklenmektedir.

1.6 Tanımlar

- Oyunculuk Sanatı: Ses, vücut, jest ve mimiklerini kullanarak bir karakteri ya da durumu canlandıran meslek grubuna verilen unvandır. Tiyatro, film, televizyon, radyo ve diğer sahne sanatları mecralarında görev alırlar.
- Hiper- gerçeklik: Gerçeğin herhangi bir kökenden yoksun olarak modeller aracılığıyla yeniden üretilmesi. Dijital mecraların iletişimde ağırlık kazanması ile televizyon ve sonrasında çıkan teknolojik ürünlerin başka bir gerçekliği işaret etmesi.
- Sistem: Konstantin Stanislavski tarafından sistemleştirilmiş özdeşleşime dayalı oyunculuk yöntemi. Psikolojik gerçekçi oyunculuk sanatının başkuramcısı olan Stanislavski, özdeşleşmeyi oyunculuğun temeline koymuş; oyuncudan her şeyden önce gerçeği istemiştir.
- Metot Oyunculuğu: Birçok tiyatro uygulayıcısı tarafından formüle edilmiş, oyunculukta içtenlik ve duygusal etkileyciliği ön planda olan performans ortaya koymaya yönelik alıştırma ve tekniklerin genel adıdır.

İKİNCİ BÖLÜM

2. KONSTANTİN STANİSLAVSKİ’NİN GERÇEKÇİ OYUNCULUK METODOLOJİSİ

Oynamak, ilkel çağdan günümüze değin insanın dünyayı algılama ve yansıtma eğilimi etrafında şekillenmiştir. İnsan, sanatsal eylemlerde, gerçeğe taklitle yaklaşıp estetik bir olgu yaratarak farklı biçimler ortaya koymuştur. Her sanat dalı, özne ve nesne bağlamında estetik biçimini yansıtırken ötekine -yani bir nesneye- ihtiyaç duymuştur. Bu durum, oyunculuk sanatında özne ve özne ilişkisinin de varlığını sürdürmüştür. Bu bağlamda oyunculuğun insanın kendiyle olan ilişkisinde çeşitli açmazlar yaşamasına sebebiyet verdiği; oyuncunun bedeni, bilişsel yapısı ve duygularının oyun-gerçek paradoksunu olağanlaştırdığı görülmüştür. Bu kompleks yapı, oyunculuğu her çağda tartışmalı bir yere getirmiştir. Gerçeğe ulaşmayı nosyon edinen oyunculuk, gerçeğin tanımlanamaması neticesinde büyüyüp derinleşen bir paradoksa neden olmuştur.

Oyunculuk, içinde bulunduğu dönemin gerçeklik algısı ve insanın imgelem gücüne dayanarak her çağda farklı formlarda ortaya çıkmıştır. Amaç, gündelik hayatta olduğu gibi seyirciyi belli bir illüzyon içine sokarak gerçeği inandırıcı bir biçimde aktarmaktır. Dönemin ontolojisi, benimsenen üslup, oyuncu bu illüzyonu gerçekleştirirken onun için bir yol haritası olmuştur (Nutku, 1995). Tiyatro sanatının nosyonu, bu bağlamda her çağda değişim göstermiştir. Bu araştırmada; değişen, dönüşen ve gerçeğin evirildiği toplumda oyuncu, aktörlük sanatına olan yaklaşım, ortaya çıkan açmazlar ve bunun kopya gerçeğe dönüşmesi Stanislavski’nin Sistem Oyunculuğu ve çağdaş oyunculuk başlıkları etrafında Jean Baudrillard’ın Hiper-Gerçeklik Kuramı’yla bağlam kurularak detaylı incelenecektir.

Oyunculuğun gerçek ile bağ kurması, inandırıcılığı artırmak amacıyla diğer sanat dallarına nazaran daha kuvvetlidir. Bu bağ; içinde bulunduğu dönemin sosyal, siyasal, dinsel yönelimleriyle açıklanabilmektedir. Oyunculuğun sistematize edilip netlik kazanması ise ilk kez Konstantin Sergeyeviç Stanislavski’nin (1863-1938) yaptığı

titiz arařtırmalar neticesinde olmuřtur. G n m zde Stanislavski'nin sistemiyle bařlayan ger ek i oyunculuęun onun  ęrencisi olan Michael Chekhov tarafından Amerika'da, "Actor's Studio" adı altında bir ekole d n řt r ld ę  g r l r. Holywood'un  nemli akt rlerinin bu ekolden  ıktıęı bilinmektedir. Bunlardan bazıları; Jack Nicholson, Marilyn Monroe, James Dean, Robert De Niro, Marlon Brando, Dustin Hoffman gibi akt rlerdir. Bu akt rler, Ger ek i Oyunculuk Ekol 'n n en iyi uygulayıcıları olarak g r lm řtur. *"Bu ekol, oyuncuların rol ile kendileri arasındaki mesafeyi olabildięince azaltmalarını savunurken asıl olan  zneyi rol kiřisi olmaya y neltmeyi hedeflemiřtir. Bu hedef, "mesafenin mesafesizlięi" řeklinde yorumlanmıřtır"* (Tuna, 2018, s.3,4). Bu durumda oyuncu, rol   ok daha inandırıcı oynayabilmek i in kendi ger eęinden vazge ip, rol ger eęine kendini kanalize etmeye  alıřır. Akt r ve rol arasındaki kiřilięin yok olmasıyla bu hiper-ger eklik durumunun  eřitli paradokslara ve karmařaya d n řt ę  g r lmektedir.

Stanislavski, ger ek i oyunculuk  zerine yaptıęı  alıřmalarla bir devrim yaratmıř olup g n m z oyunculuk metotlarının mihver aldıęı bir sistem oluřturmuřtur. Stanislavski'nin ger ek i oyunculuk metodolojisinden bahsetmeden  nce ger eklik anlayıřının ve bununla birlikte deęiřen ger ek i oyunculuęun bu  aęa gelene kadar ge tięi evrelerden bahsetmek, konunun anlaşılmasına katkı saęlayacaktır.

 nsanoęlu, Prehistorik D nem'den g n m ze kadar varoluřunu anlamlandırmak i in bařat olarak sanata eęilim g stermiřtir. Otonom bir yapıda olmayan insan, yařananların etkisini ve kendi i inde etkilendiklerini sanatla ifade etmeye  alıřmaktadır. Bařlangı ta farklı formlarda ortaya  ıkan bu eęilim, sonraları belli bir sistem i erisinde ele alınmaya bařlanmıřtır (Yıldırım, 2021c).

Tiyatronun doęuřu; rit ellere, mitlere dayanır ve tiyatro,  z nde tiyatral, dramatik eylemler barındırır. Bu eylemlerin ilk  aęlardan g n m ze deęin fark edilmeden harekete ge tięi g r l r. Modern D nem insanının iř hayatında, spor aktivitelerinde, siyasal ve dinsel t renlerinde bu eylemlere rastlanmaktadır. Tiyatral, dramatik eylemler  lkel D nem insanlarında ise rit ellerde, dans t renlerinde fark edilmeden yapılmaktadır. Bu etmenler oyunculuk sanatında ger ek ile iliřkilendirildięinde alımlayıcı tarafından b y k  nem arz etmektedir. Tiyatral ve dramatik  ęelerden doęan

eylemler, oyunculuk sanatında imgelem gücü ile varlığını göstermiştir. Sanatsal imgelem, doğa vergisinden ziyade kişinin izlenimlerinin etkisiyle oluşan komplekslerin bir sonucudur. Erken Paleolitik Çağ'da ortaya çıkan sanat eserlerinin kendiliğinden oluşmadığını, bir hafıza ürünü olduğunu bilim kanıtlamıştır. Yani, sanat eserleri ilk insanın düşünce gücüyle çağın gerçeklerini imgesel olarak anlatma ve aktarma çabası neticesinde ortaya çıkmıştır (Yıldırım, 2021c).

İlkel insanların yaşam koşulları doğayla iç içedir; insan, bu nedenle doğanın gücü karşısında çeşitli formlar almış, varoluşsal sancılar nedeniyle de sanatı kullanmıştır. İlkel toplumlarda insan, besinlerini avcılık yaparak sağlar. İlkel toplumsal hayatın gerçeği olan avcılık, bu yüzden tiyatronun ortaya çıkmasında farkında olmadan bir itki oluşturmuştur. İlkel insanın av sürecinde yaptığı oyun ve canlandırmalar, oyunculuğun ilk icralarını ortaya koymuştur. İlk insanların sanata yönelme amaçları, başlarda ava karşı zayıflıklarını belirtmeyi ortaya çıkarmış, sonraları doğaya tahakküm etmeyi amaçlayan duygularını açığa çıkarmak için bir araç olarak kullanılmıştır. Avcı, hayvanı avladıktan sonra diğer insanlarla bir araya gelmekte, ateşler yakılmakta, herkes avcının etrafında toplanmaktadır. Avcının üzerinde bir hayvan postu bulunmakta ve avcı, avını nasıl avladığını anlatan şarkı, dans ve ritmik hareketlerle yaşamış olduğu gerçekliği anlatan av hikayesini canlandırmaktadır. Kimi zaman izleyenler de bu canlandırmaya dahil olmaktadır (Nutku, 1995). Bu onlar için bir ritüeldir. Bu sayede başarılarını ve ne kadar güçlü olduklarını gösterirlerken aynı zamanda da avladıkları hayvanın ruhunu kovduklarına inanmaktadırlar. Özdemir Nutku, Dünya Tiyatrosu Tarihi I. kitabında tiyatronun doğuşu ile ilgili av ve doğa bağlamında şunları söyler: *“Bu oyunlar av törenlerinden doğa güçlerine olan saygıyla karışık korkuya kadar gelişti. Böylece yağmur duaları, bolluk törenleri, ölüm dirilme oyunları ortaya çıktı. İlkel insanın bu av oyunlarında, tiyatronun üç temel ilkesini buluruz: Taklit, Eylem ve Topluca Katılma”* (Nutku, 1995, s.18). İlkel insan, sanat eserlerini eylemi taklit edip, imgesel düşünerek ifadelendirme gayreti neticesinde ortaya çıkarmıştır. Yaşanmış bir gerçekliğin teatral anlamda seyirci diye adlandırabileceğimiz alımlayıcıya sergilenmesi, tiyatronun en ilkel hâlini gözler önüne sermiştir. İnsan, hangi çağda olursa olsun yaşadığı gerçeklik döngüsünü aktarmak için çeşitli oyunlara gereksinim duymuştur.

Oyunculuk sanatının gelişimi olan veya olası gerçekliğin doğru aktarımında ilk eser örneklerini Antik Dönem ozanları vermiştir. Onlar, ideal olan gerçeklik ve trajedi arasında eserlerini icra etmişlerdir. Ozanların Yunan halkının toplum yapısında, kendi gerçeğini ya da başkasının gerçeğini olduğu gibi yansıttıkları görülmektedir. Ahlak yasalarının üzerinde çok durulmamış; suç işlemenin, yalan söylemenin ve onurlu davranmanın önem teşkil etmediği görülmüştür. Bu toplumda herhangi bir suç işleyen insanın tanrılar tarafından cezalandırılacağı ya da lanetleneceğine olan inanış görülmektedir. Antik Dönem ozanları gerçeği eserlere -onurlu bir eylem olmasa dahi- olduğu gibi aktarmışlardır. Bu dönemin eserlerinde, özellikle tiyatro oyunlarında bu sosyal yapı görülmektedir. Eserlerde, Tanrıların ölme-dirilme, kahramanlıkları gibi konulara yer verilmiştir (Aksoy, 2015). Bu minvalde Antik Yunan tiyatrosunun doğuşu ile ilgili araştırmaların bulunduğu nokta, Dionysos ritüelleridir. Dionysos Eleuthereus adı ile bilinen tanrı; şarabın, asmanın, ağacın tanrısıdır. Tragedyanın Antik Yunan'da, Dionysos onuruna düzenlenen bayramlarda görülen “dityrambos koro-suyla” oluştuğu belirtilmiştir. Tanrı ve düşman arasında ölme ve dirilme, yaz-kış çatışmasından doğan mitler bu törenlerde tragedyanın ana unsurlarını oluşturmuştur. Antik Yunan'da çok tanrılı bir inanış hakimdir. Tanrılar, yer tanrıları ve gök tanrıları diye ikiye ayrılmıştır. Gök tanrıları, insanlardan çok uzak Olympos'ta yaşamaktadırlar. Yer tanrılarının ise halkın içinde ve insanlara yakın yaşadıklarına inanılmaktadır. İnsanlar için Dionysos'un bu kadar önemli olmasının sebebi, onun insana ve gerçek yaşama diğer tanrılardan daha yakın olmasıdır (Düz, 2011; Yıldırım, 2021a). Dionysos'un doğumu ve ölümünün devamlı tekrarlanmasıyla oluşan canlandırmalar, estetik bir kaygı güdülerek yavaş yavaş sanata dönüşmeye başlamıştır. Bu dönemde, tiyatro sanatı hakkındaki düşüncelerini ilk vurgulayan düşünür ise Platon'dur. Platon'a göre sanatçılar kendi hâllerinde üretmezler. Platon, sanatçıların Tanrı'nın tercümanı olduklarını ileri sürer, onları Tanrı'nın ilhamını aktaran kişi olarak belirtir. Platon, sanatçıların bu nedenle Tanrı'nın ilhamını taklit edemeyeceklerini ve bu yolla gerçeğe varamayacaklarını savunur. *“Platon, bilgi teorisinde sanata ve sanatçılara en alt düzeyde yer verecektir. Onları taklitçi (mimesis) olarak nitelendirecektir. İdealar evreni asıl bilgi, mevcut dünya sanılar evreni (doksa) ve bu dünya zaten aslın bir kopyası iken, sanatçının yaptığı kopyanın kopyası olacaktır”* (Yıldız, 2017, s.1,2).

Platon’a göre oyuncular aslın kopyasını taklit ettikleri için bir gerçeğe ulaşamayacaklar ve eikasia (duyuların yansıması) durumunda kalacaklardır. Taklit ile gerçek bir arada olamayacaktır. Yani, gerçekleşen eylemlerin episteme (ideal alan) değil, doxa (duyularla algılanan) olarak hayal ürünü sanılar ve kopyalardan oluştuğunu açıklamaktadır. Platon, tiyatro sanatında, insan duygularının kontrol edilemez olduğunu belirtmektedir. Murdoch, sanatın gerçeği anlamsızlaştırdığını belirten görüşünde TV örneğini vermektedir. Sanatın alay edici şaklabanlıkları nedeniyle iyi ve kötünün ayrımını zorlaştırdığını, iyi olanı yüceltmediği gibi kötü olana teşvik ettiğini ileri sürmektedir. Oysa ona göre gerçek, ciddi ve ağırbaşlıdır. Sanat bu nedenle diyalektik karşısında yer alır, onun düşmanı olarak atfedilir. Bu durumlar neticesinde, sanatın insanın tekamülüne bir fayda sağlamadığını düşünerek sanattan uzak durulması gerektiğini düşünmektedir (Yıldız, 2017). Platon, tiyatronun ve oyunculuğun “aslın kopyasının kopyası” olduğunu ileri sürerek bu sanatı menfi görmüştür. Bu düşünceleri ise, Aristoteles’in “mimesis” teorisindeki fikirlerine ön ayak olmuştur. Aristoteles, eserlerinde Platon’un oyunculuk sanatındaki olumsuz düşüncelerine karşı müdafaasına yol açmıştır.

Aristoteles, oyunculuk sanatını bir bütün şeklinde ele almaktadır. Poetika adlı eserinde, dram sanatından detaylı bir şekilde bahsetmiştir. Poetika, özellikle tragedyanın yapısının nasıl olması gerektiği hakkında ayrıntılı açıklamalar, uygulamaya dayalı bilgiler ve kuramsal alt yapısı ile oyunculuk sanatıyla alakalı derinlemesine bilgi içeren ilk eser olarak görülmüştür. Eserde, dönemin gerçekliğinin günümüzde bile etkilerinin görüldüğü, bunun dram sanatıyla nasıl yansıtıldığı anlatılmaktadır. Poetika, oyunculuk sanatını gerek teorik gerekse uygulamalı örneklerle açıklamıştır. Eser, dönemin en önemli yazarları olan Aiskhylos, Euripides ve Sophokles’in eserleri ele alınarak yazılmıştır. Yazarın oyunculuk sanatıyla ilgili açıklamaları, bu eserler doğrultusunda olmuştur. O dönemi ve oyunları iyi bilmek, Poetika’da verilen oyunculuk donelerini daha anlaşılır kılmaktadır.

Platon’un öğrencisi olan Aristoteles, tiyatro sanatının hakikatten kopmadığını, aksine hakikate yakınlaştırdığını ileri sürmüştür. O, mimetik sanatlarla ilgili tüm görüşlerini “Poetika” adlı eserinde sınıflandırarak ele almıştır. Platon, öne sürdüğü mimesis kav-

ramını gerçeklikten uzaklaştıran bir yaklaşımla ele alırken Aristoteles tam tersini yapıp mimesis kavramının toplumla olan bağıını derinlemesine araştırarak onu sistematize etmiştir (İşcen, 2020). O, sanatı taklit olarak görmüştür fakat hakikati taklit etmenin yanı sıra, taklidin hakikati olması gereken gerçekliğinde yansıttığını belirtir. Bu yönüyle tiyatroyu idealist bir sanat olarak görmüştür. Buradaki taklidin hakikatin birebir aynısı olmadığıının, bu alanda sanat ve doğanın birbirinden farklı olması gerektiğinin altını çizer. Tunalı bu konuda şu vurguyu yapar: *“Aristoteles ‘gerçekliğin’ yanı sıra ‘olması lazım gelen’ ‘imkânsızlık ve akla aykırılık’ gibi bazı mimesis, yani sanat kategorileri öne sürmekle, tabiatla, sanatı kesin olarak birbirinden ayırmak istediği gibi, sanatı, tabiatın üstüne de koymaktadır”* (Tunalı, 1983, s.109). Yani doğa ve sanatın birbirinden farklı olduğuna asla bire bir taklit edilemeyeceğine vurgu yapmıştır. Doğada bulunan bir şey, sanatla güzelleşebileceği gibi tersi bir durum olan sanat ile çirkinleşebilmektedir. Aristoteles’in bu yaklaşımı, mimesis kavramında bir ironi yaratmıştır (Ülger, 2013).

Poetika’nın ilk bölümünde Epoia, tragedya, komedy, dithyrambos şiiri gibi sanatların ortak özelliğini “mimesis” yani “taklit” şeklinde ifade etmiştir. Aristoteles, sanatların taklitten beslenen bir öykünme olduğunun altını çizmektedir. Poetika’da insanın yapısı gereği öykünmeye yatkın olduğunu, bunun çocukluk döneminden itibaren öğrenildiğini ifade etmiştir. Aristoteles’e göre insan yapa yapa öğrenir. Öğrenme, deneyimleyerek, gözlemleyerek, taklit ederek gerçekleştirir. Tiyatro sanatında oyuncunun taklit etmesinin doğanın bire bir öykünmesi şeklinde olmadığını, aktörün kendi yaratıcı sürecinin de işin içine dahil olmasıyla gerçekleştiğini söylemektedir. Sanatçı, bu durumda ideal olanı yansıtır. Oyun esnasındaki gerçeğin taklidi, eylemin yani hareketin taklitlidir. Bu taklit insanın dışında gelişen hayatı, mutluluğu, acıyı içinde barındırır (Aristoteles (Çev: Akderin, 2017)). Bu açıdan baktığımızda Aristoteles’in karakter kişisinden çok eyleme önem verdiği görülür. Poetika’da eylem, diğer tüm faktörlerin önünde yer alır. Bunun nedeni, tragedyanın mutluluk ya da felaket dolu hikayeleridir. Aristoteles’in tiyatro sanatına kattığı önemli kavramlardan biri de “katharsis”tir. Bu kavram tragedyanın ana işlevidir. Katharsis, seyircide acıma ve korku duygularını ortaya çıkararak ruhu dengede tutmayı amaçlamaktadır. İnsanın kendisini bu heyecanlardan doğabilecek zararlardan bu sayede uzak tutacağını düşünmüştür. İnsanın düşünsel gücünün katharsis sayesinde artacağını ve tiyatro sanatından

büyük bir haz ile ayrılacağını savunmuştur. Bu hazzın okuyarak ve dinleyerek de elde edilebileceğini fakat tiyatro sanatıyla çok daha etkili olacağını belirtmiştir. Gerçek yaşamla bağ kuran oyun, katharsisle yaşamı olumlayarak ideal olana yönlendirmeyi hedeflemektedir (Aristoteles (Çev: Akderin, 2017).

Aristoteles, tragedyanın seyircide katharsisi yansıtması için oyun yazarının ve oyuncunun üzerine düşen bazı görevlerden bahsetmiştir. Poetika’da bahsi geçen tragedyanın olay dizisine bakıldığında, belli uzunluk, tamamlanmışlık, birlik, bütünlük, zaman birliği, olağan dışı yalınlık ve karmaşıklık gibi unsurlar görülmektedir. Bu unsurlar, oyuncu ve yazarı da ilgilendirmektedir. Bunun yanı sıra tipiklik, gerçeğe benzerlik, olasılık ve ülküsellik, karakterler için de geçerlidir. Oyuncunun yansıttığı hareketler taklit ile dışsallaştırılır. Bu nedenle iç gerçeklerin yansıtılması gerçeğe daha yakın olmalıdır. Tipiklik unsuru ise bu minvalde, insanın belli durumlardaki davranışları esnasında nasıl eylemler sergiliyorsa o şekilde gösterilmesi olarak belirtilmiştir. Bu yaklaşım, ileride detaylı açıklanacak olan Stanislavski’nin “sihirli eğer” kavramıyla bağdaşmaktadır. Yani oyuncu karşısındaki davranışlarının herkesle aynı eylemle göstermesinin doğru olmadığına vurgu yapılmıştır. Oyuncunun “Ben bu koşulda olsaydım ne yapardım?” diye düşünerek kendine ait olan tipik eylemi bulması evrenseldir. Olasılık kavramı ise olası ve olabilecek olan eylemleri işaret etmektedir. Aristoteles, olağan dışı görülen eylemi sahne üzerinde gerçekleştirmenin bayağı kalması sebebiyle böyle bir tercihin doğru olmadığına altını çizer. Ülküsellik kavramı ise gündelik gerçeğin üstünde olan ideal olanın seçimi olarak ortaya çıkmaktadır. Tragedya, gerçekleri nasıl olması gerekiyorsa öyle taklit etmektedir. Sanat, doğa karşısında üstün bir konumdadır (Yıldırım, 2021c).

Yukarıda anlatılanların dışında Aristoteles, dil ve diksiyon üzerinde de çalışmalar yapmıştır. O, abartıdan uzak ama bayağı da olmayacak şekilde bir denge kurulmasına vurgu yapmıştır. Oyuncunun sahne üzerinde ne söylediği açık ve anlaşılır olmalı ki içerik seyirciye geçebilsin, fikrini savunmuştur. Bununla birlikte dilin estetiğinin ise yazarın işi olduğunu belirtmektedir.

Antik Yunan’da gerçeğin mimesis (taklit) ile aktarımı çeşitli sorunsalları beraberinde getirmiştir. Aristoteles için sanatın taklit yoluyla aktarımında yeni bir gerçeklik yaratımı söz konusu iken hocası Platon tarafından bu durum tersine bir yaklaşımla ele

alınmış ve taklidin taklidi olarak görülen yansımanın bir öğretisi olmadığı dile getirilmiştir. Gerçek ve oyun paradoksu, ileride sanatçıları farklı yönlerden etkilemiş olup gerçekçi oyunculuğun gelişiminde günümüze kadar bir itki oluşturmuştur. Taklit ile gündelik gerçeğin arasının açılması ve bu paradoksal yönelimin gerçeğe yeni bir yaratım katmasıyla gerçek belirginleştirilmiştir (Yıldırım, 2021b).

İlkel dönemden günümüze değin yaşam gerçekliğiyle oyunculuk arasında bitmeyen bir ilişki olduğu görülmektedir. Oynama dürtüsü, dönemin konjonktürü ile gelişip evrilmiştir. Beraberinde getirdiği oyun-gerçek paradoksuna bakıldığında temel nosyon gerçeği anlatma olmuştur. Her çağda değişen, dönüşen bir toplum yapısı olmasına karşın gerçeği aktarma güdüsünün değişmediği görülmektedir. Oyunculuğun gerçek ile evrimi bazı dönemlerde sekteye uğrasa da bu, çeşitli akımlar ışığında varlığını devam ettirmiştir. Bu akımların oyun-gerçek bağlamında etkilerine, araştırmanın ilerleyen aşamalarında değinilecektir.

Oyunculuk, gerçeği arama mottosunda eklemlenerek gelişimine devam etmiştir. Oyunculuk hakkındaki açıklamalar, bilimsel ve derin araştırmalar yapılarak değil dönemin ana akımına göre tanımlanıp aktarılmıştır. Oyunculuk, XIX. yüzyılda Konstantin Sergeyeviç Alekseyev Stanislavski (1863-1938) tarafından bilimsel araştırma ve yöntemlere dayanılarak ilk kez sistematize edilmiştir. Stanislavski'nin sisteminin oyunculuk süreciyle birlikte gündelik gerçekle olan bağlamı bu bölümden itibaren yukarıda belirtilenlerin ışığında, oyun-gerçek nosyonunun paradoksallarıyla ele alınacak ve incelenecektir.

“Stanislavski'nin bilimsel ve derinlemesine oluşturduğu Sistem nihai bir son olarak değil, oyunculuğun ana yasalarını belirten bir süreç olarak görülmektedir. XX. yüzyıl tiyatrosunda Sistem bir devrim oluşturmuştur. Bu yöntem, davranış ve motivasyon modeli sunmaktadır” (Yıldırım, 2021c, s.106,107).

Sistem; oyunculuğa gerçekçi ve psikolojik bir anlayışla yaklaşarak abartının doğru olmadığını öne sürmüş, gerçekçiliği, sadeliği ve doğallığı savunmuştur. Konstantin Stanislavski'nin oluşturduğu oyunculuk sistemi, günümüzde oyuncularının ve çeşitli oyunculuk akımlarının gelişmesine katkı sağlayan bir yöntemdir (Moore, 2016).

Konstantin Stanislavski, 1863 yılında Moskova’da doğmuştur. Ailesinin tiyatro, opera ve baleye olan ilgisi, Stanislavski’yi de etkisi altına almıştır. O dönemde ailesinin de kurucu üyeleri arasında yer aldığı bir tiyatrodan amatör olarak yönetmenlik ve oyunculuk yapmış olup bu süreçte kendisi ile alakalı çeşitli problemlerle karşılaşmıştır. Ancak o dönemde merakı tiyatrodan daha çok opera sanatına olmuştur. Oyuncunun Yolculuğu kitabı bu konu hakkında şu şekilde bilgi verir. *“İlk amacı bir opera şarkıcısı olmaktır. Moskova Konservatuarı’nda profesör olan Fedor Kommisarzhovski ile çalışmışsa da ses sorunlarından ötürü bu amacından vazgeçmek zorunda kalmıştır”* (Cevher, 2017, s.17).

Stanislavski’nin ses sorunları onu operadan uzaklaştırarak kendisinin tiyatro sanatına yaklaşmasını sağlamış ve o, tüm olumsuzluklara rağmen, yılmadan çabalamıştır. Rol aldığı ve yönettiği oyunlarda, oyunculuk sanatını geliştirmek için çeşitli çalışmalar içine girmiştir. Yaşadığı sesi ve bedeni ile ilgili problemleri düzeltebilmek için saatlerce ayna karşısında ses ve beden çalışmaları yapmıştır. 1885 yılında Moskova Tiyatro Okulu seçmelerini kazanmış ve orada aldığı eğitim, Stanislavski’nin daha sonra kuracağı oyunculuk sisteminin temelini oluşturmuştur. Stanislavski, 1898 yılında Vlademir Nemirovich Danchenko ile Moskova Sanat Tiyatrosu’nu kurmuştur. Stanislavski’nin profesyonel tiyatro hayatının başladığı dönemde, Rusya Stalin tarafından yönetiliyordu. Dönemin Rusya’sının Sovyet İhtilali’ni geride bırakarak sanat alanında hızlı bir gelişim sürecine girmeye başladığı ve ülkede tiyatro çalışmalarının yaygınlaştığı görülmüştür. Sanat alanında yapılan bu çalışmalarda dönemin konjonktürü nedeniyle toplumsal gerçekçi konular yer almaktadır. Bunun yanı sıra sanatçıların bazıları, çeşitli deney ve araştırmalara yönelmiştir. (Nutku, 1995; Yıldırım, 2021a) Bu duruma öncülük eden Sovyet Rusya’nın lideri Lenin ise bu konuda fikrini şu sözlerle ifade etmiştir: *“Sanat halka aittir. Sanat, içeriğine genişlemesine işlevi olan halktan alır ve halkın anladığı ve sevdiği bir yaratıştır. Sanat halkla duyar, halkla düşünür, halka sıkı sıkıya bağlıdır ve sanatçıyı halkla uyandırır ve geliştirir”* (Nutku, 1995, s.140). Lenin bu sözleriyle eğitici bir halk tiyatrosu düşüncesini önermiştir. Yazarlar ve yönetmenler, toplumcu gerçekçi bakış açısıyla oyunlarını yazıp sergilemişlerdir. Bu alanda dönemin en iyisi olan Stanislavski, Rusya rejiminin kültür politikasını benimsemiştir.

Konstantin Stanislavski, kurucusu olduđu Moskova Sanat Tiyatrosu'nda oyunculuk sanatında öncelikli olarak oyuncu eğitimi üzerinde durmuştur. Çarlık Rusyası'nın ağdalı, yozlaşmış, abartılı ve teatral anlayışını düzeltmek için çeşitli araştırmalara da girişmiştir. Yıldız oyunculuktan uzak, takım oyunculuđu merkezli uygulamalara dikkat çekmiştir (Bentley, 1964; Nutku, 1995).

Stanislavski'nin (1948) bu konudaki sözleri şöyledir:

Moskova Sanat Tiyatrosu'nun kuruluşu bir devrim niteliği taşır. Eski oyunculuk tarzına, teatralliğe, yapay durgunluđa, tumturaklı konuşmaya, alışılmış dekorlara, toplu oyunculuđu bozan yıldız sistemine, o sıralarda Rus sahnelerinde oynanan hafif fars türünde oyunlara karşı çıkıyorduk. En iyi tiyatrolar kıt yetenekli oyun yazarlarının tekelindeydi. Bu yazarlar, şu veya bu aktör için, bu aktörlerin isteđi ile onların yönetiminde kof oyunlar yazıyorlardı. Ya da Almancadan, Fransızcadan oyunlar alıp Rus sahnesine ve Rus yaşamına uyarlıyorlardı ve 'konusu şundan alınmıştır', ya da 'adapte edilmiştir, uyarlanmıştır' diye yazıyorlardı (Aktaran. Şener, 2013, s. 203).

Stanislavski, deđiştirip geliştirmek istediđi oyuncu eğitimi için, yaptığı saptamalar neticesinde iki farklı belirti üzerinde durmuştur. Bunların birincisi, sahnedeki kas gerginliğidir. Oyuncu sahnede oynamaya başladığı anda ne yapacağını bilemez ve bocalamaya başlar. Seyircinin gözü üzerinde olma duygusuyla, saklanmaya ve hareketsiz kalmaya çalışır. Yanlış bir şey yapmaktan, küçük duruma düşmekten korkar ve sahnede küçülür. Beceriksiz olduğunu düşünerek göz önünde olmaktan kaçınır. Sahnenin kuytu yerlerine yönelir. Kendisini ezilmiş hisseder. İkincisi ise taşkınlık yani ölçüsüz olma hâlidir. Oyuncu, seyirciyi fark ettiđi an endişe duymaya başlar ve gereksiz jest, mimikler ve abartılı oynayarak telaşını saklamaya çalışır. Yine altında yatan duygu, rezil olmama duygusudur. Ölçüsüzce, oynuyormuş çabası içerisine girer. Stanislavski, bu iki araz durumunu ılımlı karşılar. Çünkü oyuncu sahnede oynamak için çabalayıp bir mahcubiyet hissediyorsa onun ahlaklı olduğunu düşünür. Fakat beğenilme, izlenme, kendini ön plana çıkarma gibi kompleksli davranışları ahlaksızlık ve teşhircilik olarak nitelendirdiđi için bu tür oyunculuđa tolerans göstermez. Stanislavski'ye göre beğenilme isteđinin ve teşhirciliğin yaratıcılıđa dönüşmesi gerekmektedir (Cevher,

2017; Tanyel ve Esen, 1996). Stanislavski, oyuncu seçimlerinde ahlaklı oyuncular seçmeye özen göstermiştir. Kerem Karaboğa (2010) Stanislavski'nin sanata yaklaşımını kitabında şu şekilde aktarmıştır:

(...) Stanislavski'nin bu ahlaki öğeyi vurgulamak için kullandığı slogan 'Kendinde sanatı sev, sanatta kendini değil' biçiminde ortaya konur. Oyuncunun her sahneye çıkışında izleniyor olmasının kendi yeteneklerini sergilerken beğeni toplamayı arzulamasının yarattığı etki, onu her seferinde aynı başarıyı elde etmek için bireysel trükler geliştirmeye ya da kendine özgü saydığı kimi becerileri sergilemeye ayartır. Stanislavski için, böylesi ayartılara kapılmak sanata ihanetle eş değerdir (s. 71).

Moskova Sanat Tiyatrosu, oyunculuk sanatının yöntemlerini titizlikle incelemeye ve araştırmaya başlamış ve yöntemlerinde doğallık ve gerçekliği temel almıştır. Sezgisel ve ruhsal olana, mantık ve düşünce yoluyla ulaşabilmeye çalışmıştır. Stanislavski (2012), bu durumu şu şekilde ifade etmiştir:

Bizim seçtiğimiz yaklaşım-bir rolü yaşama sanatı-öteki yaygın oyunculuk 'ilkelere'ne karşı toplayabildiği bütün gücüyle karşı koyabilen bir yaklaşımdır. Biz bunun tam tersi bir ilkeyi savunarak yaratıcılığın her türlü biçimde esas faktörün bir insan ruhunun varlığı, oyuncunun ve onun rolünün, ortak duygularının ve bilinçaltı yaratılarının yaşaması olduğunu söylüyoruz (s. 299).

Moskova Sanat Tiyatrosu'nun gelişiminde Anton Çehov'un da etkisinin büyük olduğu görülmektedir. Stanislavski, Çehov'un oyunlarını sıklıkla oynatmış ve bu oyunlar sayesinde tiyatro büyük başarılar elde etmiştir. Stanislavski, yıllar boyunca edindiği tecrübelerle yazılan oyunların artık oynanamayacağını düşünmüş ve başka bir metot bulma arayışına girmiştir. Oyunculuk sanatındaki dağınıklığı, bilimin ışığı ile sistemli bir hâle getirmek istemiştir. Bulacağı metodun hemen hemen her tiyatro oyunu için kullanılabilir olması gerektiğini hedeflemiştir. Öğrencilerinin yeni uygulamalar arayışı da onu bu düşünceye daha fazla itmiştir. Stanislavski, dünya tiyatro tarihinde oyunculuğu sistematize eden ilk kişi olmayı başarmıştır. "Stanislavski Sistemi" veya Sistem adı altında bir ekol oluşturmuştur. O dönemin kuramcıları ve bazı oyuncularından sert eleştiriler olsa dahi araştırmasına devam etmiş ve Sistem'i geliştirirken, döneminin

önemli bilim insanlarından faydalanmıştır. Bunlardan biri Fransız psikolog Ribot'tur. Ribot'un "Duygusal Bellek" kuramı Stanislavski'ye oldukça yardımcı olmuştur. Etkilediği bu düşüncenin yansımaları, ilerleyen süreçlerde kendi oluşturacağı ekolünde Ribot'un izlerini "Coşku Belleği" adı altında sıkça göstermiştir. Ribot; insanın eski yıllarda yaşadığı, hissettiği bir duygusunu zihninde tekrar yaşayarak hissedebileceğini savunmuş, insanın geçmişte her ne yaşarsa yaşasın, yaşananların "Duygusal Bellek" te kaydedildiğini, duygunun kaybolmadığını vurgulamıştır. Geçmiş duyguların yeniden canlanabileceğinin altını çizip, coşkunun mutlaka fiziksel sonuçları olması gerektiğini savunmuştur. Stanislavski, bu yaklaşımdan yararlanarak her psikolojik aksiyonun içinde fiziksel aksiyon, her fiziksel aksiyonun içinde de psikolojik aksiyon olduğu çıkarımında bulunmuştur (Karaboğa, 2010; N. Özüaydın, 2013; Yıldırım, 2021a).

Stanislavski, yukarıda anlatılanların ışığında oyuncunun sahnede bir rolü icra ederken o rolün duygusunu yakalayabilmek için kendi geçmiş duygularını kullanarak rol kişinin duygusunu yakalayabileceğini öne sürmüştür. "Duygu Belleği" ile ilgili düşüncelerini Ribot'un fikirlerini inceledikten sonra bir sistematığa oturtmuş ve Diderot'un düşüncelerinden de etkilenmiştir. Diderot'un oyunculuğu bir sistem, sınıf olarak görmesine karşın Stanislavski oyunculuğu sanat olarak görmüştür. Diderot, oyunculukta duygunun olmadığını ve yanıltıcı olduğunu savunmuş ve oyunculuk icrasında duygunun içine dalmadan gerçekçi oynanması gerekliliğinden bahsetmiştir (Karaboğa, 2010; Yıldırım, 2021a). Bununla birlikte Fizyolog Ivan Mihayloviç Seçenov'un ileriye sürdüğü fikirler de Stanislavski'ye ışık tutmuştur. Seçenov'a göre geçmişte yaşadığımız bir olayı hatırladığımızda o zamanki hislerimiz ve duygularımız yeniden canlanır. Whyman bu durumu bir örnekle şöyle açıklamıştır: "*Kişi geçmişte tüylerini diken diken etmiş olan bir deneyimin kendisine yapmış olduğu etkinin aynısını hisseder ve kişinin yeniden türleri diken diken olur*" (N. Özüaydın, 2013, s.25). Oscar G. Brockett (2000) de Tiyatro Tarihi kitabında Stanislavski ekolünün temel hatlarını şu şekilde belirtmiştir:

1. Oyuncuların bedenleri ve sesleri tüm gereksinimlere etkili bir şekilde yanıt verebilmesi için bütün yönleriyle eğitilmelidir.
2. Oyuncular, yarattıkları karakterleri herhangi bir hile duygusu uyandırmaksızın izleyicilere aktarabilmeleri için sahne teknikleri eğitimi almalıdır.

3. Oyuncular, rollerini inşa edebilecekleri bir temel olarak gerçekliği ustaca gözlemleyebilir.
4. Oyuncular, ‘Büyülü eğer’ ifadesini kullanarak (örneğin ‘eğer bu durumla karşılaşan kişi ben olsaydım...’) ve Stanislavski sonunda yaklaşımın bu kısmını yadsımış olsa da ‘duygu belleğinden’ yararlanarak (yani tanımadıkları bir duyguyu kendi hayatlarındaki benzer bir duygusal durumla ilişkilendirerek) sahnede yaptıkları her şeyin içsel gerekçesini bulmalıdır.
5. Oyuncular, metni adam akıllı analiz etmeli ve yalnızca kendilerini oynamaktan kaçınmak için metinde bulunan ‘verili koşullar’ çerçevesinde çalışmalıdır (s. 383).

Stanislavski’nin ilk dönem oyunculuk ekolünde “Coşku Belleği” sıkça vurgulanmıştır. Stanislavski, bu dönemde ruhsal gerçeklik anlayışını benimsemiş ve bunu bilinçli teknikler yoluyla “Coşku belleğine inme” olarak da açıklamıştır. Coşku belleği meselesini bazı tiyatro kuramcıları farklı adlarla da (Duyu belleği, Etkili Bellek, His belleği) ifade etmiştir. Stanislavski, psikolojik olan bu yönelimin saptanamaz bazı problemlere yol açtığını fark etmiştir. Bu problemlerden bazıları; oyuncuların gösterinin ya da provaının bitiminde bedensel ve zihinsel olarak aşırı bitkin düşmeleri, kendi içine yönelmeleri, rolden çıkamama ve ara sıra çırpınma gibi bazı içinden çıkılmaz sorunlarla karşılaşmalarıdır. Stanislavski, fark ettiği bu problemler karşısında Sistem’i değiştirerek geliştirmenin yolunu aramıştır (N. Özüaydın, 2013).

Stanislavski’nin gerçekçi oyunculukla alakalı yaşadığı sıkıntılar sonucunda çözüm için aradığı yol, onu oyuncunun içten dışa değil de dıştan içe bir üslupla çalışması gerektiği kanaatine vardirmiştir. Oyuncu, bu yöntemle ruhsal açıdan daha az etkilenecek ve performansının gücü kolaylıkla tekrarlanır bir hâl alacaktır. Chekov (1991), Sisteminin ikinci evresine geçmesine neden olan olaylardan birini de şu örnekte belirtmiştir:

Derste Stanislavski, coşku belleği egzersizi olarak, öğrencilerden gerçek hayattan alınmış bir olayı oynamalarını ister. Chekov’da babasının cenazesindeki üzgün halini canlandırır. Stanislavski, bu egzersizlerdeki gerçeklik his-sinden etkilenir ve babasının ölümüyle bu denli sarsıldığını düşündüğü öğ-

rencisi Chekov’u kucaklar, onu teselli etmeye çalışır. Stanislavski, bu egzersizin başarısının coşku belleği tekniğinin gücünden kaynaklandığını düşünür. Ama gerçek bu değildir. Chekov’un babası hastadır fakat hâlâ ayaktaadır. Chekov’un bu egzersizdeki başarısı, babasının ölümünü hatırlamasından değil, bu ölüm olayının gerçekleşme olasılığına dair içindeki kuvvetli beklentiden kaynaklanmıştır (Aktaran N. Özüaydın, 2013, s. 28).

Stanislavski, Chekov ile yaşadığı bu olaydan sonra Sistem’i sorgulamaya devam etmiş ve onu yenileyip yer yer değişiklikler yaparak ikinci evresine taşımıştır. Ancak bu görüşünü çevresine kabul ettirmesi zaman almıştır. Stanislavski, yeni yaklaşımına sıcak bakmayan ve onu olumsuz yönde eleştiren dostlarına rağmen, eleştirilere kulak asmadan çalışmalarına devam etmiştir. Sistem’in ikinci evresine “Fiziksel Eylem” metodu adını vermiştir. Bu metoda göre, oyuncunun esini çağırması bilinçli ve mantıklı bir süreçten geçerek olacaktır. Stanislavski, döneminin fizyologlarından Ivan Sechenov ve Ivan Pavlov’dan da etkilenmiştir. Pavlov’un “Koşullu Refleksler” ile ilgili çalışmalarında insanın belli uyarılara belli tepkiler verdiğini gözlemlemiş ve belli hareketlerin duyguları açığa çıkardığını keşfetmiştir. Stanislavski, Sistemini geliştirirken bu doktrinlerden yararlanmışır.

Konstantin Stanislavski, sanat yaşamı boyunca oyuncunun rolünü konforlu bir şekilde oynayabilmesi için çaba harcamıştır. Başta geliştirdiği oyunculuk sistemini, ilerleyen zamanlarda sistemin içindeki bazı unsurları sabit tutup belli yerlerine yenilikler ve değişimler yaparak ikinci evresine evirmiştir. Hedefi, yaratıcılığı olan ve kavrama gücü yüksek oyuncular var etmektir.

2.1 Konstantin Stanislavski’nin Gerçekçi Oyunculuk Sistemine Bakışındaki İlk Evre

Konstantin Stanislavski’nin tiyatroya başladığı dönemde Çarlık Rusya’sında oyunculuk anlayışı; taklide dayalı abartılı jest ve mimiklerden, ağdalı ve tumturaklı konuşmalardan oluşuyordu. Devrin oyuncuları belli bir hiyerarşi düzenine alıştı. “Yıldız oyuncu” kavramının boy gösterdiği anlayışta, başrol dışında diğer rolleri oynayan oyuncuların pek önemi olmadığı görülmekteydi. Stanislavski, tüm bu durumlardan rahatsız olduğu için bir sistem geliştirmeyi hedeflemiştir. Stanislavski’nin oluşturduğu

Sistem'in başat ögesi, oyuncunun bilimsel ve mantık düzleminde gerçekçi bir üslupla doğal yakalaması ve rolle olan bağına rahat, organik bir biçimde oluşturmalarını sağlayabilmektir. Stanislavski için oyuncunun hayal gücünün olması önem taşıyordu. Stanislavski, sahnede ben merkezli oyuncuların tutumundan rahatsız olmuş, oyuncunun kendini her şeyin üstünde görmesini ve eserden uzaklaşarak tek başına parlamaya çalışmasını ahlaklı bulmamıştı. Ona göre ahlaklı oyuncu anlayışı; teşhirciliği geride bırakarak, abartıdan uzaklaşmış ve salt yaratıya odaklanmış bir anlayıştı.

Stanislavski'nin Sistem'inin ilk evresinin temeli bilinçaltı odağına dayanmıştır. O, karakteri oyuncunun anılarından yararlanarak coşku ve duyu belleğine dayalı bir biçimde oluşturmayı hedeflemiştir. Sistem'ini oluştururken çeşitli bilim insanlarından, dönemin toplumcu gerçekçi yazarlarından ve tiyatro insanlarından etkilenmiştir. Bu isimler arasında Ribot, Anton Cehov, Saxe Meinnengen yer almaktadır. Öğrencileri arasında olup Stanislavski gibi devrin oyunculuk anlayışından rahatsız olanlar da onun Sistemi oluşturmada etken olmuştur. Stanislavski'nin sisteminin ilk evresini oluşturan yöntemler, teknikler şu şekildedir: eylem, imgelem, verili koşullar, iç monolog ve coşku belleği.

Sistemin ilk evresini oluşturan "eylem", içsel olanın dışavurumudur. Stanislavski'nin temel amacı "eylem"i harekete geçirebilmektir. Bunu sağlamak adına çeşitli yollara başvurmuştur. Bunlardan biri de oyuncunun bilinçaltına inip onun anılarından beslenmesini sağlayarak gerçekçi üslubu yakalayabilmesini hedeflemektir. Bu bağlamda, oyuncu genellemelerden uzaklaşacak ve psiko-fiziksel aksiyonla gerçekçi bir anlatım oluşturup sahne izlencesini yaratacaktır. Stanislavski sistemindeki "eylem" kavramının diğer adı da "aksiyon"dur. Bir oyuncunun sahnede harekete geçebilmesi için öncelikle iç aksiyonun oluşması gerekmektedir. Kişinin içinde, yani duygularında, zihninde başlayan eylem dışa hareket olarak yansıyacaktır. Doğru iç aksiyon, doğru eylemi getirir. İzlediğimiz bir oyunda, sahnede hiçbir şey yapmadan duran oyuncu bile bir eylem hâlinindedir. Bunu izleyici gözle göremez ancak oyuncu iç aksiyonunu sahnede hareket etmeden de sürdürebilmiştir. Bu duruma günlük yaşamdan da örnek verilebilir. Bir iş yerinde haksızlığa uğrayıp patronunun kızgın söylemlerine maruz kalan bir çalışan, duruma sinirlense de işten çıkarılmaması için olay karşısında sessizliğini

koruyabilir. Patronunu cevap vermeden dinlediği anda dahi çalışanın iç aksiyonu devam etmektedir. Çünkü duyguları ve düşünceleri ile olayın içinde yaşamaktadır. Bir oyuncu da sahnede önce iç eylemini yaratır, sonrasında bu hareketlerle dönüşerek dış eylemini oluşturur. Şebnem Sözer Özdemir (2021), Stanislavski'nin eylem (aksiyon) ilkesini şöyle ifade etmiştir:

Stanislavski çalışmalarında iki tür aksiyonun adını anar: a) 'iç aksiyon', 'içsel aksiyon' ya da 'psikolojik aksiyon', ve b) 'dış aksiyon', 'dışsal aksiyon' ya da 'fiziksel aksiyon'. Her ne kadar bu ayrım ilk bakışta kartezyen bir ruh-beden ikiliğini anırtırsa da Stanislavski bu tür bir ayrıştırmanın karşısındadır çünkü her zaman en büyük derdi oyuncunun dışsal davranışları ile içsel yaşantısının birliğini sağlamak olmuştur. Oyuncu ancak o zaman onun hayatı boyunca talep ettiği ve 'doğallık' olarak adlandırdığı yapmacıklıktan uzak inandırıcılığa ya da hakikiliğe ulaşacaktır. Bu sebeple iç aksiyon ve dış aksiyonu Stanislavski'nin kabul ettiği haliyle 'oyuncu aksiyonu'nun sadece kuramsal boyutta ayrılmış olan iki yönü olarak kabul etmek daha doğrudur (s.71).

Stanislavski, oyuncu eğitiminde esini ortaya çıkarmak ve bunu en doğal biçimde yapmak için çabalamıştır. Bilim adamı dikkatiyle ele aldığı metodunun bu ilk döneminde bilinçaltı aracılığıyla iç aksiyonu harekete geçirip onun dış aksiyona dönüşmesini hedeflemiştir. Sonraki dönemlerde, metodunda iç aksiyonların kontrol edilmesinin zor olduğunu anlamış ve ikinci dönem oyunculuk metodunda ise bu ilkeyi tamamen bırakmak yerine yön değiştirmesinin -yani dış eylemlerin iç eylemlere doğru bir yaklaşım izlemesinin- daha doğru olduğunu kabullenmiştir.

Stanislavski, ilk dönem oyunculuk anlayışında "imgelem" in üzerinde de çok durmuştur. Stanislavski için imgelem, bir oyuncunun yaratıcılık tepisi olmuştur. Stanislavski, sahnede imgelemin, hayal gücünün olmamasının hayati bir problem yarattığını belirtmiştir. Stanislavski şu sözlerle hayal gücünün önemine vurgu yapmıştır: "*Bir aktör ya hayal gücünü geliştirmeli yahut tiyatrodan ayrılmalıdır*" (Stanislavski, 1996, s.90).

Oyuncunun bu zihin tasarımını, bir amaç uğruna bilinçli bir şekilde sahneye aktarabilmesi gerekir. Bir oyuncunun karakteri icra ederken hayatı boyunca hiç deneyimlemediği ya da asla da deneyimleyemeyeceği karakter ve konular üzerinden çalışma yürütmesi mümkündür (N. Özüaydın, 2013). Oyuncunun imgeleminin önemi burada ortaya çıkar. “Machbeth” karakteri örneklenecek olunursa rolü icra eden oyuncu geçmiş ya da gelecekte kral olmadı, olamayacaktır ya da bir insanı öldüremeyecektir ama hayal gücü ve imgelemi sayesinde bunu tahayyül edebilir. Oyuncu, zihninde yaratıcılığı ve imgelemi bir basamak olarak kullanıp dışa aktarabilmelidir. Stanislavski, oyuncunun imgelemine her daim diri tutması gerekliliğini savunmuştur. Stanislavski (1996) Kendi hâline bırakıldığında imgelemin kontrol edilmesinin zorlaşacağını şu sözlerle belirtmiştir:

Kendine özgü girişkenliği olan türden bir imgelem (muhayyile); özel çaba göstermeksizin gelişebilir, siz ister uykuda ister uyanık olun, bu imgelem durup dinlenmeden, bıkmadan usanmadan çalışır. Bir de girişkenlikten yoksun ama hareket ettirici kuvvet ile kolayca uyanıveren ve çalışmasını sürdüren türden bir imgelem vardır. Hareket ettirici güçlere hiç aldırmayan türden olan imgelem ise daha güç bir sorun ortaya koyar. Bu türde aktör, sadece dışa ait biçimci bir yoldan hareket ettirici kuvvetler edinir. Böylesi bir donatımla, gelişimi sağlamak çok güçtür; aktör üstün çaba göstermedikçe başarı umudu da çok azdır (s. 90).

Bir oyuncu gündelik hayatında, role hazırlanırken çeşitli imgelem geliştirme yöntemlerini sıklıkla icra etmelidir. Oyuncu, bir eserde belirtilmeyen alt metinleri okuyup zihninde tasarlayabilmeli, karakterle ilgili yaptığı derin araştırmaları, imgelem ve hayal gücü yardımıyla derinleştirmelidir. Stanislavski, hayal gücünden yoksun bir oyuncunun sahne seyrinin olamayacağını ve oyuncunun karaktere ihanet ettiğini savunmuştur. Yaratıcılığın temelinde imgelemin olduğunu belirtmiştir. Senem Cevher (2017) “Oyunculüğün Yolculuğu” kitabında oyuncunun imgelemine geliştirmek için yapması gereken bazı egzersizleri şu şekilde açıklamıştır:

1. Zihninizde sınıftan eve doğru yürüyüşe çıkın. Evinizdeki odanızı temizlediğinizi hayal edin. Mantığınızı takip edin ve imgelemenizin çalışmasını yaından izleyin. Aşama aşama bir gözlemci olmaktan çıkıp, izlediğiniz siz ile

bütünleşeceksiniz. Stanislavski'nin 'ben..'yım diye adlandırdığı durum içinde olacaksınız; ki bu 'ben yaşıyorum' , 'ben varım' anlamına gelir. 2. Yakında tanıştığınız ve sizi etkilemiş olan bir kişiyi tasvir edin. Onun ilgi alanlarını tahmin etmeye çalışın. 3. Tanımadığınız birinin resmine bakın. Bu kişinin kim olabileceğini açıklayın. Onun mesleğinin ne olduğunu, nasıl bir aileye sahip olduğunu, zevklerinin neler olduğunu tahmin etmeye çalışın. Kılık kıyafetinden, saçından vb. kim olduğu hakkında bir yargıya varmaya çalışın. Bir manzara resmine bakın; gözlerinizi kapayın ve o manzaranın atmosferini ve en ince ayrıntısına kadar gördüğünüz her şeyi anlatın. Aşama aşama resmi incelemek için kendinize tanıdığınız süreyi azaltarak bu alıştırmayı birkaç kez tekrarlayın. 4. İmgeleminizde dünyayı dolaşın. 5. Beklenmedik sorulara hızlı yanıtlar üretin. 6. Bilimsel bir keşif gezisi yapıyorsunuz. Uçağınız bozuluyor. Zorunlu inişin nereye yapılacağına karar verin. Bu kazayı en ince ayrıntısına kadar zihninizde oluşturmak için imgeleminizi kullanın (s. 215,216).

Stanislavski'nin oluşturduğu sistemin ilk evresinde, oyuncunun karakter inşasında yararlanacağı bir diğer madde de “verili koşullar” maddesidir. Bu koşullar oyuncunun oynayacağı karakteri tanımasını sağlayan unsurlardan oluşmaktadır. Oynanacak olan oyunun hikayesinin hangi dönemde geçtiği, karakterin yaşı, dış görünüşü, sosyokültürel ve sosyoekonomik yanı, oyundaki diğer karakterle olan ilişkisi, hobileri, fobileri, siyasi ve dinî görüşü, oyunun müziği, dekoru, aksesuarları, kostümü, makyajı gibi etmenler oyuncu kişinin canlandıracağı karakteri yaratmasına yardımcı olmaktadır. Canlandıracak olan oyuncu, oynanacak olan karakter hakkında yer almayan bazı bilgileri ise karakterin eserdeki genel tutumundan ve yaşadıklarından yola çıkarak imgelem yolu ile alt metin oluşturup eksik parçalar olarak tamamlar. Stanislavski'ye göre karakter, verili koşullar kavramına göre inşa edilir. Erdal Yıldırım, verili koşullar ilkesini kitabında şu şekilde işlemiştir: *“Oyuncuyu şöyle görüyorum: Rolün verili durumlarına yerleştirir kendisini. Karaktere özgü bir görünüş bulur. Fakat kendisi olarak kalır. Kendi dışına çıktığında rolü öldürür. Duygularınızla yaşarsınız. Duyguları at, rol ölsün. Dış görüntüde de kendiniz olarak kalmalısınız”* (Yıldırım, 2021b, s. 128).

Stanislavski, oluşturduğu sistemin ilk ve ikinci evresinde de “verili koşullar” ilkesini savunmuştur. Ancak ilk evresinde verili koşullar ilkesini içsel olan eylemi bulmak için kullanırken ikinci evresinde ise dışsal olan eylemi bulmak için kullanmıştır.

Stanislavski’ye göre yaratılacak olan karakterin derinleşmesini sağlayan ana unsurlardan biri de “iç monolog” dur. Stanislavski’ye göre iç monolog, karakterin geçmişinin eserde yazmayan ama oyuncunun kavraması gereken, dile dökülmemiş hâlidir. Eserde bir karakterin neyi neden yaptığı her zaman yeterli ölçüde ifade edilemeyebilir. Oyuncu bu duruma ancak oluşturacağı iç monolog yöntemi ile ulaşabilir. Günlük hayattan örnek verilecek olunursa bir arkadaş ortamında, yeni tanışılan bir kişi ikram edilen limonlu keki teşekkür ederek geri çevirebilir. Bu durum ilk bakışta kişinin limonlu keki sevmediği, tatlıyla arasının olmadığı ya da tok olduğunu şeklinde anlaşılabilir. Ancak basit gözükken bir olayın altında daha derin bir mesele yatıyor da olabilir. Kişi, vefat eden annesinin ona yaptığı son tatlı limonlu kek olduğu için yaşadığı travmanın etkisiyle bir daha bu tatlıdan yemiyor olabilir. Bu, kişinin yaptığı bir eylemin altında yatan iç monoloğa bir örnektir. İzleyici de sahnede izlediği oyunda oyunun kendisine gösterildiği kadarını anlar ve yorumlar. Ancak oyuncuların kendi karakterleri için oluşturduğu iç monologların gösteren eser seyircinin izlediği eserin derinliğini hissetmesini ve oyundan daha çok etkilenmesini sağlayabilmektedir. İzleyici, iç monologları olan karakterlerle ve sahnelerle daha rahat bağ kurabilmektedir. Bunun nedeni, oyuncuların iç monolog oluşturma yöntemi ile canlandırdıkları karakterlere daha hâkim olmaları ve onları daha içselleştirerek oynamalarıdır. Nazım Uğur Özüaydın “iç monolog” meselesi hakkında şunları aktarmıştır: *“Oyuncu, oynadığı karakterin dile getirmediği düşüncelerini tanımlamalı, bu düşünceleri zihninde bir iç monolog olarak sürdürmelidir. Oyuncunun ne söylediği oyun metnine, nasıl söylediği ise iç monoloğa bağlıdır. İç monolog oyuncuyu, karakterin düşündüğü gibi düşünmeye sevk eder”* (N. U. Özüaydın, 2011, s. 54).

Stanislavski, Sistem’in hem birinci hem de ikinci evresini oluştururken çeşitli bilim insanlarının görüşlerinden yararlanmıştır. Sisteminin birinci evresinde, fizyolog Seçenov’un geçmiş tecrübelerin hafızaya sinir sistemi aracılığıyla kaydolduğu düşüncesi, Stanislavski’yi etkilemiştir. Stanislavski, Seçenov’un dışında Psikolog Ribot’un “anılarımızı ve anılarımızın geçmişte bize yaşattığı duyguları hatırlayıp ve imgeleyerek şu

ana taşıyabiliriz” düşüncesinden feyz almış ve “coşku belleği” kavramını oluşturmuştur. Ribot’daki “duygusal bellek” tanımı, Stanislavski de “coşku belleği” olarak karşılığını bulmuştur.

Ribot’un “duygusal bellek” kavramının bir benzeri olan “coşku belleği”, oyuncunun sahne üzerinde geçmişte edindiği tecrübelerden ve anılarının izlerinden yararlanmıştır. “Coşku belleği” oyuncunun canlandırdığı karakteri, daha gerçekçi bir üslupla var etmesini sağlayacaktır. Stanislavski, oyuncunun gerçekçi bir anlayış yakalayabilmesi için “coşku belleği”nden faydalanması gerektiğini savunmaktadır. Çünkü sahnede kendi gerçek anılarından beslenen oyuncunun içten dışa aktardığı eylemlerin tümünün inandırıcı ve doğal olacağını vurgulamıştır. Bunun nedeni, anıların yaşanmış duygulara dayanıyor olmasıdır. Böylelikle oyuncunun ortaya koyduğu karakter de yaşanmış duyguların verdiği gerçeklikle hareket edecek ve seyirci ile karakter arasında hakiki, inandırıcı, doğal bir bağ kurulacaktır. Cohen (2017), kitabında şu şekilde belirtmiştir;

Stanislavski’ye göre sahnedeki coşkunun biricik kaynağı, geçmiş yaşantıdaki deneyimlerin depolandığı coşku belleğidir. Ona göre bu belleği yaratıcı kılmak için iki kaynağı çok iyi kullanmak gerekir. Bunlardan ilki oyuncunun içsel yaşamı, ikincisi oyuncunun dış dünyada tecrübe ettiği her şey. Oyuncu, hayatındaki tecrübelerinde elde ettiği malzemeyi, içsel yaşamında kendine ait kılabilmeyi öğrenmelidir. Yani coşku belleğini zenginleştirmelidir. Çok fazla gözlem yapmalı, hayatın farklı alanlarından çok fazla malzeme toplamalıdır (Aktaran Yıldırım, 2021a, s. 139).

Çeşitli kuramcılar, Stanislavski’nin oyunculuk sisteminde oluşturduğu “coşku belleği” kavramını “duyu belleği, duygusal anımsama, his belleği” gibi farklı isimlerle adlandırmıştır.

Konstantin Stanislavski’nin Sistem’inin birinci evresindeki amacı, oyunculuğu doğal bir üslupla toplumsal gerçekçi bir yaklaşıma yaklaştırmaktır. Bu amacını gerçekleştirmek için oluşturduğu eylem (aksiyon), imgelem, verili koşullar, iç monolog ve coşku belleği kavramlarını oyuncularına aktarmıştır. Stanislavski, oyuncuların sistem üzerinde deneyim kazanıp kazandığı deneyimler sonucunda ortaya koydukları karakterler

ve bu karakterleri oluştururken yaşadıklarını gözlemlemiş ve Sistem'in birinci evresinde bazı aksaklıklar olduğunun farkına varmıştır. Bu aksaklıklardan bazılarının oyunculara içinden çıkılmaz psikolojik problemler, aşırı zihin ve beden yorgunluğu, partnerler arası çatışma ve teknik açıdan yavaşlama gibi olumsuzluklar olduğunu gözlemlemiştir. Stanislavski'nin öğrencisi olan Michael Chekhov, Sistem'in ilk evresinin oluşum sürecine, sonrasında oluşan tüm aksaklıklara şahit olmuş ve coşku belleğinden imgeleme başvurulması gerektiğinin daha doğru olacağını savunmuştur. Chekhov dışında farklı kuramcılar da “coşku belleği” kavramının oyuncuya zarar verdiğini ve oyuncunun kendi anılarından ve duygusundan beslenmesinin psikolojik hasara yol açacağını, bu beslenmenin oyuncuyu rolden çıkamaz hâle getirip gerçek andaki kendi ile kopmaya neden olacağını vurgulamıştır. Coşku belleğinin getirdiği olumsuzluklardan biri de oyuncuyu yaratıcılıktan uzaklaştırmasıdır. Stanislavski'nin en önem verdiği meselelerin içinde yaratıcılık kavramının olduğu görülmektedir. Oyuncu kişisi, karakteri inşa ederken geçmişinden beslendiği için hayal kurmak yerine var olan anıardaki hislerinden hareket etmektedir. Böylelikle sıfırdan bir şey oluşturmaya gerek kalmamış ve oyuncunun yaratıcılığı en alt seviyeye inmiştir. Stanislavski, tüm bu aksaklıkları gözlemleyip değerlendirerek Sistem'in birinci evresinden işe yaramayan unsurları çıkarmış, işe yarayan unsurları geliştirerek Sistem'in ikinci evresini oluşturmuştur. Ancak Konstantin Stanislavski, oyuncuda hasar bırakacak coşku belleği kuramını reddedip oyunculuk sisteminin ikinci evresini geliştirse de günümüzde hâlâ bazı oyuncular tarafından “Metot Oyunculuğu” adı altında Coşku Belleği Kuramı tercih edilmektedir (N. Özüaydın, 2013; Stanislavski, 2012; Yıldırım, 2021a).

Stanislavski, Moskova Sanat Tiyatrosu'la birlikte 1922-1924 yılları arasında Amerika ve Avrupa'ya turneye çıkmıştır. Bazı oyuncular turne dönüşü Amerika'da kalarak Stanislavski'nin oyunculuk metodolojisi ile ilgili dersler vermeye başlamışlardır. Böylelikle Sistem, Amerikan oyunculuk anlayışı içerisinde, “Metot Oyunculuğu”nun temellerinin atılmasını sağlamıştır. Richard Boleslavski ve Maria Ouspenska, Amerikan Labotoary Theatre'de Metot Oyunculuğu'nu aktarmaya başlamışlardır. 1925 yılında, öğrencileri olan Harold Clurman ve Lee Strasberg ile Group Theatre'i kurmuşlardır. Stanislavski'nin Sistem'ini bu toplulukta geliştirerek aktarmışlardır (N. Özüaydın, 2013).

Metod Oyunculuğu, Stanislavski'nin ilk dönemdeki psikolojik eylemler yöntemi üzerine kurulmuştur. Coşku belleği ise yöntemin odak noktası olmuştur. Sahne üzerinde her parçanın gerçeğin yansımalarından daha çok gerçek olmasını savunan bu metod, seyirciyi o anın gerçekliğiyle etkilemesi amacını taşımaktadır (Şahin, 2021). Bu düzlemde oyuncu, gerçekliği yansıtmak için “-mış gibi yapma” yolunu kullanmaz, bu noktada Metod Oyunculuğu, rolü gerçeğe yaklaştırmak için Stanislavski'nin bilinç yoluyla bilinçaltına inmeyi hedefler. Yani oyuncunun sahnede oynaması yerine yaşaması beklenmektedir. Yukarıda bahsedilen bu psikolojik yaklaşımın oyuncunun gerçeklik algısının değiştirip ona içinden çıkılmaz sorunsal yaşattığı görülmüştür. Oyuncu, bilim insanlarının belirttiği gibi, duyguların doğrudan uyarılmasının mümkün olmaması nedeniyle duygularını tetikleyecek yöntemlere başvurmaktadır (N. Özüaydın, 2013). Bu yönelimde oyuncu, psikolojik tuzaklara doğru itilir. Oyun ve gerçek arasındaki sınır konumsuzlaşır. Rol gerçeği ile yaşam gerçeği iç içe girip oyuncu da ileride detaylı bahsedilecek olan ötekine dönüşmektedir.

Oyunculuğun diğer sanat dallarına göre gerçekle bağı yadsınamaz durumdadır. Yaşama öykünme olarak belirtilen bu sanatta, “gerçeği en inandırıcı şekilde yansıtmak” mottosu, beraberinde çeşitli açmazlara sebep olmuştur. Oyunculukta gerçekliği yansıtmak için kullanılan yöntemler, rolü gerçek hayatta deneyimlemek düşüncesi, Amerikan oyunculuk anlayışında iyi oynamak şeklinde vuku bulmuştur. Metod oyunculuğunu benimseyen ve başarısını kanıtlamış oyuncular arasında, Marlon Brando, Dustin Hoffman, Robert De Niro, Jack Nicholson, Leonardo Di Caprio gibi isimler yer almaktadır (Kisner, 2022). Araştırmanın ilerleyen bölümlerinde ise bu metodolojiyi benimseyen ya da felsefesinde ilerleyen oyuncuların yaşadıkları kaotik süreçler örneklendirilerek açıklanacaktır.

2.2 Konstantin Stanislavski'nin Gerçekçi Oyunculuk Sistemine Bakışındaki İkinci Evre

Konstantin Stanislavski, oluşturduğu Sistem'in birinci evresinin sonuçlarını oyuncularla gözlemlemiş ve Sistem'in eksiklerinin farkına varmıştır. Sistem'in içinde yer alan bazı kavramların oyuncuda ruhsal tahribata yol açtığını ve oyuncunun kendi gerçekliğiyle rol gerçekliği arasındaki bağı zedelendiğini fark etmiştir. Stanislavski, sis-

temini yenilemek ve geliştirmek amacıyla çalışmalar yapmış ve sistemin birinci evresinde, oyuncunun zihinsel eylemlerden yola çıkarak rolü harekete dönüştürmesinin sorun yarattığını düşünüp tersi bir yöntemin daha doğru olacağına karar vermiştir. Stanislavski, Sistem'in ikinci evresinde fiziksel eylemi ön planda tutmuş, Coşku Belleği Kuramı'ndan uzak durmayı tercih etmiş ve psiko-fizikselden, fiziksel eyleme geçiş yapmıştır. Ancak Stanislavski'nin yenileyerek geliştirdiği sistemin ikinci evresine Moskova Sanat Tiyatrosu'ndan karşı çıkanlar olmuştur. Stanislavski'nin doğru yolda olmadığını, Sistem'in birinci evresinin oyuncuyu başarıya ulaştıracağını savunan Moskova Sanat Tiyatrosu oyuncularından Dançenkov, Stanislavski'nin Sistem'in ikinci evresinde Coşku Belleği Kuramı'ndan uzaklaşmasına karşı çıkmıştır. Bazı oyuncular, Stanislavski ile yollarını ayırma noktasına gelseler de Stanislavski, kendi doğruları üzerinde ilerlemeyi tercih etmiştir. Sonia Moore (2016), Stanislavski'nin Sistem'in ikinci evresine geçişi hakkında şunları söylemiştir:

Stanislavski, oyuncunun coşkularını harekete geçirmede büyük zorluklarla karşı karşıya kaldı. Sahne üzerinde gerçek olan hiçbir şey yoktur. Fiziksel ve psikolojik davranışın karşılıklı olarak etkileşim içinde olduklarını anladı ve oyuncunun sahne üzerindeki yaratıcılığını psiko-fiziksel sürecin fiziksel yanından başlatma üzerine düşünmeye başladı. Stanislavski, hareket noktasını oyuncuyu başarılı bir biçimde 'bilinçten yola çıkarak bilinç altına' götüren bir süreçte buldu. Sahne üzerine kendiliğinden davranışı sağlayan nihai tekniğini, yani 'fiziksel eylemler' yöntemini geliştirdi (s. 48,49).

Stanislavski, oluşturduğu birinci sistemin unsurlarından coşku belleğini net olarak geride bırakırken Sistem'in diğer unsurlarını, evirerek kullanmaya devam etmiştir. Stanislavski, Sistem'in ikinci evresinde Sihirli Eğer Kuramı'nı ortaya koymuştur. Bu kuram, oyuncunun bir rolü ele alırken karaktere nasıl yaklaşması gerektiğinin temel hatlarını oluşturmuştur. Stanislavski, ortaya koyduğu "sihirli eğer" ilkesi ile rolü oyuncunun anılarına değil hayal gücüne ve imgelemine bırakmıştır. Bir oyuncu "sihirli eğer"den yola çıkarak hem kendi gerçekliğini kaybetmemiş hem de gerçek bir yaratı ortaya koymuş olacaktır. Ancak Sihirli Eğer Kuramı'nın doğru algılanmasının altını çizmiştir. Bir örnekle şöyle açıklanabilir: Oyuncu kişisi Machbeth karakterini canlandıracaksa oyuncunun karaktere "sihirli eğer" ilkesine göre "Ben Machbeth olsam ne

yapardım değil, Macbeth’in yerinde olsaydım ne yapardım?” diye yaklaşması gerekmektedir. Macbeth’i canlandıracak aktörün Macbeth’in eserde kralı öldürüp onun yerine tahta çıkması meselesini, “Macbeth yerinde olsaydım ve kralı öldürüp tahta çıkmaya karar verseydim nasıl bir dinamikle bunu yapardım?” diye düşünmesi gerekmektedir. Oyuncu, Macbeth’in içsel ve dışsal tüm verili koşullarını analiz edip iç monologlarını oluşturursa eylemini düşünürse “sihirli eğer” ilkesini doğru uygulamış olarak karakteri derin ve doğru bir biçimde icra etmiş olacaktır. Sevda Şener (2006), bu konu hakkında şunları söylemiştir:

Anladım ki yaratıcılık, oyuncunun ruhunda ve düş gücünde yaratıcı, büyü bir ‘eğer’ ortaya çıktığı zaman başlıyor. Sadece gerçekler varsa, insanın doğal olarak inanacağı pratik doğrular varsa, henüz yaratıcılık başlamamış demektir. Derken yaratıcı ‘eğer’ görünür. Yani oyuncu pratik gerçeğe inandığından daha büyük bir coşkuyla ve içtenlikle düş ürünü olan gerçeğe inanır. Tıpkı bir çocuğun bebeğine, onun canlı olduğuna inandığı gibi. ‘eğer’in görüldüğü andan başlayarak oyuncu gerçek yaşam düzleminden kendi yarattığı, kendi düşlediği bir yaşam düzlemine geçer. Bu yaşama inanarak yaratmaya başlar (s. 218).

Stanislavski’nin ilk dönemdeki “coşku belleği” ilkesinin yerini, ikinci dönem fiziksel eylemler evresindeki “sihirli eğer” almıştır. Stanislavski’ye göre “sihirli eğer”oyuncunun bilinçaltına herhangi bir müdahale etmeden, onu zihinsel olarak zorlamadan ve ona ruhsal bir çöküş yaşatmadan karakteri anlayıp icra etmesine olanak sağlamaktır. Gerçekçi oyunculuk anlayışındaki bazı kuramcılar, sihirli eğer ilkesine karşı gelmiş, bazıları ise ona eklemeler yaparak ilkenin farklı versiyonlarını ileri sürmüşlerdir. Bu kuramcılarının bazıları, estetik anlayışla bakıldığında, “sihirli eğer” ilkesindeki karakter gerçekliğinin tamamen oyuncuya bırakılmasının doğru olmadığı savunulmuştur. Stanislavski’nin ikinci evrede üzerinde durduğu konulardan biri de oyuncunun sahne üzerindeki dikkat çalışmalarıdır. Bu amaçla odak noktaları oluşturmuş, üç ayrı dikkat çemberini belirtmiştir. Stanislavski’nin bu çemberlerle oyuncuya aktarmak istediği şey; öncelikle kendi iç konsantrasyonu, sonra oyuncu kişinin yakın çevresine olan konsantrasyonu, son olarak da seyircileri de içinde barındıran sahnenin tamamına olan

konsantrasyonu olmuştur. Stanislavski, bu durumu öğrencilerin anlaması için de konuya fener yardımıyla ışık havuzları oluşturarak yaklaşmıştır. Stanislavski'ye göre, oyuncular sahne üzerinde hatta gündelik hayatlarında da çeşitli nesnelere odaklanarak dikkatlerini toparlayabilirler. Stanislavski, “kamusal yalnızlık” kavramından da bahsetmiştir. Öyle ki “kamusal yalnızlık” kavramını, aklın başkasının yönlendirmesi olmadan tüm dikkatini kendine ve hayal gücüne verme hâli olarak tanımlamıştır. Oyuncunun sahne esnasında bu yönelimi uyguladığında bu sayede kendi konsantrasyonunu sağlayabildiği görülmektedir. Stanislavski, bu eylemi gerçekleştirirken oyuncunun seyirciyi tamamen unutmaması gerektiğini de savunmuş, dikkatini her daim canlı tutmayı amaçlamıştır. Stanislavski, “Oyuncu; sahne üzerinde dekoru, partnerini, seyirciyi görür ve ona inanırsa seyircinin de onun gördüğüne duyduğuna inanır.” düşüncesini savunmaktadır. Stanislavski'nin döneminde aktörler, sahneye çıkmadan dikkat çalışması olarak oyun öncesinde sessizce bekleme egzersizleri yapmışlardır. Stanislavski de bir bilim insanı titizliğiyle dikkatin toparlanmasını, konsantre olmayı ve yaratıcılığı ön plana çıkaracak sistemleri hazırlamıştır. Stanislavski, odağın nesneler üzerinden sağlanmasının sahne için yeterli olacağını düşünmüştür. Fakat bu odaklanmanın bir meditasyon ya da kutsal bir kapanış, dıştan gelen uyarıları tamamen dikkate almama hâli gibi görülmesinin yanlış olduğunu savunmuştur. Aksine, oyun esnasında oyuncunun tüm uyaranlara karşı canlı bir şekilde olması gerektiğini belirtmiştir (Dikilitaş, 2009; Yıldırım, 2021a). İsmail Dikilitaş (2009), oyuncular için öne sürdüğü üç dikkat çemberinden tezinde şu şekilde bahsetmiştir:

Stanislavski, aktörler için dikkatin toplanması konusunda üç dikkat çemberi önerir: 1) Küçük Dikkat Çemberi, 2) Orta Dikkat Çemberi, 3) Büyük Dikkat Çemberi. Küçük dikkat çemberi oyuncuya en yakın olan alandır; orta dikkat çemberi biraz daha geniş, büyük dikkat çemberi ise tüm sahneyi ve salonu kapsayan bir alandır. Aktör önce küçük dikkat çemberi üzerinde dikkatini toplamalıdır. Daha sonra giderek orta dikkat çemberi içindeki tüm nesnelerle ilişki kurabilecektir. Dikkatinin dağıldığı anlarda, hemen kendini toparlayarak küçük dikkat çemberi üzerinde dikkatini yoğunlaştırabilecektir. Küçük dikkat çemberi aktör için kurtarıcı bir mekandır (s. 39).

Stanislavski, öğrencilerine bir egzersizde küçük dikkat halkasına örnek göstermek için her bir halkaya yansıttığı ışığı oyuncunun üzerinde yanan bir spotla örtüştürüp ışığın her yer değiştirdiğinde oyuncuyla birlikte spotların da yer değiştireceğini anlatmıştır. Bu alan küçük bir alandır. Stanislavski, merkezde aktörün var olduğunu ve aktörün dikkatini etrafındaki nesnelere odaklanarak toparlayabileceğini belirtmiştir.

Stanislavski, orta dikkat halkasını aktör merkezinin biraz daha dışında olan alan olarak görmüştür. Bu alanın içine oyuncuyu, oyuncunun partnerlerini ve seyirciyi yerleştirmiştir. Stanislavski, aktörün oyun esnasında odağını toplamaya çalışırken seyirciyi kesinlikle görmezlikten gelmemesi gerektiğini belirtmiştir.

Stanislavski, büyük dikkat halkasının ise oyuncunun sahnede görebileceği her alanı kapsadığını belirtmiştir. Oyuncunun rol esnasında dikkati bozulduğu zaman bu dikkat halkalarına sırayla odaklandığında, sahne üzerindeki konsantrasyonunu toparlayabileceğini savunmuştur.

Stanislavski'ye göre aktör, sahnede rolünü gerçekçi bir üslupla icra ederken neyi, neden yaptığını bilmelidir. Oyuncu, sahnede partneri ile yaşanabilecek olumsuzluklarda, engellere karşı ya da daha farklı bir durumda nasıl bir tutum sergileyeceğini ve eyleme nasıl geçireceğini bilmelidir. Bu durum, tıpkı gündelik yaşamdaki bir arkadaş, bir soru yöneltildiğinde beklenmedik cevapla karşılaşıldığı zaman verilecek tepkiyi düşünmek gibidir. Arkadaş tanınp olaylara yaklaşımı bilinirse uyum noktasında bir problem yaşamaz. Bu durum sahnede de böyledir. Stanislavski, aktörün rol arkadaşının kişisel özelliklerini ve nasıl tepkiler verebileceğini bilmesi gerektiğinden söz etmiştir. Erdal Yıldırım (2021b), Oyun-Gerçek Paradoksu ve Aktörlük kitabında konuyu şu şekilde belirtmiştir:

Bir aktörün sahnede amacına uygun gerçekçi bir eylemde bulunabilmesi için fiziksel bir engelin giderilmesi gerekmektedir. Oyuncu amacı doğrultusunda, sahne üzerinde ilişkide bulunduğu partnerinin özellikleri doğrultusunda bir ayarlama içerisine girebilmelidir. Ne ve neden yapıyorum, sorularını kendine sorarak eylemi icra etmek için çeşitli adaptasyonları kullanarak 'Nasıl yapmalıyım?' in yanıtına ulaşabilir. Bir aktör için 'Ne, niçin ve nasıl' soruları; yani eylem-amaç- adaptasyon sahne görevinin parçalarıdır (s. 146).

Stanislavski'ye göre aktör, sahnede yaptığı eylemleri zorlamadan yapmalıdır. Bu, gündelik yaşamda olduğu gibi gerçektir. Fakat aktör bu gerçekliği sahneye taşıdığında farklı bir adaptasyonu ve farklılıkları olduğunu bilmelidir.

Konstantin Stanislavski, Sistem'in ikinci evresinde tempo-ritim kavramlarının oyunculukta önemli olduğunu savunmuştur.

Stanislavski'ye göre tempo-ritim, iç ve dış olmak üzere ikiye ayrılır. İçte hisler ve düşüncelerle meydana gelen tempo-ritim, dışa eylem olarak yansır ve dış tempo-ritmin oluşmasını sağlar. İç ve dış kavramı birbiri ile bağlantılı ilerlemektedir. Bu mesele salt dıştan gözlemlenen bir durum olsaydı oturan, yatan ya da duran bir insanın tempo ritme sahip olmaması gerekirdi. Ancak tempo-ritim olgusu, kişinin içinde başlayarak dışa yansıyan bir mesele olduğu için hareketsiz bir insan da iç tempo-ritme sahiptir. Stanislavski'e (2012), göre:

Tempo-ritim bize sadece tempo-ritim olarak değil, ruh halini yaratan verili durumlar ve tempo-ritmin içinde sakladığı içsel dünya ile bağlantılı olarak da gereklidir. Askeri yürüyüş, gezinti yürüyüşü, cenaze alayının yürüyüşü aynı tempo-ritimle sağlanabilse de içerdikleri anlamlar, ruh halleri ve coşkusal özellikleri arasında farklar vardır (s. 145).

Farklı olay anlarında dıştan benzer tempo-ritme sahip olan insanlar, içten çok ayrı tempo-ritme sahip olabilirler. Bu, tıpkı yukarıdaki alıntıda Stanislavski'nin verdiği örnekteki gibi gerçekleşir. Cenaze yürüyüşünde yakınıni kaybetmiş bir kişinin hissettiği acı karşısındaki iç tempo-ritmi ile askeri yürüyüşte yürüyen bir askerin iç tempo-ritmi bambaşkadır ama bu kişilerin dış eylemleri benzer ölçüde gözükabilir. Bir oyuncunun karakteri canlandırırken ortaya çıkan eylem hızı, o an hissettiği iç tempo-ritimle alakalıdır. Fakat sahnede hareketsiz duran bir oyuncunun da bir tempo-ritmi vardır. Bu da tıpkı gerçek hayatta uyuyan, oturan insanlarda olduğu gibidir. Karakterin sahne esnasında içinde bulunduğu durumla bağlantılı olan tempo-ritmin değerleri oyuncunun durağan hâldeki jest ve mimiklerinden dahi anlaşılabilir. Örneğin Prometheus karakteri "Zincire Vurulmuş Prometheus" oyununda, sahnede zincire bağlı bir vaziyettedir. Karakterin bulunduğu durum itibari ile dış tempo-ritmi eylemsiz ve durağandır. Ancak

sözleri ve ifadeleri ile aktardığı duygu, iç tempo-ritmin ne denli yüksek olduğunu izleyiciye gösterir. Bu da dıştan durağan ve eylemsizken bile içten çok yüksek bir tempo-ritme sahip olunabileceğinin bir örneğidir. Doğru orantılı işleyen dış ve iç tempo-ritim de olabilmektedir. Bu durum eserde karakterin başından geçen olaylara, sahnede takınması gereken tavırlara, iç monoloğa bağlı ilerleyen bir olgudur. İç ve dış tempo-ritmin doğru orantılı ilerlediği oyun karakterlerine örnek göstermek gerekirse William Shakespeare'in "Venedik Taciri" oyunundaki Shylock karakteri incelenebilir. Shylock'un mahkeme sahnesinde kendi hakkını savunduğu ve adaletin yerine gelmesini beklediği anda hem iç hem de dış tempo-ritmi doğru orantılı bir biçimde gerçekleşir.

Bir eseri seyirci tarafından anlaşılır kılan şey, oyuncunun oynayacağı karakteri ve eseri doğru anlamasından geçmektedir. Metni doğru algılayan ve aktaran oyuncu, seyirciye oyun sonunda katharsisi yaşatmayı amaçlamaktadır. Stanislavski'nin sistemin ikinci evresinde oyuncunun rolü doğru anlaması ve aktarması için oluşturduğu bu ilkelerden tempo-ritim oyuna, karaktere ve sahneye uygun olmak zorundadır. Oyuncunun ortaya koyduğu tempo-ritim esere, eserdeki sahneye ve canlandığı karaktere uygun değilse gülünç durumlar ortaya çıkabilir. Bu durumda izleyiciden beklenen tepkinin ve beğenin alınması mümkün olmaz. Örneğin oyuncu kişisi, Moliere'in "Hastalık Hastası" eserindeki "Argan" karakterini, Argan'ın yaşını ve kendini devamlı hasta hissetmesini göz önüne almadan çok dinamik ve genç tavırlarla canlandırırsa karakter esere hizmet etmez, oyunun algısı kırılır ve seyirciye yanlış bir aktarım gerçekleşebilir. "Kısacası, tempo-ritim sadece doğamızı doğrudan etkileyen dışsal özellikleri değil, duyguları besleyen içsel konuları da barındırır. Tempo-ritim bu hâliyle belleğimize yerleşir ve yaratıcı amaçlar için kullanılabilir" (Stanislavski, 2012).

Stanislavski'nin fiziksel eylemler döneminde bir diğer vurgu yaptığı ilke, doğaçlamadır. Stanislavski'ye göre her oyuncu, oynayacağı oyunun ya da canlandıracağı karakterin iç dinamiğini, çatışmasını, oyunun verili koşullarını kavramalı; metnin ruhunu ve her sahne için gerçekleştireceği eylemi ya da anti eylemi içselleştirip hissetmelidir. Stanislavski, çalışmalarında kendi oluşturduğu ve Aktif Analiz diye isimlendirdiği doğaçlama tekniğine yer vermektedir. Bu tekniği, oyunun dinamiğine başlangıçta yabancı olan oyuncuların metnin verili koşullarını, olay örgüsünü, eyleminin sebep ve

sonuçlarını ve süreci içselleştirmesi için uygulanması gereken bir teknik olarak açıklamıştır.

Stanislavski'ye göre, bir oyuncunun yer alacağı eseri özümsemesi için prova esnasında doğaçlama egzersizinden yararlanması gerekir. Oyuncu, oynayacağı her sahneyi eserde yazan sözlerden sıyrılıp kendi ifadeleriyle doğaçlayabilmedir. Böylece yapacağı doğaçlamalar sayesinde metne, sahneye ve karakterin içinde bulunduğu duruma daha iyi hâkim olacaktır. Doğaçlama, yazılı bir metne bağlı kalmadan kişinin yaratıcılığı, pratik zekâsı ve karaktere hakimliği ile gerçekleştirebileceği bir olgu olduğu için oyuncunun farkında olmadan pek çok yönden de gelişimini sağlar. Seyircinin karşısında repliğini unutan bir oyuncunun yapması gereken şey, durumu fark ettirmeden kendi sözleri ile sahneyi toparlamak olmalıdır. Ancak unuttuğu repliklerin yerine kendi kurduğu cümleler, karaktere ve oyuna aykırı sözler ise bu, oyunun gidişatını ve dinamiğini olumsuz yönde etkiler. Stanislavski'nin provada oyunculara yaptırdığı doğaçlama egzersizlerinin bir diğer faydası da oyuncuların bu tip olası problemlerde pratik bir şekilde ve eserden çıkmadan hareket etmelerini sağlamaktır. Doğaçlama, oyuncu ile karakter arasında görünmez bir bağ kurar. Kişi, karakterin inşasında kendi sözleriyle canlandıracağı karakterin hislerini aktarırken aynı zamanda iç monoloğunun oluşmasına ve verili koşulların kavranmasına da katkıda bulunuyordur. Bir oyuncunun algısının yüksek olması, hızlı düşünüp cevap vermesi başarılı olmasında önemli rol oynar. Doğaçlama ayrıca, oyuncunun doğallığı yakalamasını da sağlamaktadır. Oyuncunun bu tip becerileri kazanmasında doğaçlama egzersizlerinin faydası çoktur.

Stanislavski, bir eseri prova ederken oyuncuların eserde yer alan tüm birimlerin amacını anlamalarını sağlayacak egzersizlere başvurmuştur. Çünkü amaç, bir matruşka gibi, içinde sayısız alt başlık bulundurarak üstün amaca ulaşılmasını sağlayacak bir yapıdadır. Her sahnenin kendine ait, vermek istediği bir amaç vardır ve bu sahnelerdeki amaçlar oyuncuların eylemlerini, iç monologlarını ve karakteri nasıl inşa etmeleri gerektiğini etkiler. Sahnedeki tüm amaçların toplamı, eserin üstün amacına hizmet etmek zorundadır. Önemli olan, oyundaki detaylara dikkat edilip ve bu detayları unutmadan verilmek istenen ana temaya ulaşma hedefidir. Örneğin, Hamlet' in ilk sahnedeki amacı, babasının cenazesine katılmaktır; ikinci sahnedeki amacı, babasını kimin

öldürdüğünü bulması gerektiğine karar vermektir. Diğer bir sahnede de hayaletle konuşmayı ve o hayaletten gerçekleri öğrenmeyi amaçlar. Ancak eserin vermek istediği üst amaç ise iktidar hırsı ve kıskançlık yüzünden, kardeşin öz kardeşine bile neler yapabileceği gerçeğidir. Oyuncunun bu üst amacı seyircilere aktarması için önce tüm birimlerdeki amaçları doğru işlemesi gerekir, bu da oynayacağı karakteri doğru inşa etmesiyle ve esere hâkim olmasıyla ilişkili bir durumdur. İsmail Dikilitaş (2009), konu ile ilgili şunları söylemiştir:

Birimlerle her birimin taşıdığı amaçlar, oyunun genel amacını ortaya çıkarmalıdır. Ancak bunun tersine yapılacak eylemlerde yani oyunun yalnızca temel amacını düşünmek, temel amacı ortaya çıkaran birimleri ihmal etmek de oyuncuyu başarısızlığa yönleltecektir. Demek ki oyun içinde gerekli olan ayrıntıları dikkate alarak ama diğer ayrıntıları unutmadan fakat onların içinde de boğulmadan yazarın temel düşüncesini ortaya çıkarmak gerekmektedir (s. 42).

Bu bağlamda, Stanislavski'nin yarattığı sistemin ikinci evresindeki kuramların birbirlerini besleyerek ilerleyen ilkelerden oluştuğunu söyleyebiliriz. İlkelerden birinin yanlış uygulanması diğerlerine de sirayet eder ve hem oyuncuyu karakterden uzaklaştırır hem de üstün amacın anlaşılmasını engelleyerek eserin seyircide bırakması gereken etkisini yok eder.

Dünya tiyatro tarihine bakıldığında zaman oyunculuk sanatını ilk kez Konstantin Stanislavski'nin sistematikleştirmek istediği ve bunun için çalışmalar yaptığı görülmektedir. Stanislavski'nin oyunculuk sanatına bir sistem getirmesindeki ana amacın oyuncuda doğallığı ve gerçekliği yakalamak olduğu anlaşılmaktadır. Stanislavski, amacına ulaşmak için bir bilim adamı inceliği ile Sistem'inin olumlu ve olumsuz yanlarını öğrenmeleri üzerinde gözlemleyerek ilerlemiştir. Sistemin ilk evresini çeşitli bilim adamlarından örnek aldığı düşünceler ışığında oluşturmuş ve oluşturduğu metodun etkisi sonucunda, oyuncuda oluşan psikolojik ve eylemsel aksaklıkları fark edince sistemini evirerek geliştirmiştir. Stanislavski, kendi dönemine ve dünya tiyatro tarihine adını altın harflerle yazdırmış önemli bir tiyatro insanıdır. Stanislavski'den sonra gelişen ve ortaya çıkan tüm metotlar ya Stanislavski'nin Sistem'ini destekleyip geliştirmeye çalışmış ya da onun Sistem'ine karşı çıkarak yeni bir sistem oluşturmak için çabalamıştır.

Kendinden sonraki metotların doğuşunu sağlayan ünlü tiyatro insanı Stanislavski'nin Sistem'inden günümüzde hâlâ faydalanılmaktadır.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. BAUDRİLLARD'IN HİPER GERÇEKLİK TEORİSİNİN OYUNCULUK BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRMESİ

Jean Baudrillard; tüketim toplumunun çağın getirisi olarak dijitalleşmesi, teknolojinin hayatın her noktasında varlığını göstermesiyle gerçeğin muğlak bir hâl alarak özden uzaklaşıp anlam kaybına yol açtığını ileri sürmüştür. Topumda hızlı tüketimin, üretimin de hızla gerçekleşmesine sebebiyet verdiği görülmektedir. Baudrillard, seri üretime geçilen toplumda, içeriğin anlamının asıl olandan uzaklaşarak farklı bir boyutta kendini tekrar var ettiğini belirtir. Tüm bu değişimlerin sanat alanlarını da etkilediği görülmüştür. Bu hızlı üretim sonucunda ise estetik algının özünü yitirdiği ve nesnelleştiği görülmektedir. Sanatın Postmodern Çağ'daki gerçeklik algısını ve oyunculuk ile ilişkisini kavrayabilmek için Baudrillard'ın simülasyon ve hiper-gerçeklik kavramlarıyla bir bağlam kurmadan önce modernizmden bahsetmek bu süreci daha iyi anlamakta fayda sağlayabilir. Bu nedenle postmodernizm konusunu daha etkili anlatabilmek için önceki dönem modernizm ve modernizme gelene kadar da gerçeklik süreci gelişimi ile ilgili sanatsal akımlara, tiyatro türlerine de değinilecektir.

3.1 Modernizme Geçiş

Modern kelimesi etimolojik olarak araştırıldığında, sözcüğün Latince “modo” ya da “motus”tan türemiş, “modernus” kelimesinden geldiği görülür. Bu kelimelerin “hareket, devinim, ayaklanma, çağa uygunluk, kendine has” anlamları olduğu bilinir. Aydınlanmak amacıyla kullanılan modern kelimesinin farklı versiyonları da karşımıza çıkmaktadır. Tanımlarına anlam kargaşası olmaması için dilbilgisel açıdan baktığımızda, modern sözcüğünün “bugüne özgü, yeni” anlamına geldiği görülmektedir. Modernite ise dönemin ismi olup yani eskinin yerini alan, bilim ışığında kurulmuş tarihsel süreci ifade etmektedir. Modernleşme, değişen yeni varyasyon süreci anlamına gelir. Modernizm ise yeni oluşan tarihsel süreçteki yönelimleri ve ideolojiyi ifade etmektedir (Batu ve Tos, 2017). Modern Dönem’de oyunculuk sanatında toplumsal gelişmelere bağlı olarak oyun-gerçek bağlamında değişimler görülmüştür. Bir önceki bölümde

bahsedilen gerçeğin ne olduğu, nasıl aktarıldığı, oyuncunun nasıl paradokslar yaşadığı, Aristoteles'ten beri incelenmiştir. Modernizmle birlikte dram sanatında da çeşitli yenilikler görülmüştür. Stanislavski, modern tiyatro anlayışında oyunculuk sanatını sistematığe sokup bilimsel bir şekilde incelemiştir. Stanislavski'den sonra değişen dünya düzeniyle gerçekçi oyunculuk anlayışı ve gerçekçi oyunculukta gerçek algısının anlamca değişimi, beraberinde çeşitli sorunsallar da getirmiştir. Bu bölümde Modern Dönem ve sonrasında oyun-gerçek ilişkisinin hangi yöne evrildiği ve beraberinde oluşan paradokslar detaylı incelenecektir.

Modernizm; Aydınlanma Çağı'nın getirdiği düşüncede, eylemde, yaşamın her alanında dönüşüm, değişim, özgürleşme isteğiyle birlikte temelde insana değer veren, merkezine insanı alan, dini baskılardan uzak, akla ve bilime yönelen burjuvazinin çıkarmış olduğu bir ideolojik yapıyla kendini hissettirmiştir. XVI. yüzyılda, Avrupa'dan gelen kapitalizm esintisinin aydınlanma hareketi ve XVII-XVIII. yüzyıllarda sanayileşme ve kentleşmenin yaşamın her alanına etkisi sebebiyle, özgürlüğün ön planda olduğu yeni bir döneme girilmiştir. Bu dönemin özgürleşmeyle birlikte aklın ön planda olduğu, dinî yargıların, mistik, doğaüstü olguların ve bunlarla birlikte gelen geleneksel düşünce tarzlarının bir kenara konup insanın merkeze alındığı ve bilimsellik ışığı altındaki değerlerle ilerleyen bir süreç olduğu görülmektedir. Modernizmi daha iyi kavrayabilmek için öncesindeki toplumsal yapıyı da bilmek gereklidir. Modern öncesi Orta Çağ'da toplumlar; derebeylikleri, aristokrasi ve krallık gibi sınıflardan oluşmaktadır. Üretimi sağlayan köleler çoğunluğu oluştursa da kölelerin yönetimdeki etkileri zayıftır. Yerel derebeylikleri, üreten kölelerin ürünlerine el koyup bunları merkezi krallıklarla pay etmektedir. Derebeylik ve krallık arasındaki alışveriş, zaman zaman büyük sorunsallar oluşturmaktadır. Feodal sistemin parçalanmasında bu sorunların etkisi büyük rol oynamıştır. Bu çözülme ve dönüşüm sürecinde Modern Dönem'e geçişin Rönesans'ın etkileri ile endüstrileşme ve kapitalizmin sosyoekonomik sonucu olarak hızlandığı görülmektedir. XVI. yüzyıl'da dünyanın her yerine yayılan kapitalizm, XIX. yüzyılda Sanayi Devrimi'nin etkisinde sanayileşme ve kentleşmeyle birlikte farklı bir boyut kazanmıştır. Bu değişim, düşünsel olarak da görülmektedir. Bu dönüşen düşünce tarzları, sanatı da etkilemiştir. Birbirine eklemlenerek ya da karşı görüşler oluşturarak farklı sanat akımlarının ortaya çıkmasına da sebebiyet vermiştir. İnsan, Modern Çağ boyunca öz benliğine dönerek kendini arayış içerisine girmiştir. Bireyin

bu kendine dönme yolculuğunda, özün ne olduğunu, yapısını, biricikliğini bulma ve kanıtlama çabası, dönem eserlerine konu olarak da yansımış, XVIII. yüzyılda Lessing, Lavater, Herder'in eserlerinde filizlenmiştir. Bireyin tüm bu arayışı ve kendini kanıtlama çabası Goethe'nin "Wilhem Mesiter'in Çıraklık Yılları" eserinde net bir şekilde görülmüştür. Eser, hayat gerçekliğini kişinin kendi bireysel özelliklerinden, dünyasından yola çıkarak anlatışı yönünden modern dönemin ilk örneği olarak görülmektedir (Yıldırım, 2021a).

Modern kültürde; hızla değişen, yenilenen akıl ve bilimin kısılcacındaki bireyi kendini arayış içine sokan bu sistem, yeni bir insan tipinin doğumuna sebebiyet vermiştir. Bu tipolojide sistem tarafından hazırlanan ve uygulanması için öne sürülenleri yapan birey, rasyonel ve mekanik bir hâl almaya başlamıştır. İnsan; deneyimlerinden, hayat görüşünden, örf adetlerinden ve geleneklerinden kaynaklanan öngörülemez eylemlere sebep olabilmektedir. Bireyin bu belirsizliklerinden kaynaklanan sistem, daha net eylemler gerçekleştirmek için çalışana sınırları belli yönergeler vermektedir. Sistem, bu sayede oluşabilecek insansı hataları aza indirmek için zorunlu otoriteyi kabullendirmektedir.

İşçi, verilen işi harfiyen yapan robotlara dönüşmektedir. Bu sistemde insan; eylemleri gerçekleştirirken yorumlamadan, sorgulamadan, düşünme ihtiyacı hissetmeden sadece kendini varoluşsal sancılarla gerçekleştirmeye çalışan, zor bir duruma sokmaktadır.

Modern insan, dönüşen dünyada zorunlu olarak bir yere evirilen, bilimin ve teknolojinin gelişimi ve akıl ışığında hürriyetini azalttığı ve kendine dönmek zorunda kaldığı bir süreçte itilmiş durumdadır. Berman (1994), konuyla ilgili şunları söylemiştir:

Peter Wagner, modernliği 'bireycilik ve bireysellik' artışı olarak değerlendirmektedir (Wagner, 2005). Anthony Giddens Modernliği, süreç olarak yaşanan Modern Çağ öncesi kültür ve hayat tarzıyla süreksizlik içinde bir dinamik yapı olarak okumaktadır (Giddens, 2014). Touraine, modernliği, ussal, bilimsel ve teknolojik gelişmeler olarak görmektedir (Touraine, 2002).

Berman ise modern olmayı paradoksal bir bakış açısıyla ele alarak, bir yandan pozitif dönüştürme, bir yandan da yıkım olarak değerlendirmektedir” (Aktaran Yıldırım, 2021c, s.175).

Modern toplum insanı; eskiyi ve gelenekten geleni bırakıp aklın ve bilimin ışığında, özgürlüğün ön planda olduğu hümanist bir dönemde, yine birey olan kendini çeşitli açmazlarda bulmuştur. Yeniliklerle sürekli değişen, toplumla birlikte gelişen ve keşfetmeye açık olan sanatın modern dönemde gelişimsel olarak önünün açılması, beraberinde çeşitli sorunları da getirmiştir.

Modern tiyatro anlayışı XIX. yüzyılda realizm akımıyla başlamıştır. Realizm akımından önce, ilerleyen zamanda ayrıntılı bahsedilecek olan akımlardan Rönesans’la ortaya çıkan klasisizm, ardından gelen romantizm akımlarının gerçeklik ve estetik bakış açısı, değişen dönemin yapısal özellikleriyle beslenerek devam etmiştir. Rönesans öncesi oyunculuk sanatı, dinsel öğretileri yaymak için misyon olarak görülmektedir. Oyunculuk sanatı, dinin büyüklüğünü ve haşmetini aktarmak için bir araç olarak kullanılmıştır. Yani estetik olanı, insanı ve yaşamsal gerçeklikleri aktarmak için kullanılmamıştır. Bu gibi sanatsal eylemlerin kiliseden aktarılması da bu amaca hizmet edildiğinin göstergesidir. Toplum, Rönesans’la birlikte akıl ve bilim ön plana çıktığı için yapısal olarak değişmiş, oyunculuk sanatının yaşam gerçekliğine doğru evrildiği büyük bir dönüşüm içine girmiştir.

3.1.1 Klasisizm:

XVI. yüzyıl sonlarına doğru Fransa’da ortaya çıkmıştır. Aklın ve bilimin doğrultusunda, gerçeğin yansıtılması olarak görülmektedir. Bu akımda, tüm sanat dallarının insan sorunsallarına ve onu anlatmaya yönelik konulara evirildiği değerlendirilmektedir. Shakespeare’in günümüzde dahi anlaşılıyor olmasının temelinde, eserlerinde insansı sorunlara değinmesi fikrinin olması düşünülebilir. Klasik Dönem sanatçıları, eserlerinde toplumsal yapıda rasyonalizmin etkileriyle dönüşen bireyin karşılaştığı sorunları, paradoksları araştırıp incelemektedir. XVI. yüzyılda kendini gösteren Cervantes, XIX. yüzyılda yaşayan Tolstoy ve Balzac, klasik akıma örnek gösterilebilecek sanatçılardır. Şaylan’a göre klasik bakış açısıyla anlatılmak istenen estetik algısı, aynılık arayışındadır. Yani eserde sanatçının kendi yorumuna yer olmaz. Leonardo’nun

Mona Lisa eserindeki gülüşünün objektif bir görünüm olduğu açıklanırken gerçeğin birebir aynısına yakınlığından dolayı eser yorumlanamaz olarak görülmektedir. Buradaki gerçeklik algısının toplumun ortaya çıkardığı kültürel olan algıyla ilişkisi olduğu düşünülmektedir (Şaylan, 2016).

Fransız kuramcılar, Antik Dönem ile Çağdaş Dönem'in yapı ve biçim bakımından akıl ve sağduyuyla olan benzerliklerinden dolayı bu olguların değişiminin Klasik Dönem'de yersiz olduğunu düşünmüşler, eserlerinde aynı biçimi ve yapıyı büyük bir hayranlıkla kullanmaya devam etmişlerdir. Klasik kuramcılar ise özünde insan ve insansı sorunlara değinilmesi bakımından Antik Dönem tiyatrosunu örnek alma isteğindedirler. Fakat antik tiyatro yazarlarının eserlerinde gerçeği yansıtırken bu yansıtıma izleyicinin istek ve arzularına göre yön verdikleri kanısını düşünerek onların gerçeklikten uzaklaştığı eleştirisinde bulunmuşlardır. Halk, kendinde olduğu gibi aşırılık ve kabalık görmek istediği için eserler de dağınık ve yoz görünmekteydi.

Klasik akımda, dönemin gerçekliğine uygun önemli insanlar, eserler ön plana çıkmaktadır. Bu akımda önemli ve yüce insanlardan bahsederken özde eylemlere ve olaylara vurgu yapıldığı, biçimde ve yapıda mükemmeliyetin arandığı bir yapının olduğu görülmektedir. Yıldırım'a göre bu yapının içindeki oyun kişisi, oluşan o mükemmeliyete ayak uydurup yapay ve patetik olmak için kendi özünü aşağı çekip yüce kişiyi canlandırmaya ulaşma amacıyla bir atlama tahtası konumundadır.

3.1.2 Romantizm:

XVIII. yüzyılın sonu ve XIX. yüzyılın başlarında Rönesans Dönemi'nde Aydınlanma Çağı büyük bir yükseliş içerisindeydi. Süregelen toplumsal yapıda akıl ve bilim ön plandadır. Düşünsel temelde ise Fransız Devrimi ve Alman idealizmi ile farklı arayışlara yönelindiği görülür. Bu süreç, klasik akımdan romantik akıma geçişte ön ayak olmuştur. Klasik akım üslubu, XVIII. yüzyılda gerçekleşen hadiseler ve bunların topluma yansması aktarılırken, Romantizme yönelişte çeşitli sorunlara sebebiyet vermiştir. Bu süreçte sanatçılar, farklı formlar arama eylemi içerisine de girmiştir.

Modern Çağ, duygusal akımın sarmalında ilerlemeye devam etmiştir. Tiyatro sanatına ait eserlerde bu dönemde sıradan insanların sıradan hayatlarının yer aldığı ve duygu-

nun ön planda olduğu görülmektedir. Seyirci, kendi yaşantısından kesitler sunan tiyatro sanatına ilgisini artırmıştır. Alımlayıcı, büyük bir hazzla sürüklenmiştir. Seyirciye acıma duygusuyla iyi insan olma meselesi, klasik akımın etkisi olan akılcılık ışığında aktarımlanmaya çalışılmıştır. Seyircinin acıma duygusuyla daha insansı bir hâl içine girmesi amaçlanmıştır. Çekici bir hâl alan romantik akımın etkisiyle düşüncelerde de değişiklikler olmaya başlamıştır.

Sanat, Romantik Dönem’de, özgürlüklerin ve dinamizmin yolunu açarak oyunculuk sanatına da yeni yorumlar gelmesini sağlamıştır. Romantizm, toplum yapısında Klasik Dönem’deki parmenidesçi anlayışın kırıldığı ve sanatın kendi içindeki evriminin devam edeceği inancını doğurmuştur. Modern tiyatronun bu yenilikler ışığında gelişim hâlinde olacağı ve geçmişten geleceğe eklemlenerek ilerleyeceği gözler önüne serilmiştir. Romantik tiyatro anlayışı, kişinin özüne yolculuk yapmasına ve kendini keşfetmesine olanak tanımış, bununla birlikte dışarıyla olan etkileşiminin geliştirici olması yönüyle de bu sanata ilgi ve itimadın artmasını sağlamıştır.

3.1.3 Realizm:

Realizm, XIX. yüzyılın ilk yarısında ortaya çıkan ve romantizme bir tepki olarak konumlanan bir akımdır. Realizm kelimesinin etimolojik kökenine inildiğinde, Latince bu kelimenin “şey” anlamına geldiği görülür. Bu dönemde yeni bir sanat akımı anlayışı olarak da isimlendirilmiştir. Realizm; doğayı olduğu gibi, tüm çirkinlikleri ve çıplaklığıyla kabaca aktaran bir yöneliş olarak ifade edilmiştir. Romantik bakış açısını sertçe eleştiren bir üslûba sahiptir. Realistler, romantizmde duyguların gerçekliğin önünde kaybolduğunu ve toplumsal yapıyı doğru analiz etmediğini, bu nedenle romantizmin hastalıklı bir yapıya sahip olduğunu ileri sürmüşlerdir. Realizmde gerçeklik algısının oyunculuk sanatındaki etkilerine geçmeden önce, bu dönemdeki olaylara ve toplumsal değişim süreçlerine değinmek konunun anlaşılmasına fayda sağlayacaktır.

Realizm akımının en etkili ismi ise Aguste Comte’dur. (1798-1857) Hippolyte Taine’in (1828-1893) kurucusu olduğu, Comte’un ortaya çıkardığı pozitivizm etkisinin bu akımın gelişiminde önemli etkisi olmuştur. Comte, bu değişimin mecburi olduğunu düşünmektedir. Bunun sebebi olarak da değişen çağ, gerçekleşen olaylar ve Sanayi

Devrimi'yle toplumun her alanında bir dönüşümün görülmesini söylemiştir. Bu dönüşüm de beraberinde yeni sorgulama hatlarıyla düşünsel ve eylemsel gelişmelere sebebiyet vermiştir. Sanatçılar ve düşünürler; yitip giden ahlak değerlerine, yozlaşmış sisteme, yaşam mücadelesinin zorluklarına, sömürüye odaklanarak bu olayları eserlerinde tüm gerçekliğiyle yansıtmaya çalışmışlardır. Topluma yönelme, Romantik akımın bireyseldeki odağının yok olup gitmesiyle başat öge olmuştur. Duygusallığın yerine sert gündelik gerçekliği tüm çıplaklığıyla gözler önüne seren bir anlayış oluşmuştur (Karabulut, 2014).

Gerçek, Realizmin gerçeklik algısına bakıldığında bir yanılsama değil; nesnel, somut bir şey olarak görülmektedir. Romantik Dönem'deki gerçek; hayal, illüzyon, sıra dışı ve ölçüsüzlük olmaktan sıyrılıp nesnel ve somut olana evrilmiştir. Oyuncu, bu nedenle bayağı, yapmacık, abartı ve kompleks olandan sıradan, sade, gündelik olana dönüşmüştür. Böylece, oyunculuk sanatının topluma karşı yükümlü olma ereği oluşmuştur. Realizm akımıyla birlikte tiyatro metinlerine konu olan orta sınıf, beğeni seviyesinin de düşük olmasından dolayı tiyatroya ilgisini artırmıştır. Kendi hikayesini izleyip beğendiği oyuncuyu alkışlayarak onurlandıran seyirci, "yıldız oyunculuk" sorunsalını da ortaya çıkarmıştır. Bu durumun küçük tiyatroların aktör bulmakta zorluk yaşamalarına sebebiyet verdiği görülür. Tiyatro yönetmenine duyulan ihtiyaç, bu tarz açmazlar sonucunda artarak önem arz etmiştir. Eugene Scribe, Realist Dönem'e oyunlarıyla damga vuran ilk isimlerden biri olarak bilinir.

Tiyatro sanatında gerçeklik illüzyonunun aktarılışı, Aristoteles'ten beri dönemin konjonktürüne göre farklı formlarda karşımıza çıkmaktadır. Gerçeklik üzerine her ne kadar çeşitli yorumlamalar olsa da bunun herhangi bir sistemiği bulunmamaktadır. Oyunculuk, bu süreçte değişken yapısı gereği bir düzene oturtulamamıştır.

Diderot'nun XIX. yüzyılda oyunculuğu sanat olarak ele alıp bununla ilgili çeşitli görüşlerini dile getirmesinden sonra, Konstantin Sergeyeviç Alekseyev Stanislavski oyunculuk sanatını sistemiğini belirlemek için çalışmalar yapmaya başlamıştır. Bu çalışmalar Sistem adı altında bir önceki bölümde detaylı anlatıldığı için bu bölümde kendisine özet hâlinde yer verilecektir. Stanislavski, gerçekçi oyunculuk yöntemleri hakkında aklın ve bilimin ışığında çeşitli araştırmalar yapıp oyunculuk yöntemini sistematize etmiştir. Sistem'ini oluştururken çalışmalarını gözlem ve bilimin ışığında,

kendi oyunculuk deneyimleri ve birlikte çalıştığı oyuncularla yola çıkarak oluşturmuştur. Yeni oluşan birçok oyunculuk metodunun çıkış noktasını oluşturan Sistem, bugün bile varlığını sürdürmeye devam etmektedir. Stanislavski'ye göre oyunculuk sanatı sonu olmayan, devingen bir yapıya sahiptir ve içindeki paradokslarla ilerleyen bir süreç olarak gerçekleşir.

Gerçeklik nosyonu, yukarıda anlatılanların ışığında, her çağda farklı akımlarla eklenerek gelişimine devam etmiştir. Oyuncu ise oyunculuk sanatını her çağda gerçeklik nosyonuna göre icra etmeye çalışmıştır. Gerçekçi oyunculuk anlayışı, XX. yüzyılda Stanislavski ile bir sisteme oturtulmuştur. Fakat oyun-gerçek ilişkisinde açmazlar süregelmeye devam etmiştir.

3.1.4 Sembolizm :

Realizm akımı, XIX. yüzyılda hızla güçlenmiştir. Bu akımın sükse yapması, onu eleştirilene maruz bırakmıştır. Aydın sınıf, sanatsal estetikten yoksun orta sınıf beğenisindeki oyunlara tepki göstermeye başlamıştır. Endüstrileşmenin artması ile birlikte bu dönemde sanatın toplum gerçeklerini yansıtmadaki nosyonu da zayıflamıştır. Tiyatrodaki yapısal sınırın değişimi için çeşitli eğilimler oluşmuştur. Romantik akıma ve onu besleyen idealist düşünce yapısına bir yönelim söz konusu olmuştur. Realizm'e tepki olarak doğan sembolizm akımı; hayat gerçeğinden, nesnel ve somut olandan uzaklaşmış mistik, sezgisel bir anlayışa yönelmiştir. Alman felsefesine dayanan bu akımda, pozitivizme karşılık olarak duyguların ön planda tutulduğu bir anlayış yer almaktadır. Sembolizm, etkisini daha çok edebiyat ve şiirde göstermiş olsa da akımın tiyatro sanatına da etkisi büyük olmuştur. Sembolizmin gerçek ve oyun bağlamı incelemesine geçmeden önce, akımın oluşumunda etkisi olan olaylardan bahsetmek, konuyu kavramak için daha yararlı olacaktır.

Realist akımın dramatik yazarları, yaşadıkları paradokslar neticesinde gerçekçiliğin dışına çıkıp daha derine inen, ifadeye hayal dünyasının irdelenmesi yoluyla estetik katma amaçlı yöntemler aramışlardır. Realist akımın dramatik yazarları, yaptıkları keşifler doğrultusunda, toplumsal sorunlardan ayrılarak bireyler arası ilişkileri, yalnızlık, intikam gibi duyguları dolaylı yoldan sembollerle aktarmayı hedeflemişlerdir. Örneğin Shakespeare'in Hamlet oyununda simgeler başarılı bir şekilde kullanılmıştır. Hamlet'in babasının intikamını almak için geldiği Danimarka Krallığı'ndaki evvel zaman

öncesinde güzel olan bahçenin çürümüş ve yabani otlarla dolu olması, aslında krallıkta dolanan hain insanları ve hâkim olan başıbozukluğu sembolize eder. Hamlet'in krallıkta dolanan hayaletleri görmesi de aynı zamanda krallıkta yanlış olan bir şeyler olduğunu simgelemektedir (Bozer, 2019).

Bu çağda oyunculuk anlayışına yenilik getiren isim ise Gordon Craig'dir. Craig, simgesel estetiğin gelişimine katkı sağlarken realist tiyatro anlayışına sert eleştirilerde bulunmuştur: "Modern tiyatroda malzeme olarak kadın ve erkek bedenlerinin kullanılması, orada sunulan her şey tesadüfi bir doğa. Oyuncunun vücudunun hareketleri, yüzünün ifadesi, sesler hepsi onun duygularının rüzgarlarının insafına kalmıştır" (Craig, 1908).

Craig'e göre sanat eserlerinde, -realist akımda olduğu gibi- gerçeği birebir yansıtmamanın estetik bir değeri yoktur. Ona göre sanatçı, yaşam gerçeğinin derinlerindeki anlamı ortaya çıkarmalı, gerçeği direkt olarak aktarmamalıdır. Seyirciyi sembolik, olağanüstü bir üslup ile mistik bir ortama sokulmalıdır. Yönetmen, doğaya öykünmemeli ve arkasındaki sezgisel olanı, estetik bir üslupla vermelidir. XIX. yüzyılda gerçekleşen endüstrileşmeden ve bununla birlikte yaşanan toplumsal olaylardan etkilenen filozoflar, sanatçılar gerçekçilik anlayışına karşı çıkmışlardır. Bu aydınlar, toplumsal olayları aktarmak yerine, kişiler arasındaki sorunlara ve duygulara yönelerek romantizmi tekrardan ortaya çıkarmışlardır. Gerçeği yalın ve doğalcı bir üslupla anlatmanın estetik bir değeri olmadığını savunan sembolistlerin yaşanan olaylardan ziyade insan ilişkilerini sezgisel, katmanlı ve bütüncül bir anlayış olarak benimsedikleri görülür. Bu yaklaşımlar yönetmen üslubunun önemini ortaya çıkarıp aktörlük sanatını ise farklı formlara sokarak yeni eğilimlere kapı açmıştır.

3.2 Modern Dönem Akımları (20.Yüzyılın Tiyatrosundaki Akımlar)

Birey, XX. yüzyılda modernizmin gelişimi ile birlikte gerçeği yansıtmada farklı arayışlar içerisine girmiştir. Gelişen teknoloji ve iyi insan olma eğiliminin birbirine zıt ilerlemesi, gerçek olanı parçalara ayırmıştır. Sanatçılar, bu gerçeklik algısını aktarırken cesur, özgün ve sarkastik yorumlamalarla devrimci bir anlayış içine girmiştir. Bu dönem sanatçıları, natüralist akımları karşısına almışlar ve gelenekten uzak, sezgisel

yaklaşımlara yönelmişlerdir. Gerçeği bire bir, ayna gibi yansıtmak yerine gerçeğin katmanlarını ve onun derinlerinde yatan gizleri ortaya çıkarmayı hedeflemişlerdir. Bu yönelişin temel nedeni, gelişen ve ilerleyen teknolojinin modern çağda bireyi hayal kırıklığına uğratmasıdır. Bu çağın estetik algısı; eleştiren, yargılayan, sorgulayan ve gizler üzerinde duran bir anlayış olarak görülür. Hayattaki zıtlıkları, uyumsuzlukları ele alan ve gelenekten gelen köklü epistemeleri yıkan özgür bir estetik anlayış geliştirilmiştir. Bu anlayış, tiyatro sanatında da etkisini göstermiş ve yenilenen aktörlük, sahne biçimleri, tasarımlarıyla Avangart Tiyatro adı altında zuhur etmiştir (Karabulut, 2014).

Avangart Tiyatro akımları; I. Dünya Savaşı'ndan sonraki kaosu insanlığı evirdiği durumu, yaşanan paradoksları, yitip giden ahlak anlayışını, umutsuzluğu, teknolojinin gelişimiyle robotlaşan insanı, tüm çıplaklığıyla, cesur bir biçimde anlatan sanat anlayışını benimser. Bu yüzyılda I. Dünya Savaşı'nın sebepleri ve sonucunda yaşanan yıkım, güvensizlik ortamını oluşturmuş; akla olan inancın yitirilmesi ve insani ilişkilerin sorgulanması sonucunu doğurmuştur (Yıldırım, 2021c).

Kapitalizm ve endüstri devrimi, insan hayatına konfor getirmiş olsa da olumsuz etkileriyle de kendini bir o kadar hissettirmiştir. Makineleşme; ulaşım, iletişim, üretim ve sermaye biriminin artmasıyla hızlı bir gelişim süreci yaşamıştır. Büyük şirketler bu süreçte rant kavgaları sebebiyle işçiye yüklenmiş, insanı değersiz hissettirip makine gücüne yönelmişlerdir. Bu durumun insan ve toplumun ahlaki çöküşüne sebebiyet verdiği görülmüştür. Aynı zamanda toplum yapısı ve sanat arasındaki duvarı kaldırıp gerçeğin derinine inerek estetik alanları kullanan çeşitli akımların doğmasına da neden olmuştur.

Avangart akımlarda tiyatro metninin sözel kısmından ziyade görsel, işitsel, performatik yönünün yani biçimin altı çizilerek üretimlerde bulunulmuştur. Bu sayede seyirciyi toplum gerçeğinin altında yatan gizi ortaya çıkaran protestocu yapıyla şaşırtma ve onda estetik haz duygularını öne çıkarma başat hâle gelmiş, yönetmenin öne çıkarıldığı bir çağa yönelim gerçekleşmiştir. Aktör ise, farklı performatik alanlara yönelmiş, oyunculukta yeni yaklaşımların önü de açılmıştır (Adler, 2007).

Yukarıda anlatılanların ışığında bu döneme damga vuran belli başlı Avangart akımlar vardır.

Bunlar: Fütürizm, Ekspresyonizm, Dadaizm ve Sürrealizmdir.

3.2.1 Fütürizm :

XX. yüzyılda öncü akımların ortak nosyonu, döneme hâkim olan estetik anlayışı topyekûn karşı geliş olarak görülür. Bu devrimci akım, çağın teknolojik gelişimini ve savaşlar neticesinde ortaya çıkan yaratıyı benimseyerek makineleşmeye vurgu yapmıştır. Hatta bu yönelim neticesinde savaşları yüceltilmiştir.

Fütürizm, Fransa'da 9 Şubat 1909 tarihinde Le Figaro gazetesinde Filippo Tommaso Marinetti'nin (1876-1944) yayımladığı Manifeste du Futurisme Bildirgesi ile duyurulmuştur. Filippo'nun düşüncelerini zamanla Umberto Boccioni, Carlo Carra, Luigi Russolo, Giacomo Balla ve Gino Severini benimsemiş ve bu sayede Fütürizmin yapı taşları oluşmaya başlamıştır (Aliyazicioğlu, 2010).

Fütürizm (Gelecekçilik), yaşamın hareketini sanata eş zamanlı yansıtmayı hedeflemiştir. Geleneğe tamamen karşı gelmiş, devingen bir yapıyı benimsemiştir. Sanayi Devrimi'yle gelişen makineleşmeyi yücelterek hızını ve yapısını sanat eserlerinde yansıtmıştır. Marinetti, popüler eğlencelerin tiyatro sanatında iç içe geçerek düşsel bir ortam yaratmıştır.

Bu akımın etkisi altında kalan en önemli tiyatro sanatçılarından biri Rus sanatçı Meyerhold'tur. (1874-1940) 1917 Rus devrimine kadar natüralizm ve sembolizm akımlarından etkilenen sanatçı, eserlerini devrim sonrası fütürizm akımı doğrultusunda icra etmiştir. Meyerhold, dönemin natüralist bakış açısıyla ilerlediği Moskova Sanat Tiyatrosu'na oyuncu olarak başladığı yıllarda, Stanislavski'den etkilenerek psikolojik gerçekçi eserler ortaya koymuştur. Çağın devingen yapısı ve gelişimi Meyerhold'u etkileyerek onun natüralist akımdan uzaklaşmasına bir itki olmuştur. Meyerhold, tiyatronun köklerine inilmesi gerektiğini savunmuş, sembolik anlatıların yaratıcılığını dile getirmiştir. Ona göre natüralizm, gerçeği fotoğraf gibi yansıtmakta ve yaratıcılığı yok etmektedir. O, gerçeği olduğu gibi yansıtmak yerine, duyguların ifade edilmesine vurgu yapılmasını savunmuştur.

Meyerhold, oyuncuyu işçi gibi görmüştür. İşçinin her zaman dinamik işe hazır şekilde beklemesi gibi oyuncunun da oyuna hazır ve üretmeye açık olması gerektiğini savunmuştur. Oyuncunun işçi edasıyla makine gibi çalışmasına vurgu yapmıştır. Meyerhold'a göre aktör; elleri, bedeni, zihni açık olarak ve dinamik bir şekilde oynamalıdır. Gereksiz kostüm, aksesuar ve makyaj kullanımından kaçınmalı, boş bir sahnede bile üretebiliyor olmalıdır. Onun mottosu “Beden bir makine, oyuncu da bir makinisttir” (Berktaş, 1997).

Meyerhold, oyuncuların robotlaştığı düşüncesiyle eleştirilere maruz kalmıştır. Üslubunun keskinliğine karşın, ana yönelimi iş terimleri yerine sanatsal terimlerle açıklanmıştır. Bu doğrultuda seyirciyi kullandığı çelişkili zıtlıklarla dinamik tutup onun yaratıcı etkinliğini artırmayı hedeflemiştir. Yani “Yöntemi ‘mekaniklikten ayırıştırıp, onun ‘bios’ yönünü kuvvetlendiren unsur, refleksoloji kavramıyla ilişkisiyle alakalıdır” (Karaboğa, 2010).

Fütürizm, yukarıda anlatılanlar ışığında tiyatronun plastik yönüne vurgu yapıp, makine gibi değerlendirilmesine ve oyuncunun dinamik bir yapı olarak ele alınmasına neden olmuştur. Tiyatro sanatında kalıcı bir etki bırakmamış olmasına rağmen, birçok sanatçı, yönetmen ve oyuncuya ilham veren bir akım olarak görülmüştür.

3.2.2 Ekspresyonizm:

Ekspresyonizm (Dışavurumculuk), 1911 yılında Almanya’da ortaya çıkmıştır. Önceleri resim, tiyatro ve şiirde etkilerini göstermiştir. I. Dünya Savaşı öncesine dayanan bu akım, yaşanan toplumsal olayların ruhsal anlamdaki etkilerini yansıtmayı hedeflemiştir. Realist akımların ayna edasıyla aktardığı gerçekliğin yanılsama ve yüzeysel olduğunu, öz olanın bu gerçeklerin insanda bıraktığı ruhsal durumları aktarımı olduğunu doğruluğunu savunur.

Almanya’nın XX. yüzyılda savaş sonrası içinde bulunduğu ruhsal durumdan dolayı toplumda oluşan içe dönüş ve yabancılaşmanın etkisiyle gelişen ekspresyonizm, içselliğin aktarımı olarak vuku bulur. Bu içe dönüşün karşıtlıklara sebebiyet verdiği görülmüştür. Kadın-erkek, baba-oğul gibi çelişkili durumların, yaşanan üzüntülerin içsel dışavurumu olarak ortaya çıkmaktadır. Bu arketiplerin çelişkisi, bu akımın ana yönelimi olmuştur. Sıklıkla kullandıkları kelimeler arasında “ütopya”, “başkaldırı” ve “yeni

insan” bulunmaktadır (Karabulut, 2014). Bu akım, çağın birçok sanat alanına yeni biçim ve anlayış getirmekle damga vurmayı amaçlamıştır.

Dışavurumcu tiyatro da çağın getirdiği yabancılaşmayı ve toplumdaki bozulmanın bilinçaltındaki buhranlarını konu edinmiştir. Bu, gerçekçi tiyatrodaki gibi gündelik ve mantıklı ya da sembolik tiyatrodaki gibi toplumdan bağımsız olarak ele alınmamıştır. Dıştan gelen tüm baskılar reddedilip konular özgün ve özgür bir dille yansıtılmıştır. Oyuncu ise oynadığı karakterin psikolojisini izlek alıp rolünü kendini gerçek dünyada var etme biçimini düşünerek canlandırılmalıdır. Abartılı jest mimikler rol gereğince kullanılmalı ve soyut bir anlatım tercih etmelidir (Yıldırım, 2021a).

Ekspresyonist tiyatro, geleneksel değerlere karşı çıkış olarak görülmüştür. Sahnelemede kullanılan ışık, aksesuar, dekor, kostüm ve makyajın gündelik gerçeklik algısı kırılarak tüm bunlar simgesel bir anlatıya dönüştürülmüştür. Dev gölgeler, çeşitli renklerle boyalı suratlar, iskeletten ağaçlar, yamuk duvarlar gibi iç gerçeklik, yoğunlaştırılıp çarpıtılarak fantazyaya dönüştürülmüştür (Yetkinoğlu, 2020).

3.2.3 Dadaizm:

Dadaizm (Dadacılık), I. Dünya Savaşı sonrasında gerçekleşen ruhsal çöküntünün ve oluşan kargaşanın neticesinde İsviçre’nin Zürih şehrinde, Romanyalı şair Tristan Tzara tarafından ortaya çıkmıştır. Sanatçıların Avrupa’da savaşın en az etkilediği ülke olan İsviçre’ye akın etmesi, belli bölgelerde kümeleşmelere neden olmuştur. Bu sürgün sanatçılardan biri olan Hugo Ball, Dada Hareketi’nin çekirdeğini oluşturmuştur. Hugo Ball, yanına çektiği sanatçılarla başta şair Tristan Tzara olmak üzere 1916 yılında Cabaret Voltaire adında bir kabaret kurmuştur (Karabulut, 2014).

Sanatçılar, Hugo Ball ve Trizan Tzara eşliğinde çeşitli sanat yapıtlarının tersine bir anlayışla Cabaret Voltaire’de eserlerini icra etmişlerdir. Eser içeriklerinde çağın burjuvazisine karşı çıkış olan ve genel ahlak kurallarını, geleneği hiçe sayan, kasvetli ruh halini yansıtan konulara vurgu yapılmıştır. Dadaizm, tüm sanat anlayışlarına anarşistçe karşı gelmesiyle anti sanat eğilimi göstermiştir.

Dadaistler, hemen hemen tüm sanat dallarına ve onların kullandıkları metotlara karşı gelmiş ya da form değiştirmişlerdir. Farklı malzemeleri bir araya getirerek farklı bir

anlam ortaya çıkarmışlardır. Picasso'nun "Head of a Bull" adlı eserinde fincan ve fincan tabağının kürk ile kaplanması örneklerden biridir. Bu eserde bisiklet selesi ve gidon kullanılmasıyla beraber yapıt, dikkat çeken sanat eserlerinden biri olmuştur (Baskici, Z., 2015).

3.2.4 Sürrealizm:

Sürrealizm (Gerçeküstücülük), 1924 yılında I. Dünya Savaşı sonrasında Dada akımının etkisiyle ortaya çıkmıştır. Bu akımın öncüsü Andre Breton'dur. Breton, Tzara ve içlerinde başka sanatçıların da bulunduğu topluluk tarafından kurulan bu akım, başlarda kışkırtıcı gösteriler sunmuştur. Gösterilere belli bir zaman sonra seyircinin ilgisinin azalması, grup üyeleri arasında fikir ayrılıklarına sebebiyet vermiştir. Dadaistlerle ortak yönleri olsa dahi sürrealist akım öncüleri gerçek dünyayla daha yakından ilgilidirler. Grup üyelerinden Andre Breton (1896-1966) bu anlaşmazlıklar üzerine bir manifesto yayımlayarak sürrealist akımın lideri konumuna gelmiştir. Bu manifestoyla grup içinde akılda kalan çıkmazlara, tartışma noktalarına bir belirginlik getirmiştir (Karabulut, 2014).

Sürrealist akım, gerçeği dünyada değil bilinçaltında aramıştır. Öze önem veren bu akım, dışsal görünenin ötesinde bilinçaltına itileni dışarı çıkarmayı amaçlamıştır. Bilinçaltına ulaşabilmek için insanın kalıplaşmış ve geleneksel olandan kurtulması gerektiğini belirtmiştir. Toplumsal normlar, ahlak değerleri gibi tüm dogmalara karşı gelmişlerdir.

Sürrealizm, tiyatro sanatında seyircide şok bir etki bırakması için düş ile gerçeğin arasındaki çizgiyi kaldırmayı hedeflemiştir. Bu ayrımı, sahne üzerinde mekân ve zamanın birbirinden bağımsız oluşu, sahnedeki sembollerin saptırılması ve birbirinden alakasız türlerin bir arada kullanılması gibi yöntemlerle oluşabilir (Adler, 2007).

Gerçeküstücülük akımının önde gelen tiyatro insanı Antonin Artaud'dur (1896-1948) Artaud'a göre sahne gerçekliği ile yaşam gerçekliği farklı şeylerdir. Çağın tiyatro anlayışı, yaşam gerçeğini "kopya etme" olarak görür ve onun asıl olandan uzaklaştığını belirtir. Artaud, öze ulaşmanın ilkel büyü ritüellerindeki görevine dönerek eylemlerin gücü ile sağlanacağını savunmuştur. Bu öze dönüşten doğan itki ile seyirci bilinçal-

tında bastırıldığı tutkularını, düşüncelerini, ilkel benliğini dışa vurarak gerçeği yakalayıp bir hazzı ulaştıracaktır. Bu durum Aristoteles'in "Katharsis" kavramıyla da özdeşleşen bir tutkudur (Adler, 2007). Katharsis kavramında yaşanan acıma ve korku yerine vahşet ve dehşet ön planda tutmuştur.

Antonin Artaud, sürrealizm akımına kaynaklık eden 1938 yılında yayınladığı "Vahşet Tiyatrosu" kitabında "Eğer tiyatro yaşamın ikiziyse yaşam da tiyatronun ikizidir." Fikrini savunur (Innes, 2004). Artaud'a göre tiyatronun amacı, seyirciye gizil düşüncelerini, içgüdülerini, tutkularını, bilinçaltında sakladıklarını ruhsal ve psikolojik açıdan yaşatıp onu hazzı ulaştırarak iyileştirme çabasında bulunmaktır. Bu vahşet sahne üzerinde nesnelleştirerek aktarmayı hedeflemiştir.

Artaud, çağın geleneksel yaklaşımlarına tamamen karşı gelerek, seyirciyi mantık dışı bir yaklaşım ile vahşete sürüklemiştir. Bu sayede bilinçaltına itilen, hapsolan duyguları, düşünceleri, tutkuları, heyecanları dışarı çıkararak seyirciye sert, sarsıcı ve şok edici yüzleşme yaşatmıştır. Bu yüzleşmeden doğan iyileşmeyi ve özgürleşmeyi temel hedefi hâline getirmiştir. Öne sürdüğü düşünce yapısıyla XX. yüzyılın ikinci yarısında Jerzy Grotowski, Peter Brook gibi birçok tiyatro yönetmenini etkisi altına almıştır.

Tarihsel akımları takip eden süreçte gerçekliğin değişimiyle ortaya çıkmış çeşitli tiyatro türlerinden Diyalektik Tiyatro, Absürd Tiyatro ve Yoksul Tiyatro türlerinin oyun-gerçek ilişkisini incelemek konunun anlaşılmasına katkı sağlayacaktır.

3.2.5 Diyalektik tiyatro: Brecht

Tarihsel avangard akımların peşi sıra Brecht'in Aristoteles'ten beri gelen kalıplaşmış dramatik tiyatro yapısını sarsan düşünceleriyle, oyun-gerçek ilişkisini sorgulamasıyla başlamıştır. Bu sorgulama, içinde bulunduğu politik düşünce yapısıyla, dramatik tiyatronun gerçeklik bakış açısına karşı, farklı bir anlatım biçimine yönelmesini sağlamıştır. Brecht'in kuramında gerçeklikle bağına geçmeden önce bu anlayışın oluşum temellerinin bahsedilmesi, konunun anlaşılmasına katkı sağlayacaktır.

İnsanlık tarihine bakıldığında, her çağda ve dönemde çeşitli olaylara ve yıkıcı felaketlere tanıklık etmiştir. Ancak 1. Dünya savaşıyla oluşan yıkım 1914-1918 yılları arasında herkesin alışık olmadığı bir tarzda yok oluşun sınırına getirmiştir. XIX. yüzyılda

yaşanan siyasal ve ekonomik gelişimler beraberinde rekabeti getirmiş XX. yüzyılda ise bu rekabet sonucu oluşan gruplaşmalarla 1. Dünya savaşının başlamasına sebebiyet vermiştir. Büyük güçlerin sermaye paylaşımı, ortaya bir güç dengesi çıkarmak için her etnik ve dil topluluğunun etki alanı oluşturma tutkusu, uluslararası gizli diplomasi ve askeri ittifaklar 1. Dünya savaşının oluşumuna zemin hazırlamıştır. (Yıldırım, 2021b) Savaş, hem hazırlayanı hem de etkileyeni olarak derinden sarmıştır. Halk, savaş sonrası siyasal konulardaki gelişmelere yönelmiş, dönemin önemli gündemi hâline gelmiştir. Bu değişimler tiyatro alanında da vuku bulmuştur. Önceleri, eğlendirici ve orta sınıfın beğenisi dikkate alınarak yapılan çalışmalar, yerini siyasal ve sosyal sorunlara, halkın içinde bulunduğu bunalım sürecine yöneldiği görülmüştür. *“Tiyatro sanatçıları artık efendilerini eğlendirmek için tutulmuş eğlendiriciler gibi davranamazdı, seyirciyle yoldaş olan işçiler gibi ele alınmalıydılar”* (Carlson, M., (Çev: E. Buğralılar, 2007).

Tiyatro sanatı yaşanan tüm bu olaylar neticesinde siyasal ve politik açıdan bir bilgilendirme görevi üstlenmesiyle yeni biçim ve arayışa girmesine sebebiyet vermiştir. Piscator'da 'politik tiyatro' anlayışını bu minval üzerine şekillendirmiştir. Erwin Piscator” (1893-1966) dünya tiyatro tarihinde alışlagelmiş biçim ve yöntemlerin dışında siyasal amaçlı tiyatro düşüncesinin ilk kuramcısıdır. Agit-Prop tiyatro çalışmalarıyla sanat yaşamına başlamıştır. Toplumsal gerçekliğe daha çok yaklaşmak için çalışmalarını 'belgesel tiyatro' çalışmalarına evirmiştir. Seyircinin sahne ile arasındaki ayrımı kaldırarak 'bütünsel tiyatro' yaklaşımını ortaya atmıştır. Aristoteles'ten bu yana gelen mimesis/taklit anlayışına karşı tiyatronun bir anlatı olduğunu savunmuştur. Siyasal tiyatronun biçiminin dramatik değil anlatımsal yani epik olduğunu ileri sürmüştür. Piscator, bu savlarıyla Bertolt Brecht'in 'epik tiyatro' kuramının oluşumuna zemin hazırlamıştır (Şener, 2006).

Bertolt Brecht, (1898-1956) XX. Yüzyıl tiyatro anlayışında gerçekçi-doğalcı yaklaşıma karşı çıkarak önemli bir değişim sağlamış, şair, düşünür, yazar ve tiyatro kuramcısıdır. Brecht, tiyatro sanatında izleyicinin bilinçlenmesi için dramatik tiyatrodaki katharsis estetiğini reddederek, yabancılaştırma kavramını getirmiştir. Dramatik tiyatrodaki inandırıcılığı yakalama mottosuyla rolü yaşar gibi canlandırılarak seyircide bir arınma sağlanmış olmaktadır. Bu nedenle oyun gerçek paradoksuna düşme yönelimi

görülür. Brecht, seyircinin bu denli duyguya kapılıp bilinçten uzaklaşıp toplumdaki kopmasını eleştirmektedir. Bu düşünce ile tiyatro sanatında yanılsamacı oyunculuk biçimini benimsemiştir. Ona göre gerçekçi tiyatrodaki seyirci yaşanan olayları gündelik hayattaki gibi algılayıp, edilgen duruma sokmaktadır. Dramatik tiyatrodaki gerçeklik illüzyonunu aktarırken, gerçeğe en yakın şekilde yansıtılması seyircide gerçeklik duygusunun yoğunlaşmasına sebebiyet vermektedir. Brecht, bu yoğunlaşma sonucunda seyircinin kendisini gerçek yaşamda hissetmesi sebebiyle bilincin uyuşturulduğunu düşünmektedir. Eylemin dışında kaldığını ileri sürmüştür. Bu düşünce yapısında dramatik tiyatroya karşın, akılsal, bilinçli ve maddi olanın ön planda olduğu epik tiyatro anlayışını geliştirmiştir. Dramatik tiyatroların öne sürdüğü gündelik yaşamı, duygu ve ruhsal durumu sahnesele estetiğe dönüştürme, sadece bilinçaltındaki psikolojiyi vermektedir. Ona göre, oyuncu oynadığını belli ederek gösteren görevindedir. Rolün içinde rolün gerçeğine düşmeden mesafe koyabilmelidir. Bu mesafeyi koyabilmeleri adına oyun kişilerinin ‘gestik’ bir alan oluşturmaları gerekmektedir. Gestik alanda duruş, oturuş, ses tonu toplumsal bir gestusla ortaya çıkmaktadır (Yıldırım, 2021b). Oyun gerçek paradoksu bağlamında oyuncu epik tiyatrodaki gerçeği yanılsamacı aktarımıyla ve aklın, bilinci ön planda tutması oluşabilecek kaotik süreçleri engellediği görülmüştür. Brecht’in oyunculuk anlayışı günümüzde de varlığını sürdüren bir uygulamadır. Fakat dünya genelinde yaygın olarak gerçeği en yakın biçimde birebir yansıtılarak özdeşleşme yaratmasıyla dramatik oyunculuk sanatı ağırlığını korumaktadır. Bu yaklaşım sonucunda oluşabilecek paradoksal yapı ise büyüyerek devam edeceği yönündedir.

3.2.6 Absürd tiyatro:

İkinci dünya savaşı sonrasında kötümser, bilinmezci insanın varoluşunu sorguladığı ve iletişimsizliğini bilinen tüm sanat uyumlarını bozarak kırılma yaşatan bir tiyatro akımı olarak zuhur edilmiştir. Tüm bu uyumsuzlukları bilinen geleneksel yapıdaki oyun biçimi ve diyalog örgüsünün kırarak gerçeği yansıtmaktadır. Absürd tiyatroların amacı ise dünyada insanca bir düzen kurulamayacağını her şeyin anlamsız ve ilkel güdülerin egemenliğinde olduğunu göstermek, böylece insanın sahte avantajlardan

kurtulup saçmanın bilincine ermesini sağlamaktır. Seyirci oyunlarda kendi gerçekliğinin farkına varıp, düşünmeye başlayacaktır. Uyumsuzluğa yaklaşıp, saçmayı görmezden gelmeyi bırakacaktır (Şener, 2006).

Absürd tiyatro, Fransa’da başlayıp sonraları Avrupa’da yayılmaya başlamıştır. Diğer akımlar gibi ortak bir manifesto yayınlanmamıştır. Bu akımdaki Beckett, Ionesco, Adamov, Genet, Pinter vb. yazarların oyunlarındaki ortaklık sanat anlayışından kaynaklı absürt olarak sınıflandırılmıştır.

Absürd tiyatro, gerçeklik bağlamında geleneksel dram yapısının söylem biçimlerini terk edip, dramatik yapıdaki aktörlük gibi icra etmeyen, mantıksal işleyişi bozan bir anlayıştır.

3.2.7 Yoksul tiyatro: Grotowski:

Jerzy Grotowski, (1933-1999) oyunculuğu merkeze alan bir anlayışla Polonya’nın Opole’de Ludwing Flazsen’le kurduğu laboratuvar tiyatrosunda deneysel çalışmalar yapmıştır. Grotowski, iki ana konu üzerinde duruştur. Tiyatroyu diğer sanatlar ayıran şey ve oyuncu seyirci ilişkisinin nasıl olduğuyla alakalı çalışmalar yürütmüştür. Tiyatronun biçiminden çok oyuncuyu temel aldığı ve bu kadim sanatı, oyunculuk sanatı olarak değerlendirmiştir (Şener, 2006).

Grotowski’ye göre oyunculuk sanatı öz itibarıyla “seyircinin kendi derinlerine inerek, şok yaşamasını sağlamaktadır. Bu sayede seyirci parçalanmış benliğindeki ruhu ve bedeni arasında bir bütünlüğün sağlanacağını düşünmektedir.” (Karabulut, 2014) Bu sayede tiyatronun temel taşı olan oyuncu kendi engellerini aşıp, özünü ortaya çıkararak kutsallık kazanacaktır.

Grotowski, uyguladığı oyunculuk eğitimlerinde Dullin’in ritim egzersizlerinden, Vakhtangov’un fiziksel yaklaşımından, doğu tiyatrosunun oyunculuk tekniklerinden, Stanislavski’nin fiziksel eylemler yaklaşımından, Meyerhold’un biyomekanik oyunculuk anlayışından yararlanmıştı. Ona göre oyuncuya belirlenmiş kalıpları vermek yerine, kendini açmak suretiyle olgunlaşma sağlamasını amaçlamıştır. Çünkü bulunduğu çağın insanların gerçeklik anlayışını acı çekmek olarak görmüştür. Ona göre insanlar evde, işte ve sosyal çevrede toplum gereği sürekli maske takmak zorundadır.

Bu durumda bedenle ruhun çatışmasına ve acı çekmesine sebep olmaktadır (Karaboğa, 2010).

Tüm bu anlatılanların ışığında yoksul tiyatrodan oyunculuk amaç değil araçtır. İnsanın içinde bulunduğu buhranlarından çıkış noktası arayıp, yüzleşmenin yolu olarak görülebilir.

Sonuç olarak Grotowski bulunduğu dönemin gerçekliğini eğilip, insanlığın içinde bulunduğu bunalımlarından çıkış noktası arayışları içinde günümüz çağdaş tiyatrosunu etkilemiş, önemli bir yere sahiptir.

3.3 Postmodernizme Geçiş

Postmodernizm, kelimesindeki “Post” etimolojik olarak incelendiğinde sözcüğün Fransızca ve İngilizce ’den geldiği, anlamının ise “sonra” olarak bilindiği görülmektedir. Yani Türkçeye çevrildiğinde “modern sonrası” anlamına ulaşılır. Sözcükten, Modern Dönem’in bittiği ve yeni bir döneme geçildiği anlaşılmaktadır. (Karabulut, 2014) Postmodernizmin net bir tanımını bulunmamakla birlikte kavram, birçok düşünür ve araştırmacı tarafında yorumlanmaktadır.

Postmodernizm, 1950’lerin sonları ile 1960’ların başlarında kendini göstermeye başlamıştır. Modernizmin doğuşu ve sonlanmasıyla postmodernizmin doğuşu arasında çok uzun bir zaman olmaması, Postmodernist akımı tanıma sokarak onun sınırlarının belirlenmesini zorlaştırmıştır. Buna rağmen Postmodern Dönem için Modern Dönem düşüncelerine tepkisel olarak ortaya çıkışıyla “isyan” genellemesinden bahsedilmektedir. Bu akımın gündelik hayatta hissedilişi 1980’de “modernite” fikirlerine karşı oluşan örgütlenmelerle ortaya çıkmıştır (Bal, 2015). Resim, sinema, tiyatro, edebiyat ve felsefe gibi çeşitli sanat alanlarında kullanımı yaygınlaşmıştır. Sanatçıların ve düşünürlerin akımın yoğunca kullanılmaya başlandığı yıllardan itibaren postmodernizm kavramı üzerine yoğunlaşıp, özelliklerini belirlemeye çalıştığı görülmüştür. Özellikle görsel sanatlarda tartışmalara konu olmuş, Kristeva, Lyotard, Vattimo, Derrida, Foucault, Habermas, Baudrillard ve Jameson gibi teorisyenler tarafından işlenmiştir.

Postmodernizm’in kendine özgü ilkeleri ve özelliklerinden bahsetmek kolay olmasa da düşünsel köklerinin Nietzsche ve Heidegger’in belirlediği ilkeler ışığında olduğu

ileri sürülmektedir. Modernizm'in akılcılık ve bilimsel olan estetik bakış açısına tepkisel yaklaşır. Modernizmi Aydınlanma'nın bir çeşidi olarak görüp akılcılığın ise insanı iyiye götürmediğini ileri sürerler. Bu minvalde postmodernist akımı, her alanda yenilikçi ve özgürlükçü olarak tanımlayanların yanı sıra kaos ve umutsuzluğun bir yansıması olarak bakıp yorumlayanlar da vardır. Bu iki farklı bakış açısı, bu akımın artan popülerliğinin sebebi olarak da görülmektedir (Karabulut, 2014).

Postmodern kavramını ilk kez kullanan kişiler arasında İngiliz ressam John Watkins Chapman vardır. Ressam, Fransa'da ortaya çıkan Empresyonizm (izlenimci) akımının etkisiyle daha modern ve avangart gördüğü resim türündeki eserleri postmodern olarak nitelendirmiştir. Bununla birlikte I. Dünya Savaşı sonrasında Avrupa'nın çöküşünü postmodern kavramıyla ele alan ünlü Alman düşünür Rudolf Pannwits, bu kavramla postmodern insana vurgu yapmıştır. Pannwits, kitabında uygarlığın çöküşünü ve postmodern insanın militarist, şovenist ve seçkin değerlere yöneldiğinin altını Nietzsche'den alıntılar yaparak çizmiştir. Bu yaklaşım, postmodern kavramının bugünkü kullanımıyla büyük benzerlik göstermiştir. Sonraları bu kavramı İngiliz düşünür Arnold Toynbee de kullanmıştır. O, Postmodern Çağ'ı, Modern Çağ'ın getirdiği aydınlanma etiğinin kaybolup yerine yıkıntı ve çöküntünün olduğu katastrof dönemi olarak belirtmiştir. Bir başka kullanan isim ise Amerikalı kültür tarihçisi Rosenberg'dir. Postmodern kavramını kitle kültür olarak tanımlamıştır. Ona göre insanın etrafı metalarla sarılmıştır. O, toplu tüketim ve statülere göre şekil alan bir kitlenin parçası olan postmodern insanı olumsuzluklar içinde açıklamıştır. Aynı dönemde, kavramı karşıt bir tezle olumlu şekilde açıklayan Peter Drucker, Sanayi Devrimi'yle bilgiye ve öğretilenin artışına vurgu yaparak postmodernizmin ilerleme çağı olduğu şeklinde bir tanımlama getirmiştir. Yani cehaletin ortadan kalkıp yerine bilginin geçtiği bir çağ olarak olumlama yapmıştır (Şaylan, 2016).

Postmodern Çağ üzerine yukarıda anlatıların ışığında çeşitli tanımlamalar yapılmıştır. Modern Çağ'a ve onun estetik ahlak anlayışına, akılcılığına karşı gelinerek bir meydan okuma olarak da açıklanmıştır. Bireyin kendi kabuğuna çekildiği, narsist bir tutum sergilediği görülmüş ve entelektüel toplumsal mücadele son bulmuştur. 1789 yılında ortaya atılan eşitlik kavramı, ekonomik açıdan gerçekleşemeyince umutlar sönmüş ve modernite, hastalıklı bir yapıya dönmüştür. Devletler küreselleşmeyle birlikte ulus

devlet bilincini yitirmiş, tüketim toplumu ön plana çıkmıştır. Medya ise bu durumu körükleyerek gerçekliğin farklı formlarını ortaya çıkmıştır. Postmodern insan, değişen ve dönüşen yapıdan nasibini almıştır (Üskül-Engin, 2011).

Postmodernizmle birlikte değişen ve dönüşen gerçeklik algısının tiyatro sanatında da etkileri görülmektedir. Postmodernizm, 1960'lı yıllarda New York'ta, modern sanat ve estetik bakış açısına tepki olarak ortaya çıkmıştır. Bu yıllarda ortaya çıkan ve hızla gelişen pop-art, modernist görüşlere tepki olarak postmodern bir sanat anlayışı şeklinde benimsenmiştir. Modern sanat anlayışında seçkin yani elitist bir bakış açısı hâkim olup bu yaklaşım, sanatçının özgün olması ve farklı eserleri ortaya koymasına dayanıyordu. Pop-art sanatının ise bu yaklaşıma tamamen karşı gelerek özgünlüğü reddettiği, sanatın topluma ve insana bir yön verme işlevinin olmadığını savunup aşağı sanatı yücelttiği görülmüştür (Şaylan, 2016).

Pop-art sanatı, modern sanat anlayışının sanatsal estetiğinden uzak herhangi bir “izm” kaygısı gütmeyen gündelik ve popüler olanı konu almaktadır. Bu sebeple postmodern sanata karşı sanat (anti-sanat) şeklinde ifade bulmuştur. Sanatçı, modernizmde olduğu gibi özgün olma eğilimi ve bir düşünceyi aktarma çabasından sıyrılıp duyguları harekete geçirmeyi amaçlar. Postmodern estetik anlayışında, biçimde hiyerarşik sınıflandırmanın ortadan kalktığı metinlerarasılık kavramı ortaya çıkar. Eski biçimler ile popüler olan yapılar birleşip çift kodlama oluşturur. Oluşan bu yeni yapılar parodiyle alaya alınıp şimdinin yaşanmasına vurgu yapılır. Dün, bugün ve şimdi ile parçalanmış kişilikler beraberinde şizofreniyi doğurur. Bu akımın en önemli kavramlarından biri ise ironidir. İroni, parçalanmış kimliklerin sanatçının eserinin içinde ve dışında olmaya sebep veren bir itkidir. Bu yaklaşımlar, bireyi bireysellikte çıkarıp çoğulcu kitle kültürüne yöneltir. Hızlı tüketim kültüründe bireyin yiyeceği, içeceği, tüketeceği gibi faktörlerin algısal olarak yönetilmesi sebebiyle sanatçı doğruyu gösterme, eleştirme gibi bir tutumdan uzaklaşmıştır. Bu minvalde postmodern sanat, yaşamın yansıması olup yaşamın olduğu gibi kabullenilmesine vurgu yapar (Karabulut, 2014).

Postmodern dönemde tiyatro anlayışı, Aristoteles'ten bu yana gerçeği aktarma eğilimi ile birlikte her çağda olduğu gibi, dönemin toplumsal yapısına göre şekillenmiştir. Buradan hareketle oyunculuk da gerçeğin yok olduğu, içinin boşaltıldığı sistemin bir çıkartısı olarak bu minvalde kendini var etmiştir. Oyunculuk, bu dönemde içinden çıkılmaz

bir durum hâlini almıştır. Modern Dönem'in estetik anlayışına karşı gelen postmodern tiyatro da tepkisel yaklaşımın yanında ondan beslenerek varlığını sürdürmüştür. Oyunculuk sanatı, başlangıçtan günümüze olduğu gibi bir önceki akımdan yararlanarak süre gelmiştir. Bu tutum, bu dönem için de söz konusu olmuştur. Modern tiyatronun dramatik tiyatroya karşı olmasının aksine, postmodern tiyatro anlayışı birbiri içine geçmeli ve bazen de yapıyı aşan bir tutum sergilemiştir. Bu, dönemin estetik anlayışının da çoğulcu ve yüzeysel tüketim yapısına sahip olmasından kaynaklanmaktadır. Dönemin estetik anlayışının bu sebeplerden dolayı net bir tanıma kavuşamaması, tiyatro sanatı için de söz konusudur. Kitle kültürü sebebiyle hızla tüketen toplum, sanatı bir yansıma olarak kullanmak ve sanatsal estetik anlayışını yok etmekle onu yüzeysel bir durum içine sokmuştur. Tiyatro sanatı, bu çıktılarından nasibini alarak popülist ve eklektik bir sanat anlayışına dönüşmüştür. Yukarıda anlatılanların ışığında, bu akımın tiyatro anlayışında netliğin olmadığı ve anlayışın belli bir çizgide ilerlemediği görülmektedir. Bu yaklaşımın, avangart yaklaşıma benzeyen ve onunla birlikte gelişen ve değişen yeniliklerle şekillendiği belirlenmiştir (Yıldırım, 2021c). *“Postmodernizm, tiyatro sanatı açısından da orijinal bir kopuş noktası değildir. Postmodernist tiyatro anlayışı, tiyatro sanatında gerçek bir kopma noktası olarak değerlendirilebilecek olan avant-garde sanat akımlarının yıkıcılıklarının yarattığı zeminde gelişmiştir”* (Karacabey, 2007, s.105).

Postmodern tiyatro anlayışı, tek ve mutlak bir misyon ile ilerlemediği için teknolojik ilerlemenin uzantısı olarak avangart akımların ışığında parçalı bir hâl almıştır. Sanatsal bir misyonu olmayan kitle kültürünün dayattığı ve içi boşaltılmış gerçeklik konularına eğilim göstermiştir. Alt kültürle üst kültürün iç içe geçtiği biçim türleri tercih edilmiştir. Tüketilen metaları estetize edip eklektik bir yapıyla sanat eserlerinde kullanılmıştır.

Modern dönem akımları; doğruya, iyiye ve gerçeğin ne olduğuna ulaşmak için koşulları eleştirip onun ötesine bakmayı hedeflemiştir. Postmodernizmde ise bu gerçeği arama yolunda yeni türetilen anlamların ne olduğundan ziyade kurgulanan ve üretilen gerçeğin mekanizmalarıyla yüzeysel şekilde ilgilenmiştir (Karabulut, 2014).

Postmodern akımın oyunculuk anlayışında dönemin estetik anlayışıyla paralel giden bir süreç olduğu gözlenmiştir. Gerçeğin muğlaklaştığı ve bir misyonu olmayan tiyatro

sanatının dönemin oyunculuğa bakış açısında da bir yüzeysellik mevcuttur. Oyuncu, kurgulanmış gerçekliği kabul edip anlam üretmekten ziyade yansıtıcı olarak sanatını icra etmiştir. Eklektik bir yapıya sahip olan sanat, oyunculukta da kendini göstermiş ve birbirinden farklı oyunculuk anlayışlarını çoğulcu bir yaklaşımla sergilemeye çalışmıştır.

Yukarıda anlatılanların ışığında, 1960 yılında, avangart akımların nüksetmesiyle içeriğin misyonunun azalıp sözden daha çok bedensel anlatının öne çıktığı bir anlayış hâkim olmuştur. Peter Brook'un "kutsal tiyatrosu" Grotowski'nin "yoksul tiyatrosu", Eugenia Barba'nın "Odin tiyatrosu" bedenın sözel anlatımından bağımsız bir yaklaşım içermektedir. Bedenin özgürleşmesi yaklaşımına Asya tiyatrosuna duyulan merakın artışı sebep olmuştur. Bu özgürleşmenin Asya kültüründe uzmanlaşarak süregelen organik bir hâl aldığı değerlendirilirken batı tiyatrosunda çeşitli paradokslara sebebiyet verdiği görülmüştür (Yıldırım, 2021b).

Sonuç olarak postmodern akımın avangart akımların ötesinde yeni bir biçim ve kurallar belirlediği söylenemez. Günümüzde dönemin üslubu tartışma konusu olurken bu durum net ve mutlak bir tanıma ulaşılmasını imkânsız kılmıştır. Postmodern dönemde insanın entelektüel tutum, sorgulama ve savaşıma yetilerinin sona erdiği görülmüştür. Toplumun umut ve inancının kalmaması, devletlerin küreselleşmeyle ulus yapıdan çıkmaları ve medyanın tüketime popülariteyle yönelmesi bireyi narsist bir yapının içine sokmuştur. Gerçeklik ise şekil değiştirmiş ve yerini aslından uzak bir kopya gerçekliğe sürüklemiştir. *"(...) gerçeğin olmadığı, yaşananın hiper-gerçeklik, yani kopyanın aslının yerini aldığı postmodern çağda, aktörün kendinden yola çıkarak, ötekine (nesne olan kendine) dönüşerek yansıttığı gerçeğin gerçek olmaması ve öznenin çağın ve bu sanatının sarmalında Şey'e dönüşmesi, özgün yaratıcı, sağlıklı bir icra sunmasını olumsuz etkilemektedir"* (Yıldırım, 2021b, s. 285).

Erdal Yıldırım'ın yukarıda bahsettiği gibi gerçeklik algısının değişimi üzerine, Jean Baudrillard'ın "Simülasyon ve Hiper-Gerçeklik Kuramı"na geçmeden önce gerçekliğin çıkmazları, öznenin ötekine dönüşümünün üzerinde durulması da araştırmanın anlamlanması konusunda fayda sağlayacaktır.

3.4 Gerçekliğin, Oyun- Gerçek Bağlamında Aşamaları

Oyunculukta, gerçeğin ne olduğu Antik Yunan'dan günümüze tartışma konusu olmuştur. Aristoteles, gerçeğin doğanın içinde olduğunu söylerken Platon ise mimesis yani taklit gerçekliğinden söz edilemeyeceğini ve idealar dünyasının teorisine göre gerçekliğin idealar dünyası olduğunu söyler. Dünyada olanlar taklitlerden ibarettir. Yani oyunculuk sanatında icra edilen taklit, kopyanın kopyasının kopyasını yansıtmaktadır. Oyunculuk sanatında, gerçeğin peşine düşüp onun ne olup ne olmadığına kafa yormanın bitmeyecek bir serüvene dönüştüğü görülmüştür. Buradan çıkarılacak sonuç ise oyunculuk sanatının asıl hedefinin gerçeğe erişilebilmek olduğu şeklinde düşünülebilir.

Aktörlükte sahne gerçekliği, gündelik gerçekliğe öykünmedir. Althusser'e göre, *“alımlayıcı olan seyircinin aynaya bakıp kendisini görerek bir tanışıklık olma hâli olarak tanımlanmaktadır”* (Althusser, 2004, s. 97). Buradaki gerçekliğin neleri içerdiği sorusu akıllara gelmektedir. *“Gerçekliğin bütünü özne ve nesne arasındaki bütün ilişkilerin toplamıdır; yalnız olayların değil, bireysel yaşantıların, düşlerin, sezgilerin, heyecanların, hayallerin toplamıdır”* (Gök, 2007, s.113). Bu araştırmada gerçeklik kavramı felsefi açıdan değil, sanatsal ifade şeklinde ele alınmaktadır. Gerçeklik, çağın değişimiyle özne ve nesne arasındaki bütünü kapsamı yönünden bir devingenlik göstermektedir. Zaman ve koşullara göre hatta algılanma, yaklaşım tutumu gibi faktörlerle değişim arz etmektedir. Oyunculuk sanatı da toplumun, çağın konjonktüründeki değişimlere paralel bir yön izlemektedir.

Bu araştırmada gerçekliğin bir tanımına ulaşmak ya da kullanılan farklı tanımları tartışarak bir sonuca erişmek amaçlanmamıştır. Oyuncunun ötekine dönüşümündeki süreçler ve gerçeklikten doğan paradoksların altı çizilerek incelenmektedir.

Gerçekliğin her dönemde farklılıklar arz ettiği görülmüştür. Araştırmanın ilk bölümde bahsedildiği üzere, karşı gerçekçiliği savunan düşünce akımları da dahil olmak üzere gerçekleşen tüm gelişmeler sonucu toplumcu gerçekçilik olarak bir zemine oturmuştur. Bu temel, sanatsal değerinin zedelenmesine neden olmuştur. Ziss (1984), bu konuda şunları söylemiştir:

Ünlü İtalyan estetikçi Benedetto Croce, sanata, pratiğin her türlü alanının etkisinden uzak, tam anlamıyla özerk bir etkinlik görmek kaygısıyla; siyasete bağlı her türlü sanatsal yaratımı sanatımsı (quasi art) diye niteler. İngiliz estetikçisi R. Collingwood sanatın siyasete, giderek komünizme komünist duyguları uyandırıp yaratarak hizmet edeceğini kabul eder; ama bunu asıl anlamda sanat değil, büyü (magia) olarak niteler. Collingwood’a göre okurda ya da seyircide siyasal heyecanlar doğurmak doğrultusunda bir yaratıcının duyacağı her çeşit özlem, en iyi durumda, siyasete hizmet edebilir; ama sanatsal bir yaratım için bu zararlıdır. Fin yazar Pentti Holappa ise ‘sanatçı yapıtına siyaset karıştırırsa, sanatçı olmaktan çıkar’ der (Aktaran Yıldırım, 2021a, s.308).

Yukarıdaki açıklamalardan anlaşılabacağı üzere gerçeklik, toplumsal gerçeklikle birlikte idealist bir konumda görülmektedir. Gerçeklik, bazı araştırmalarda ise zaten ideolojinin içinde yer almaktadır. Toplumun büyük çoğunluğunun siyasetle ilgilenmesi, gerçeklikle arasındaki ilişkinin ayrılmaz bir bütün olduğu yadsınmamaktadır.

Fischer’a göre sanatta gerçeklik, nesnenin ve öznenin organik bütünlüğüdür, bu sebeple de esnek ve kesinliği olmayan bir olgudur. Fischer, gerçekliği kimi zaman nesnel bir tutum, kimi zaman da anlatım yolu ya da yöntem olarak tanımlamaktadır. Sanatçı gerçekliğin özünü nesnel bir gerçeklik olarak yansıtacaksa bu gerçeklik kendi dışında sadece dış dünyaya indirgenemez. Gerçeklik, bireyin yaşantı algısı ile birlikte bir bütünlük oluşturmaktadır. Bu bütünlükte öznelliğin baskınlığı ile nesnelliğin gerçekçiliği bir netliğe varamadığı için bu, imgenin yıpranmasına sebep olmaktadır. Bu sarsıntılı düzlemde, “*Sanat, mimesis ya da doğanın takliti, sanatın yaşayan gerçeklikle olan ilintisi, gerçekliğe ve bilimselliğe indirgenmesidir. Karşıt görüşlere göre ise sanat, gerçek dünyanın yansıtılması değil, bundan bütünlükle farklı olmak üzere, bir şeyin yeniden yaratılmasıdır*” (Yıldırım, 2021c, s.309) (Kagan, 1982, s.11). Aktör, bu yaratım sürecinde, rol gerçeğine tamamen katılmamaktadır. Fakat gerçekliğin tanımlanması, içinde çıkmazlar barındıran kaotik bir durum olmuştur. Aktör, inandırıcı oynamak arzusuyla kendi gündelik gerçeğine başvurur. Fakat gerçekliğin bu kaotik durumu, oyuncunun oyun icrasında paradoksal bir yapıya girmesine neden olmaktadır.

Oyunculuk sanatının icrasında ister bireysel ister toplumsal olgulara değinilsin, gerçeğe mutlaka bağ kurulmak zorundadır. Karşı gerçekçi akımlarda bile çağın gerçekliğine karşı gelinirken, gerçekliğin derinlerde olduğu savunulurken gerçeklikle bağ kurulmuş olunur. *“Yapıt, ister toplumsal/politik isterse bireysel/psikolojik içeriğe sahip olsun, her durumda temel olarak gerçekliği nasıl ele aldığına göre değerlendirilir”* (Zeren, 2019, s.78). Bu durumun temelinde yatan ise oyuncu seyirciye yansıtmada bulunurken, seyircinin dış dünyayla bir bağ kurması gerekliliğidir. Bu durumda oyuncu da bu gerçeklikten beslenir.

Oyuncu, alımlayıcıya gündelik gerçeği yansıtırken ortaya çıkan gerçeklik her ne kadar dış dünya gerçekliği olsa da bu, kendi özgünlüğünden hareketle yeniden yaratılmış farklı bir gerçekliktir (Yıldırım, 2021c). Bu gerçeklik rol kişisine aittir. Fakat kendi ilkel gerçekliğinden yola çıkan oyuncu, hiper-gerçek bir durum içerisine girerek komsuzlaşmaktadır. Oyunculuk sanatında özne ve nesnenin bu yakın bağı, oyun-gerçek paradoksunda oyuncuyu öteki bir gerçekliğe sürüklemektedir.

Aktörün, yaşadığı sorunsallardan biri de özneye yüklenen anlam ya da belirlenen çerçeveler nedeniyle kendini gerçekleştiremedi, engelleyenlerinin farkında olmadan başka bir öze uyum sağlama süreci olarak görülür. Aktörlük sanatında, özne ve nesne bir bütünlük arz etmektedir. Yani aktör, yaratım esnasından kendini kullanmak durumundadır, bu nedenle de aktörün sık sık dışsal gerçekliğin içine düştüğü görülür.

Yaşadığımız çağda, bireylerin neye, nasıl tepkiler vereceğine öznenin kendisi dışında egemen güçler ve ideolojik yapılar karar vermektedir. Bu düzlem de oyuncu için önemli olan özgün ve özgür yapının zedelenmesine sebebiyet verebilir. Yapılandırılmış toplumlarda sanat ve estetik nitelikler körelmektedir. Bu düşünce tarzının yayılmasına neden olan araç ise medyadır. Bireylerin neye, nasıl bakacaklarını ve onu ne ölçüde algılayacaklarını belirleyen medya araçları, kitlelerin algılarını şekillendirmektedir. *“(...) medya, insanların çoğunun ne hakkında ne konuşacağını ve izleyicilerin/okuyucuların gerçekleri ne olarak düşüneceğini, kuracağı gündemle belirler”* (Yaylagül, 2016, s.117).

Foucault, öznenin yaşanılan çağda nesneleştirmesine etki eden kiplerin altını çizmiştir. Bunlardan ilki filoloji ve dil bilimi alanlarındaki öznenin nesneleşmesidir. Bilim statüsü kazanmak; üreten, emek veren öznenin nesneleşmesi için ortaya çıkan kiplerdir. İkincisi ise “bölücü pratikler”dir, bunlar nesnenin kendi için bölünen kiplerinin özneye yansımaları şeklinde görülür. Örnek olarak suçlular ve iyi çocuklar, akıllılar ve deliler şeklindeki nesneleştirmeler gösterilebilir. Foucault, son olarak öznenin iktidar tarafından nesneleştirilmesine değinmiştir. İktidarın öznenin bireyselleşmesinin önüne engel koyup iktidara uygun, denetlenebilecek, çizgileri belli bir bireyselliği dayattığını belirtmiştir (Foucault, 2021).

Bu iktidar biçimi bireyi kategorize ederek, bireyselliğiyle belirleyerek, kimliğine bağlayarak, ona hem kendisinin hem de başkalarının onu tanımak zorunda olduğu bir hakikat yasası dayatarak doğrudan gündelik yaşama müdahale eder. Bu bireyleri özne yapan iktidar biçimidir. Özne sözcüğünün iki anlamı vardır: Denetim ve bağımlılık yoluyla başkasına tabi olan özne ve vicdan ya da öz bilgi yoluyla kendi kimliğine bağlanmış olan özne. Sözcüğün her iki anlamı da boyun eğdiren ve tabi kılan bir iktidar biçimi telkin ediyor. (Foucault, 2021, s. 62,63)

Tüm bu gelişmelerin ışığında, toplum içinde yaşamını sürdüren oyuncunun nesneleşme süreçlerinden etkilenmemesi imkânsız görülmektedir. İktidarın ve toplumsal yaşantıların dışında kalmak isteyen özne, dışlanır ve ona anormal gözüyle bakılır. Özne, kendini bu konuma sokmamak için onu nesneleşmeye iten mekanizmaları kabul etmektedir. *“Birey kendini ve kendi kimliğini belirlediği yanılsamasına kapılır oysa farkında olmayarak cezalandırma, dışlanma ya da deli olarak yaftalanma korkusuyla norma uygun davranmakla kendine iktidar tarafından dayatılan bir kimliği üstlenmektedir”* (Yıldırım, 2021c, s.339).

Özne, Louis Althusser’e göre ise ideolojiler tarafından şekillenmektedir. Althusser’in ideolojisini ekonomik yaşantıların dışına taşıdığı görülmüştür. *“İdeoloji, insanlar ile onların dünyası arasında yaşanan ilişkidir. Ya da bu bilinçsiz ilişkinin yansıtılmış bir biçimidir”* (Althusser, 2004, s.280). Yani özneyi varoluşsal koşullar ve toplumsal ilişkilerden doğan hayali bir biçim olarak nitelendirmiştir. Althusser, ideolojiyi bir grubun dahil olduğu düşünceler dizgesinden ziyade herkesin dahil olduğu pratikler dizgesi

şeklinde belirtmiştir. Her yanına yayılmış pratiklerden dolayı öznenin kaçacak yeri kalmamıştır (Sucu, 2012). Çağın egemen yapısı, bireye bireysel bir özne olma yapısı sunarken aslında hiç olmamış öznenin bu rolle gerçekliği belirtilmiştir (Yıldırım, 2021c).

Oyuncu, aktörlük sanatında özne ve nesnenin kurmak zorunda olduğu bağ neticesinde rol kişisi oluşturmak için kendinden yola çıkmaktadır. Fakat yukarıda bahsedilenlerden hareketle oyuncu özellikle Postmodern Çağ'da kendi olmak konusunda sorunlar yaşamaya başlamıştır. Bu, oyun-gerçek özne-nesne bağlamlarında güçlü bir oyuncu kimliği olmaması ona sağlıklı bir ortam yaratmaktadır.

Lukâs'a göre her şey, kapitalizmin bir getirisi olarak hızlı tüketilen bir metaya dönüşmüştür. Parçalanmışlık, bütünlüğün bozumu üretim evrelerindeki maddi bir yitlilik olarak görülmektedir. Bireylerin birbirine karşı yabancılaşmaları, üreticinin üretilen üzerindeki emeğinden bağımsız nesneleşmesiyle birlikte bireyler arasındaki bağ, şeyleşmeye başlamıştır. Önceleri toplum, bireyler arası ya da doğa ile ilişkiler üzerinden aktarılırken şimdi de bu bağlar metaya dönüşmüştür. Her şey alınıp satılabilen maddi değerler ile ölçülmektedir (Althusser, 2004). Bu düzlemde bakıldığında sanatın da endüstrileştiği bir ortamda çıkarılan sanat yapıtlarının pratik, hızlı ve yüksek maddi değerli bir görünüm kazanmıştır. Bu bağlamda sanat estetik bakış açısından uzak ve farklı gerçeklikleri yansıtmadan yoksun kalmıştır. Tüm eserler birbirinin aynısı konumdadır.

Oyunculuk, yukarıda anlatılanların ışığında gerçeğini yapma sanatı olması neticesinde gerçekliğin çeşitli çıkmazlarıyla karşı karşıya kalmaktadır. Oyuncu, kendi gerçekliğinin ne olduğunun farkına varmadan rol icrası gerçekleştirdiğinde oluşan yeni gerçeklik, hiper-gerçekçi bir hâl almaktadır. Bu nedenle özne ötekine dönüşüp beraberinde ilerleyen bölümlerde bahsedilecek olan içinden çıkması zor sorunlar yaşamaktadır.

3.5 Simülasyon ve Hiper-Gerçeklik Kuramlarının Oyunculuk Bağlamında İncelenmesi

Modern sonrası sanat ile yaşam arasındaki diyalektik ve estetik anlayışı paradoks bir yapı içerisinde görülmektedir. Bu dönemde popülizmle birlikte kitle kültürünün hâkim

olması, sanatsal estetiğin yitimine sebep olmuştur. Ticari bir eğlence ortamı yaratılarak gündelik alt kültüre hitap eden ürünlerin sanatsal sunumuyla ya da üst kültür bir eserin sıradanlaştırılması sonucunda sanatın estetik niteliğinin yok edildiği görülmüştür. Sanat, büyük pazarlarda kitle kültürüne hizmet amaçlı popüler kültüre göre konumlanmıştır. Sürekli gelişen ve değişen topluma ayak uydurmak için sanatsal üretimin ulaşılabilir olmasıyla birlikte basit malzemelerle, hızlı, anlaşılır bir hâl almıştır. Bu durumda sanat, özne konumundan nesne, yani meta düzeyine getirilerek piyasa içerisinde sanatsal olandan ödün verilmesi amaçlanmıştır (Zeren, 2019). Bu eğilim, sanatın içerikten yoksun “kitsch” bir sanat olarak görülmesine yol açmıştır.

Biçimden ibaret olan sanat, Walter Benjamin’in “aura” (hale) ifadesinden faydalanılarak da açıklanabilir. Seri üretim ürünü olan sanat, değerini ve şimdi-burada olma özelliğini yitirdiği söylenebilir.

Baudrillard, ortaya koyduğu “Simulakr Kuramı”nda tek bir düşünce akımına bağlı kalmadan içinde çeşitli fikirleri barındıran ve kendine has bir düşünür olarak ortaya çıkmıştır. Çeşitli bilimsel terminolojiden faydalanmış ve bilimsel hareketlerin doğurduğu devrimsel fikirleri kabul etmiştir. Bununla birlikte bireyin dönemin yapısıyla etkisi altında kaldığı toplumsal olguların çözümlemelerini iyi analiz eden bir düşünür hâline gelmiştir. Bu çözümlemelerin düşünce temelinde Nietzsche üzerine yaptığı tezi, Marx’ın yapısalcılığı, Marshall McLuhan’ın elektronik medya üzerindeki çalışmaları, Almanca öğretmenliği ve Lefebvre ile Barthes’in fikirleri yer almıştır ve bu sayede fikren zengin, çağdaş bir düşünür hâline gelmiştir (Dikmen, 2016). Bu fikirlerin konumlanması ve onları anlamak hususunda zahmet gerektiğini belirtmekte fayda vardır. Çünkü Baudrillard, sosyolog ve filozof olarak kuramında kendine has kavramlar ortaya çıkarmıştır. Batı toplumunun rasyonalizmi ve doğru bilgi ile batıl inanç arasındaki farkların özü üzerindeki sert eleştirisini kendine özgü bir dil aracılığıyla ifade etmiştir. Bu durum Baudrillard’ın kuramının anlaşılmasını zorlaştırmıştır. Baudrillard’ın Nietzsche’den sonra en çok faydalandığı kaynak Marksist teori olmuştur. İlerleyen zamanlarda kuramını geliştirirken Marksist teorilerin ötesine geçip bunları da modernitenin oluşturduğu ideolojiler olarak konumlandırmıştır. “Üretimin Aynası” (1973) metninde Anti Marksist düşüncelerinin çağ dışı olduğunu vurgulamıştır. Baudrillard,

bununla da kalmayıp “Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm” (1976) eserinde Marksist ekonomi politiğinin eleştirisinin eleştirisinde bulunmuştur. Marksist teori, toplumun ileriki aşamasının sosyalist ve kapitalist oluşunun altını çizer. Baudrillard ise toplumun hiçbir zaman ileri gitmediğini, yaşanan tüm gelişmelerin aslında gelişme olmadığını savunur. Sosyalizm ya da kapitalizmin sunduğu başarı, refah, üstünlük ve servet gibi kavramları aslında hazin bir başarısızlığın sonucu olarak görmüştür. Bu anlatılanların ışığında Baudrillard Marksist düşünceden radikal bir şekilde ayrılarak toplumu tarihsel süreçlere ideolojik biçimde yaklaşmakla suçlamıştır (M Güzel, 2015).

Baudrillard, gerçekliği kuramında simülasyon ve simülakr üzerinden sorgulamıştır. Ona göre simülakr “*Bir gerçeklik olarak algılanmak istenen görünüm*” (Baudrillard, 2017, s.7). olarak aktarılmıştır. Yani gerçekliğin yitimiyle ortaya çıkan kopya gerçekliğe verilen isim olarak adlandırılabilir. Simülasyon ise “*Bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi*” (Baudrillard, 2017, s.7) şeklinde tanımlanmıştır. Buna, gerçek olmayan kopyanın modeller aracılığıyla tekrardan üretilip, gösterilmeye çalışılması da denebilir. Bahsettiği bu teoremlerin kapitalist düzlemde hayatın her alanında nüksetmesiyle sanat oluşumunu ve üretimini ekonomik ilişkiler aracılığıyla etkisi altına almıştır.

Postmodern kültürün, popülist yaklaşımıyla öznenen sıyrılıp nesneye, metaya yönelmesiyle birlikte geleneksel ve modern sanatın somut gerçeği yansıtmaya düşüncesine karşı eğilim göstermesi problem oluşturmıştır. Bu problem, postmodern düşüncenin gerçek olana karşı duruşunun sanat alanında yansıması şeklinde görülmüştür. Postmodern düşüncenin modernizmin öne çıkardığı göstergeleri reddetmesi sonucunda mutlak bir gerçeğin olmadığını ileri sürmüş ve buna bağlı temsil krizinin doğmasına sebebiyet vermiştir. Postmodern düşünürler, gerçeğin hiçbir şeyi temsil etmediğini, bu nedenle her temsilin başka bir temsili ifade ettiği için orijinallliğini kaybettiğini savunmuşlardır. Bu konuyla alakalı Jean Baudrillard, sanat-yaşam diyalektiğinde temsil edilen gerçeğin Postmodern Dönem’de kopyanın kopyası olduğunu simülakr kavramıyla ifade etmiştir. Yani Hiper-Gerçeklik Kuramı’yla her temsilin orijinali olmayan kopyadan ibaret olduğunu destekler. Bu kuramda, günümüz gerçekliğinin kaybolup gittiğini

hiper-gerçek bir hâl alan, imaj ve göstergeler bütünü şeklinde açıklamıştır (Yıldırım, 2021a).

Baudrillard'ın sanat ve gerçeklik üzerine tartışmalı düşünceleri ise Antik Çağ felsefesine dayanmaktadır. Sanat ve gerçeklik algısı, Platon'la tartışma konusu olmaya başlamıştı. XIX. yüzyıl modern sanat döneminde avangartlarla devam edilmiş ve XX. yüzyılda sanatın kurgusal ve yanılsamacı özelliği üzerinde durularak sanat felsefesinin yok olduğu yani “sanatın ölümü”nün gerçekleştiği görülmüştür. Sanat eserinde estetik olanla gerçeğin çizgisinin yok olması, “kitsch” bir hâl alması, sanat sınırlarının kaygan bir zemin üstünde olduğunu gözler önüne serilmiştir. Duchamp'ın hazır eşya fetişizmi, Warhol'un deterjan kutularıyla yaptığı eserler, çarpıcı örnekler oluşturmuştur. Bu örneklerden anlaşılacağı üzere sanatın misyonunun alışıla gelmişliğin dışında, yeni ve farklı düşüncelerin izinde koşmayı bırakıp, geleneksel derinliğini kaybettiği görülmüştür. Bu, yüzeysel olup herhangi bir şey gizleme özelliği barındırmamış biçim, yani nesnel varoluştan ibarettir. Baudrillard bu durumu “sanat imgelerinin kendi aynalarını yutması” şeklinde ifade etmiştir. Sanatın ortaya attığı şey, bu yaklaşımda orijinalliği yok olmuş bir hiper-gerçekliğe bürünmüştür. İmge, gerçeğin yansıması olmayan kopyanın kopyası olan sanal bir gerçeklik olarak var olmuştur. Bu nedenle sanat, gerçeğin estetik normların ötesinde yansıtmacı üslubunu kaybetmiş, yani mimesisi bitirmiştir (Zeren, 2019).

Baudrillard'a göre gizlenmek (dissimuler) “(...) *sahip olunan şeye sahip değilmiş gibi yapmak; simüle etmek ise sahip olunmayan şeye sahipmiş gibi yapmaktır*” (Baudrillard, 2017, s.8). İlkinde varlığa, şu anda burada bulunmayana işaret ederken, ikincisinde ise yokluğa, yani şu anda bulunmamaya gönderme yapıldığı görülür. Baudrillard'a göre simüle etmek “-miş” gibi yapmak değildir. Aksine gerçekte, gerçek olmayan arasındaki bağın yok olduğuna işaret etmektedir. Baudrillard (2017), bu anlatıyı hastalığı simüle etmek üzerinden şu şekilde anlatmıştır:

Hastaymış gibi yapan kişi yatağa uzanıp bizi hasta olduğuna inandırmaya çalışır. Bir hastalığı simüle eden kişi ise kendinde bu hastalığa ait semptomlar görülen kişidir. (littré) Öyleyse “-miş” gibi yapmak (feindre) ya da gizlemek (dissimuler) gerçeklik ilkesine bir zarar vermez, yani bunlarla gerçeklik arasında her zaman gizlenmeye çalışılan bariz bir fark vardır. Oysa simülasyon

bu ‘gerçek’ ile ‘sahte’ ve ‘gerçek’ ile ‘düşsel’ arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır. Simüle eden kişi gerçekten hasta mıdır değil midir? Çünkü bu insan gerçek semptomlar üretmektedir. Simüle eden kişiye ne hastasın ne de değilsin denebilmektedir (s. 15,16).

Yukarıda anlatılanların ışığında simüle edilen şeylerin ne sahte ne de gerçek oldukları ve kendi hiper-gerçeklerini oluşturdukları anlaşılmaktadır. Bu bağlamda oyuncuların girdikleri rollerin oyunculuk sanatında yaşamdaki devamlılığın içinde çeşitli semptomlar şeklinde görülmesi, oyuncuların da hiper bir gerçeklik yaratması sonucu simülatöre dönüştüklerini göstermektedir. Bu semptomlar, gerçeğin ötesine geçerek kendi gerçeğini oluşturmuştur. *“Aşk-ı Memnu dizisinde Bihter Ziyagil’in her sene ölüm yıldönümlerinin kutlanması bununla birlikte Kurtlar Vadisi dizisinin Çakır karakterinin ölümü üzerine gazeteye verilen ölüm ilanı, hayrına lokma dağıtılması bu duruma örnek gösterilebilir”* (www.tele1.com, 2022).

Oynanan karakterlerin oyuncuyu aşarak gerçeklik kazanması, hatta medya aracılığıyla oynayan oyunculara da baş sağlığı dileklerinin iletilmesi, hiper-gerçekliği gözler önüne sermektedir.

Baudrillard, içinde bulunduğumuz dijital çağda neyin gerçek, neyin hayal ürünü ya da neyin sahte olduğunun bilinmediğini ileri sürer. İnsanın gerçek ile sahte arasındaki ilişkisinin yok olduğunu ifade eder. Baudrillard’ın ortaya sürdüğü simülasyon, oyunculuk sanatında oyun ve gerçek bağlamında değerlendirilebilir. Oyuncu, oynadığı rolü hayatta da devam ettirip kendisinde rol kişinin semptomları görülüyorsa, kendi gerçekliği ve rol gerçekliği arasında paradoksal bir süreç yaşayabilir. Bu yaşanan kaotik süreçte oyuncu hiper-gerçeklikte varlığını sürdürebilmektedir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. OYUNCULUKTA ÖTEKİ OLMA HALİ

Oyunculuk sanatı, ilkel insandan bu yana mimesis yani taklit olarak görülmektedir. Sanatta taklit yerine gerçeği tercih edildiğinde, sanatsal olandan uzaklaştığı söylenebilir. Çünkü sanat, yapay bir yaratıdır ve bu noktada gerçeği olduğu gibi yansıtmanın başarılı sonuçları olabileceği gibi beraberinde çeşitli sorunları da getirdiği görülebilir. *“Sanat ne gerçek yaşamdır ne de gerçek yaşamın yansımasıdır. Sanatın kendisi bir yaratıcıdır”* (Stanislavski, 1996, s.39,41). Aktörler, oyuncu rolünü sanatında belirli bir bilinç seviyesinde icra etmesi sağlıklı bir süreç oluşturabilir. *“Oyuncu, mesleği gereği bilinçli bir şekilde yaratmak zorundadır”* (Carlson, M., s.58, (Çev: E. Buğralılar, 2007; Yıldırım, 2021a, s.347).

Oyunculuk sanatında aktörün açmazlarından biri de içinde bulunduğu çağda özgün ve özgür kalabilmeye çalışmasıdır. Kendi varlığını tamamlayamamış öznenin başka bir role girmesi durumu başından beri oyunculuk mesleğinin sorunsalı olmuştur. Lukacs’a göre Postmodern Çağ’da kapitalist toplumların meta birikim toplumlarına dönüşmesi, aynı zaman da “bütün dışsal ve içsel yaşamın” şeyleşmeyle karşı karşıya kalındığı bir süreçtir. Bu, “genelleşmiş meta üretimi” dir (Osmanoğlu, 2016). Yani bu kapital pazarda her şeyin metalaşma arzusunda olduğu ve öznenin de bu oluşumda “şey- şeyleşme” olmasının mecburi olduğu vurgulanmıştır. Erdal Yıldırım (2021b) konu ile ilgili şunları söylemiştir:

Bu gelişmeler içinde kültürün endüstrileşmesiyle birlikte, toplum içinde yer alan insan, doğal olarak endüstrinin bir ürünü olarak görüldüğünden dolayı, nesne haline gelerek şeyleşmektedir. Bu durum içinde üretim zorunlu olarak pazara dönük olacağından dolayı, kültür için temel güdü, geniş satış ağı, pratik ve çok fazla kâra ulaşmak olarak tezahür edecektir. Bu durum şu sonucu doğurmaktadır: verili değerlerin, genel geçer sanatın ‘varolandan başkayı görme, gördürebilme’ yetisinden oluşan olmazsa olmaz yönü kültür yapıtından giderek silinir (s. 341).

Çoğu sanat dalında özne ve nesne ilişkisi birbirinden farklı olarak varlığını sürdürür. Tiyatro sanatında ise nesne aynı zamanda öznedir. Oyuncu, kendi bedeniyle bu sanatı icra etmektedir. Bu durum, oyuncunun gerçeğe düşmesine sebebiyet verebileceği gibi çok ciddi çıkmazlarda barındırabilmektedir. Özne ve nesne ilişkisindeki, özne olan nesnenin özne olmaktan çıkıp ötekine dönüşmesine neden olduğu söylenebilir. Her şeyin hızla tüketildiği bu çağda, özne toplumsal yapı tarafından yeniden yaratılmaktadır. Aktör, mesleğinin başında kendi olma, özgün olma durumlarında sorunlar yaşamaktadır. Oyuncu, içinde bulunduğu toplumsal yapı şeyleşmeye sürüklemesiyle güçlü bir kimlik oluşturmamayıp, gerçekliğin tekinsizliği düşebilmektedir. Tüm bu oyunculuk çıkmazlarından dolayı aktör, gerçeği hayatta olduğu gibi alarak, inandırıcı bir performans sergilemenin yanında, rol kişinin gerçek olmasına ve oyun gerçek paradoksuna sebebiyet verebilir.

Bu bölümde oyuncuların, hatta tiyatro ve sinemaya meraklı seyircilerin bile rahatlıkla idrak edeceği bu teze konu olan oyuncuların, gündelik yaşamdaki farklı karakterleri anımsatan tavırları, sahne üzerindeki ses tonu, mimik ve jestlerinin yaşamda da tekrar etmesi yani oynadıkları karakterin gerçek olması durumu göze çarpmaktadır. Gerçeği birebir alıp çok başarılı performanslar sergileyen oyuncuların ve başarılı eserler ortaya koyan yönetmenlerin yanında, oyun gerçeği yerine hayat gerçeğini tercih etmesi sonucunda problemler yaşanabileceği düşünülmektedir. Oluşan paradokslar ve hiper gerçeklik hali yani öznenin ötekine dönüşmesi çeşitli örneklerle incelenecektir.

Sanayileşen, endüstriyel toplumlarda oyunculuk, bu düzlem içerisinde yerini almıştır. Doksan, yüz yirmi dakikalık dizi çekimlerinde çalışan ve çalıştığı kadar para kazanan oyuncu, makineleşerek tüketime evirilen bir yapı içine girmiştir. Bu noktada oyunculuk sanatının özgün ve özgür olma mottosunun yıkılarak onu tüketime yönelten daha mekanik bir hâl aldığı görülmektedir. Özellikle kamera önü oyuncululuğunda tekrar olmadı için inandırıcılık hat safhada olması beklenir. Tekrar çekimlerinde aynı gerçeklik tutturulamayabilir. Bu sebeple gerçeği birebir almak sık kullanılan yöntemlerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Zaman zaman oyuncunun yetersizliği ya da yönetmenin bire bir gerçekliği yansıtarak etki bırakma isteği görülebilir. Gerçeği tercih ettiklerinde çok başarılı sonuçlar çıkabileceği gibi handikapları da oluşabilir. Oyuncu, performans esnasında ya da sonrasında gerçekten sıyrılıp, hiper-gerçek yaşayabilir.

Türkiye’de birçok ünlü film ve dizilerde rol alan Kenan İmirzalıoğlu bu konu hakkında şöyle söylemiştir:

(...) Dizideki oyunculuk sizi bir rutin içine sokabiliyor. Hep cepten yemeye başlıyorsunuz, çünkü çok hızlı olmalısınız. (...) Çünkü öbür türlü yetişmesi mümkün değil. (...) Ölenler bile oldu. Geçtiğimiz senelerde bir arkadaşımızı kaybettik sette. (...) Öyle stoklu çalışmanıza imkân yok. Hastasınız, ağrınız var ama bunların önemi yok. Gitmeniz ve çalışmanız lazım. Çünkü şöyle bir sorumluluk biniyor: Başrol oyuncusu olarak “Bu hafta yayınlanmasın ben dinleneyim” diyorsun ama orada yüz kişilik bir ekip var. Bir hafta durduğun zaman insanların bir haftalık maaşını da ellerinden almış oluyorsun. (Aktaran. Yıldırım, 2021a, s. 326,327)

Oyunculuk, bu düzlemde her gün kendini tekrar etme özgünlüğünü yitirmiş körelmeye sebep olduğu söylenebilir. Oyuncular, hızla değişen toplum kültürü içerisinde, bu hızla ayak uydurmak için rol icrası esnasında kendi gerçek duygularını kullanarak oyun ve gerçek bağlamında gerçeği tercih edip sisteme ayak uydurmaya çalışmaktadır. Kendini gerçeğe bırakan sağlıklı zihinsel yapıda ve donanımdaki oyunculara yüksek performans sergilemelerine sebep olabilir. Fakat bu durumların aksine rol gerçeği ve kendi gerçeği arasındaki çizginin kaybolduğu riskli durumlarda görülmektedir. Başrollerin birbirine âşık olması, duyguların yoğun yaşandığı üzüntü, stres ve acı dolu sahnelerde aktörün çekim esnasında veya sonrasında bunalımlı tavırları bu duruma örnek teşkil edebilir.

Oyuncunun yaşanan tüm bu gerçeğe düşme sorunsallarından, paradokslarından daha az etkilenmesi için bilinçli bir farkındalıkla çalışması gerekmektedir. Hollywood’da ve ülkemizde gerçeği bire bir alarak başarılı performans sergileyip oyun-gerçek paradoksuna düşmeyen aktörlerin sayısının oldukça fazla olduğu bilinmektedir. Özdemir Nutku (1995), bir aktörde olması muhtemel olan özellikler ile ilgili şunları söylemiştir:

Oyuncu bir sanatçıdır (...) yılgınlık duymadan büyük bir özveri ile çalışmak, denemek, yaratmak zorundadır. (...) Ne ve neden yaptığını bilmelidir. (...) Oyuncu standardize edilemez. (...) Oyuncunun niteliği (onun iyi ya da iyinin

üstünde olduğu) yalnızca yeteneği (malzemesi) ile değil, entelektüel ve fiziksel çabası, çalışmasıyla ortaya çıkar. (...) ... bu mesleği geliştirmek için kendini yenilemek konusunda antenleri açık ve duyarlı değildir. (...) Gerçek oyuncu, rolü üzerinde araştırma yapabilen, onu yorumlayıp sahne üzerinde gerçekleştirebilecek, estetik teknik nitelikleri yapısında özümsemiş insandır (s. 6,7).

Yukarıda anlatılanların ışığında oyuncu, çağın handikaplarına rağmen, çalışmayı bırakmayan, bilincin ön planda olduğu, dinamik, yeniliklere ve yeni keşifler yapmaya yatkın, devingen bir hâl içerisinde ifade edilmiştir. Bu dinamikler, aktörde gelişim göstermiş olsa da çağın ekonomik koşulları göz önüne alındığında özellikle film sektörünün içinde bulunduğu daha iyi olma hırısında ve zamansal anlamda hızlı çözüm üretme açmazları, gerçeğin birebir aktarım isteği nedeniyle oyuncunun yeniden yaratım konusunda engeller yaşadığı görülmektedir. Bu engellerin farkına varmayan oyuncu, rolü canlandırırken rolü gerçek yaparak etkili ve hızlı bir çözüm üretmektedir. Oysaki bazı oyunculara kendisinin kim olduğunun ve kendi gerçeğinin ne olduğunun farkına varmadan rolü olmak, beraberinde sağlıklı bir ortam oluşturduğu söylenebilir. Oyunculuk sektöründe gerek ülkemizde gerekse Hollywood’da, oyuncuların endüstriyel pazarda kendilerini kanıtlamaları, güç, şöhret ve kâr için sıkça başvurdukları oyunculuk yöntemlerinden biri olan Metot Oyunculuğu, karakterin kendisi olma mottosuyla ön plana çıkmaktadır. Başarılı örneklerde ortaya çıkardığı görülmüştür. Bu yöntem araştırmanın ilk bölümünde detaylıca anlatıldığı üzere “*Stanislavski’nin ilk dönem çalışması olan psikolojik eylemler yöntemi üzerine kurulmuş ve coşku belleği, yöntemin odaklandığı temel nokta olmuştur*” (Şahin, 2021, s. 96). Stanislavski birinci dönem psikolojik yaklaşımının süreç esnasındaki açmazlarını gördükten sonra Sistem’in ikinci aşaması olan fiziksel eylemler yöntemine geçiş yapmıştır. Stanislavski’nin bazı öğrencileri bu değişimi kabul etmemiş ve Sistem’in birinci aşamasını eklemleyerek onu “Metod Oyunculuğu”na evirmişlerdir. Bu metodu kullanan oyuncular, öğrenme süreçlerini karakterin psikolojisini, zihnini ve duygusunu anlamak için rolün gerçeğini deneyimleyerek gerçekleştirmektedir. Brad Pitt, Anne Hathaway, Daniel Day Lewis, Brandley Cooper ve Christian Bale gibi birçok ünlü bu metotla başarılı performanslar sergilediği görülmüştür. Fakat ilerde çeşitli örneklerle açıklanacak olan bazı oyuncular rolün gerçeğine kendilerini bıraktıklarından doğan sorunlara değinilecektir. Amerikan

yaşamının alışılmadık tarafını kışkırtıcı bir şekilde ele alan ödüllü yazar Jordan Kisner (2022), yazdığı yazılarından birinde Metod Oyunculuğu ile ilgili anılarını şu şekilde belirtmiştir:

20 yaşındayken New York Üniversitesi konservatuarının oyunculuk bölümünden bir hocanın, dersinde sınıftaki en uzun ve güçlü çocuktan beni sımsıkı göğsüne bastırmasını istemesinden ve ondan kurtulmama izin vermemesinden bahsedebilirim. Buradaki amaç beni gerçekten perişan hale getirmektir çünkü karakterim üzgündü. Hoca bana “Ondan uzak dur.”, çocuğa ise “Onun gitmesine izin verme,” dedi. Ben gereksiz yere ve öfke içinde itip kakmalar, tekmelemeler, çekişmeler, kaldırmalar, gevşemeler, çırpınmalar arasında hıçkırıklara boğulana kadar -kendime de şaşırmıştım- kaçmaya çalıştım. Hoca “Güzel. Şimdi sahneye başlayalım.” dedi. Çocuk beni bıraktı, bense ağlamamı durduramadan sendeleyerek yerime geçtim. Performans benim açımdan biraz “kontROLSÜZ” olsa da bir “dönüm noktası” olarak kabul edildi. (...) Verilen görev şudur: psikolojik ve fiziksel olarak başkasını, genellikle hayali insanları, bazen oldukça aşırı hayali durumlarda yaşamak; emir üzerine yani söylendiğinde normale dönmeye yetecek kadar gerçek bir dayanağa tutunmaya devam ederek yaşamak. Bu kadar absürt bir amaç uğruna yapılabilecek her türlü hazırlık egzersizi haklı gösterilebilir. Bir keresinde bir hocamız bana ve sınıf arkadaşlarımıza çömelmemizi ve anüslerimizden nefes alıp verdiğimiz hayal etmemizi söylemişti. Bu egzersizin hangi amaca hizmet etmesi gerektiğini bile hatırlamıyorum (The Atlantic, 2022).

Aktörün oyun-gerçek bağlamında gerçeği tercih etmesi ve rolün gerçeğini kendi gerçeği yapmasının en büyük sebeplerinden biri de oyunculuk sanatının özne ve nesnesinin bir bütün olarak görülmesidir. Bu, oyuncunun sanatını icra ederken kendinden uzak, bir o kadar da kendine yakın olma hâli olarak yorumlanabilir. Bu durum çok başarılı sonuçlar verebileceği gibi çeşitli sorunları, paradoksları beraberinde getirebilir. İnandırıcı, çok daha gerçekçi oynamak bu karmaşayı tetikleyebilir. Oyunculukta gerçeği yakalamak için herkesin ilerleyeceği yol farklı olabilir. Temel amaç inandırıcılığı yakalamaktır. Bu nedenle oyuncu, gerçeği hayattan olduğu gibi alarak canlandırdığı karakterde başarılı sonuçlar alabileceği gibi gerçeğin tuzağına düşüp, çeşitli

problemlerde yaşayabilir. Bununla birlikte çeşitli oyunculuk metodolojilerinin gerçekliği yansıtır biçimi, oyun-gerçek bağı arasındaki çizginin yok olmasını belirtebilmektedir. Oyuncuların ya da yönetmenlerin bunu tercih etme sebepleri olarak hızlı aksiyon almak ya da daha inandırıcı olmak düşüncesi olabilir. Bu konuyu temel duygulara kolaycılık ve indirgemecilik olarak yorumlayan İstanbul Şehir Tiyatroları'nın Genel Sanat Yönetmeni Şükrü Tören şu şekilde ifade etmiştir:

(...) bizim iki katmanlı beynimiz var. İç beyin dediğimiz yer, bizim bütün biyolojik ihtiyaçlarımızın sorunlarını çözer. Buna kertenkele beyni diyen var, sürüngen beyni diyen var ama benim çalıştığım kitapta sistem-1 olarak adlandırılmıştı. Korteks dediğimiz dış beyin ise, bütün sosyal ve düşünsel eylemleri gerçekleştirmemizi sağlar ve buna da sistem-2 diyor. Bana sorarsanız oyuncuların gerçeklik peşindeki bu şiddetli arayışları iç beyinle oynamak isteme kolaycılığıdır. Yani iç beyin ya da sistem-1, temel dürtüler ve temel duygular bölümüdür; öfke, nefret, dibine kadar aşk (Aktaran. Yıldırım, 2021c, s.323).

Bu durum oyuncunun gündelik yaşamında rolün gerçeğini devam ettirmesine kadar götürülebilmektedir. Stanislavski de kendi oyunculuk hayatında bu biçimi kullanmıştır. Birinci bölümde bahsedilen “Aç Gözlü Şövalye” oyunu için Şövalye’ nin psikolojisini anlamak ve gerçekçiliği arttırmak için kendini bir gece şatoya kapatmıştır. Orada edineceği duyguları belleğine kaydedip oynamayı düşünmüştür. Fakat işler istediği gibi gitmemiş ve çeşitli sorunlar ortaya çıkarmıştır (Whyman, 2012). Oyunculuk sanatında aktör, işi icabı birçok role girmektedir. Her rol için bu deneyimi yaşaması çeşitli sorunları da beraberinde getirmektedir.

Oyuncunun öteki olma halini çarpıcı bir şekilde gözler önüne seren diğer örnek ise Jim Carrey’dir. Jim Carrey dünyaca tanınan, yüksek performansa sahip, enerjisiyle ve çılgın mimikleriyle Holywood’un tanınan ve pek çok başarılı çalışmaya imza atmış olan oyuncular arasındadır. Milos Forman’ın yönettiği “Man On The Moon” (Aydaki Adam 1999) filminde Andy karakterini canlandırmıştır. Bu filmi ilginç kılan şey Jim Carrey’nin rolüne hazırlanırken ve çekimler esnasında tamamen Andy karakterine bürünmüş olmasıdır. Oyun ve gerçek paradoksunda gerçeği tercih ederek, kendi gerçekliğini unutmuş hiper-gerçek bir hâl almıştır. Gündelik yaşantısında Andy gibi düşünüp,

Andy gibi davranmış, konuşmuş ve etrafındakilerin Jim söylemlerine kulak asmamıştır. Bu sebeple yönetmen dahil tüm ekip onunla Andy diye iletişim kurmak zorunda kalmıştır. Andy karakterinin özel hayata çok saygı duymayan, alaycı bir karakter olması neticesinde Jim Carrey de arkadaşları tarafından olumsuz tepkilerle karşı karşıya kalmıştır. Alman eleştirmen Rudiger Sturm’la yaptığı röportajda kendini şu şekilde ifade etmiştir:

Son birkaç yıl içinde zor zamanlar geçirdim ve onları kimsenin yaşamasını istemezdim, aman Tanrım, yaşam anlayışım ve neyin gerçek neyin gerçek olmadığını katlanarak genişledi. 1999’da Aydaki Adam’da -filminde- Andy Kofman’ı oynarken, bir karakterde kendimi kaybedeceğimi fark ettim. Bir karakterde yaşayabilirdim. Bu bir seçimdi. Filmi bitirdiğimde kim olduğumu hatırlamak bir ay sürdü. ‘Neye inanıyorum? Politikam Nedir? Neyi Sevdim? Neyi Sevmedim?’ bunları anlamak biraz zaman aldı. Kendime geri dönmeye başladığımda depresyondaydım (Jim Carrey ve Sturm röportajı), www.talks.com, 2018).

Jim Carrey, film bittikten sonra uzun bir süre tedavi görmüştür. Yukarıda bahsi geçen ve filmin tüm olayları anlatan kamera arkası görüntülerinin bulunduğu 100 dakikalık Jim ve Andy The Great Beyond (2017) belgeselinde, aktörün yaşadığı tüm paradokslar detaylıca anlatılmıştır.

Gerek ülkemizde gerekse Amerika’da, oyuncunun karakterin gerçekliğini kendi gerçekliği yerine koyarak sıra dışı davranışlarda bulunmasının ve yönetmenin istediği şekilde yoğurabildiği bir kıvama gelmesinin “iyi oyunculuk” olarak adlandırıldığı görülmektedir. Yine Hollywood’un önemli isimlerinden “Batman Kara Şövalye” filminde Joker karakterine hayat veren Heath Ledger, Metot Oyunculuk yöntemlerini kullanarak rolünü icra etmiştir. Babasının “Kendini haftalarca bir otel odasına kapadı. Joker’in çizgi romanlarını okuyup, günlüğüne vahşi hayvan figürleri çizmiştir. Oynayacağı karakteri hayata getirdi. Heath için normal bir şeydi. Karakterlerin içine dalmak isterdi ama bu defa abarttı” sözleri dikkat çekicidir. Heath Ledger, film gösterime girmeden 6 ay önce odasında günlüğüne yazmış olduğu Joker yazısıyla “bye

bye” notunu düşerek ölü bulunmuştur. Ölüm sebebi olarak resmî açıklamalarda aşırı doz kullanımı yazılmış olsa da etrafındaki birçok kişinin görüşü Joker karakterinin ünlü oyuncuyu yok ettiği yönünde olmuştur. “Liebling der Götterhas” belgeselinin bir bölümünde bu konuyla alakalı detaylı söylemlerde bulunulmuştur: Kendimi Londra’da bir otel odasına kapattım. Bir gün-lük tuttum ve sesimle değişik deneyler yaptım. İkonik bir ses ve gülüş bulmak bu rol için önemliydi. Kendimi hareketlerine yönelik bilinci olmayan bir psikopatın dünyasında buldum. Joker tam bir sosyopat, soğukkanlılıkla toplu katliam yapabilen bir palyaço. Joker’i oynamak zevkliydi çünkü ne yapacağının ya da ne söyleyeceğinin bir sınırlaması yok. Hiçbir şey onun gözünü korkutmuyor ve her şey onun için bir şaka (www.hürriyet.com, 2015).

Batman film serisindeki diğer Joker karakterlerine hayat veren oyuncularından biri de Suicide Squad filmindeki Jared Leto’dur. Daha önce oynanan Joker rolleri seyircide büyük yankı uyandırmıştır. Jared Leto’nun bu örneklerle rağmen iyi bir performans sergilediği görülmüştür. Jared Leto, role hazırlanırken de çekim sonrasında da rolün gerçekliğini devam ettirmiştir. Joker karakteri kimsenin özel hayatına saygı duymayan bir gerçekliği sahiptir. Leto da çekim arkasında set arkadaşlarına ve oyunculara karşı saygısız tavırlarıyla dikkat çekmiştir. Set ekibinden kızdırdığı arkadaşlarına özür mahiyetinde yavru domuz cesetleri göndermiş, rol gereği sevgilisini canlandıran Harley’e aşk mektubu ve ölü sıçan gibi şeyler göndererek birçok akla yatkın olmayan davranışlar sergilemiştir.

Yine Hollywood da birçok filmde rol almış, ünlü oyuncu Michael B. Jordan da rolün gerçekliğine kapılan isimler arasında olduğu söylenebilir. Michael B. Jordan, Ryan Coogler’in yönettiği Siyah Panter filminde Erik Killmonger’i canlandırmıştır. Karakterin duyduğu acıyı ve yalnızlığı yoğun bir şekilde yaşadığını, sevdiği insanları etrafından uzaklaştırdığını ve film sonrası tedavi gördüğünü açıklamıştır.

Bu tür bir acıyı, öfkeyi ve Erik’in Amerika’da Siyah ve Kahverengi olmaktan temsil ettiği tüm bu duyguları alabilmek için, bunu bir tür karaktere koyup ekrana koyabildim. (...) karakteri geride bırakmaya geldiğinde bir kaçış planının yoktu. (...) Her şey bittiğinde, sanırım sadece bu tür bir zihin duru-

munda olmak beni yakaladı. (...) Beni önemseyen insanların etrafında olmaya, dışladığım o sevgiyi almaya tedaviden sonra başladım (www.tr.v-grrrl.com).

Oluşan bu durumlara bir diğer örnek ise Yunus Şefik'in yönettiği "Kulyas: Lanetin Bedeli" filminde oynayan oyuncu Kübra Kılıçkaya'dır. Rol aldığı bir sahnede rolün gerçekliğine kapıldığını ve yaşadığı sıkıntıları şu şekilde anlatmaktadır:

Her şey aslında yönetmenimizin Yunus Şevki'in 'gerçekçi ve doğru bir sahne istiyorum' demesiyle başladı. Cinsel saldırı sahnesindeki partnerim Onur Seminer ve ben, yönetmenimizin bu sözü üzerine gerilsek de konsantre olup role girip işimizi yaptık. Çekimler sırasında bu duyguyu gerçekten yaşadığımı hissettim. Bu bende aşağılanmış hissini uyandırdı. Hiçbir şey yokken ağlama rüyalarım girdi, gece uykusuzlukları baş gösterdi (www.haberal, 2020).

Aktörlük, icra esnasında gösterdiği gerçekliğin tehlike yaratabilecek noktalarından arındırılmış ama icra edilen gerçekliğe ait duyguların, hayattan karelerin ele alınmasıyla oynayan oyuncu ve seyirci için haz veren bir sanata dönüşmektedir. Çünkü oyunda "varoluşun bizi potansiyellerimizden mahrum bıraktığı ya da ayırdığı şeyleri yaşarız. Başkaları tarafından kendi sorunlarımızı izleyerek güven ve üstünlük duygusu kazanırız" (Carlson, M., s.65, (Çev: E. Buğralılar, 2007; Yıldırım, 2021b, s.350). Oyunculuk sanatında, seyirci ve oyuncu, kendisini yaşamın tehlikeli gerçeğinden sıyrılmış güvenli bir ortamda hissetmektedir. Sahnede ya da çekim esnasında, verilen senaryonun ya da tiyatro metninin gerçekliğinden kopup yaşam gerçeği yansıtıldığında seyirci tarafından olağan bir sorunsalla karşılaşılmaya da (fark etmediği sürece) oyuncu için aynı şey söylenememiştir. Oyuncu farkında olarak ya da fark etmeden rol gerçeğinin içine düşerken başarılı sonuçlar çıkarabileceği gibi zorlanmalarda yaşayabilmektedir (Yıldırım, 2021a). Bıçak sırtı olan bu durum için oyuncu iyi oynama motosuna yaklaşırken, gerçekliği seyircide hissettirmesi için buna önce kendinin inanması gerekmektedir. Bu durum da gerçeğin paradokslarını yaşamasına neden olmaktadır. Sağlıklı zihin yapısına sahip ve eğitilmiş birçok oyuncunun gerçeği birebir tercihinde bu paradoksal süreçlere girmeden yüksek performans sergiledikleri de görülmektedir. Tüm bu ikilemler oyunculuk sanatındaki yöntemler üzerine düşünölmeye sevk etmektedir.

Oyun-gerçek bağlamında gerçeği tercih etmek isteyen bir diğer yönetmen de İtalyan yönetmen Bernardo Bertolucci'dir. Yönetmenin "Paris'te Son Tango" filminde, başroldeki oyuncu Maria Scheneider'in başına gelen tereyağı ile tecavüz sahnesi dikkat çeker. Bu sahnenin senaryoda olmadığı hâlde çekimi yapılarak travmatik bir durum yaşanmıştır. Filmin başrol oyuncusu olan Marlon Brando, çekim esnasında oyun gerçekliğini hayat gerçekliğine dönüştürünce, Scheneider'in de rol gerçeğini bırakıp, bu durumu yaşayan her kadın gibi gerçek tepkiler vermesine neden olmuştur. Maria Scheneider, 2007'de İngiliz Daily Mail gazetesine verdiği röportajda şu ifadeleri kullanmıştır: *"Kendimi aşağılanmış hissettim, açıkçası biraz tecavüze uğramış gibi hissettim hem Marlon hem de Bertollucci tarafından"* (Tr24.com.tr, 2018). Film çekimi bittikten sonra çeşitli basın yayın organlarında Maria'nın birçok kez intihar girişimlerinde bulunduğu ve psikolojik tedavi gördüğü açıklanmıştır. *"Tüm bu skandal ve film sonrası yaşananlar beni biraz delirtti, sinirsel çöküş yaşadım. Kendimi aşağılanmış hissettim"* (Bbc.com, 2018). İtalyan yönetmen 2013'te bu konuyla ilgili şu ifadeleri kullanmıştır:

"Zavallı Maria(...) Filmden sonra bir daha görüşmedik, çünkü benden nefret ediyordu. Tereyağı sahnesi fikrini, çekim sabahı Marlon ile birlikte bulduk. Maria'ya aslında bir manada korkunç davrandım, ona neler olduğunu söylemedim. Çünkü onun bir aktris olarak değil bir kız olarak tepki vermesini istiyordum. Yaşadığı aşağılanmaya tepki vermesini istiyordum. Tereyağının kayganlaştırıcı olarak kullanılacağı detayını kendisine söylemediğimiz için sanırım benden ve Marlon'dan nefret etti. Bundan dolayı kendimi çok suçlu hissediyorum" (Bbc.com, 2018).

Bertollucci, "kendimi çok suçlu hissediyorum" söylemlerinde bulunsada, olay hakkında pişman mısınız, sorusuna "Hayır, ama kendimi suçlu hissediyorum. Suçluluk duyuyorum ama pişman değilim. Bazen film yapmak için, bir şey elde etmek için tamamen özgür olmak gerekir. Maria'nın aşağılanmış, öfkelenmiş rolü yapmasını istemedim; *Maria'nın rol yapmasını değil öfke ve aşağılanmayı hissetmesini istedi*" (Bbc.com, Pınar, 2018).

Oyunculuk, sanatın her bir oyuncu gerçeğini aktarmak için çeşitli oyunculuk yöntemlerinden ve tekniklerinden faydalanmaktadır. Eğitim süreçlerinde hocadan hocaya de-

gişen bu düzlem, genel mottosu gerçek olanı yakalamak olarak görülmektedir. Bu süreçte bazı eğitmenler, gerçek olana ulaşmak için gerçeğin sınırlarını bilmenin ve bunu deneyimlemenin önemli bir süreç olduğundan bahsetmektedir. Bu durum dünyada gerekse ülkemizde gerçeği yansıtmadan önce onu yaşamamanın, deneyimlemenin oyuncunun oyunculuk serüvenine katkı sağlayacağı düşüncesiyle ortaya çıkar. Bu yöntemle çok yüksek performans sergileyen, başarılı sonuçlar olan oyuncu ve yönetmenlerinde çokluğu dikkat çekmektedir. Fakat verilen örneklerden de anlaşılabileceği üzere ciddi sıkıntılara yol açtığı da görülmektedir. Cehov'un "Martı" oyununda Nina karakterini canlandıracak oyuncu için yönetmen, yönergeleriyle oyuncuyu, bir çember içine alıp, itip, kakarak ve ona hakaretler ederek karakterin yıpranmışlık ve dışlanmışlık duygusunu yaşamasını amaçlaması da bu duruma bir örnek teşkil etmektedir. Bir başka örnek de soğuk bir havada bekleyen bir karakteri canlandırması için oyuncunun üstünün çıkarılıp, üzerine soğuk su dökülmesi, gerçeğin deneyimlenmesi örnekleri arasına girmektedir. Gerçek olanın yaşatılması bu araştırmada da anlatıldığı üzere bazı oyunculara fayda sağlasa da psikolojik sıkıntılarda doğurabileceği görülmüştür (Whyman, 2012). Yeşilçam'da sayısız filmde yer almış oyuncu Ediz Hun, konu ile alakalı şunları söylemiştir, "Bir ırza geçme sahnesi çekiyorlar, yani ben kız olsam bir daha hiçbir erkekle birlikte olmam. Feci bir şey bence, "Nedir bu?" diyorum. Estetik yok, vahşice." (Yıldırım, 2021a, s. 34), ifadelerden anlaşılabileceği üzere gerçeğin deneyimlenmesinin bazı oyuncularındaki rahatsız ediciliği vurgulanmıştır.

Oyuncuların, rolün gerçekliğine kapılıp hiper-gerçek bir hâl olarak ötekine dönüşmeleri, kimi oyuncu için ilgi çekici bir karakter yaratımı düşüncesi olsa da öznenin kendi insanî baş göstermelerini unutup, başka bir gerçeklikte kaybolduğu görülebilir. Haluk Bilginer (2009), bu durumla ilgili, oyunculuk sanatının, bir marangoz gibi meslekten olduğu bilincinin kaybolmamasına şu sözlerle dikkat çekmektedir: "(...) hastalıktır bu, hastalığın semptomlarının neler olduğunu sorarsanız. Şimdi ben bundan iki yıl önce "Jean Darc'ın Öteki Ölümü" adlı bir oyunda Tanrı'yı oynadım. Ne yapacaktım ben, altı ay gidip Tanrı'yla mı yaşayacaktım? Böyle saçma şey olur mu? Oyuncuların kendi mesleklerini efsaneleştirmelerine asla inanmayın" (Aktaran. Zileli, 2009). Haluk Bilginer'in ifadelerinden anlaşılabileceği üzere oyunculuk sanatının kutsallaştırmanın yanlış olduğunu ifade etmiş, oyunculuğun bir meslek olarak görülüp onun gerçekliğinde kaybolmadan icra edilmesi gerektiğine vurgu yapılmıştır. Haluk Bilginer, 46

Dergisine verdiği röportajda, “*Babam öldü ama hâlâ sahneye çıkarım yavaşlığına asla inanmam. Ben babam ölürse sahneye falan çıkmam. Bu kadar içini yakan bir şey varken, ‘Çok üzgünüz ama Show must go on’ demek, bırakın bu işleri yani*” (Bülent İpek ve Oya Doğan röportajı, Haberturk.com.tr, 2010). ifadeleriyle oyunculuk sanatının insanî yönlerini belirterek bu mesleğin diğer mesleklerden farkının olmaması gerektiğine vurgu yapmıştır. Yukarıda anlatılanların ışığında oyunculukta yaşanan bu çıkmazların içine düşen, özellikle Metot Oyunculuğu teknik ve yöntemlerini kanıklayan, performans esnasında ve sonrasında zorluk yaşayan, farkında ya da farkına varmadan rol gerçekliğinin etkisi altında kalıp kendini kaptıran bazı oyuncuların psikiyatrik tedavi görmeleri gerekli olabilir. Bu konuyla alakalı Hollywood’da birçok aktörü tedavi eden Psikiyatr Dr. Eva Klein’nin çeşitli söylemlerinde oyuncunun gerçeği tercih etmesinde yaşanan sorunsalların ancak uzman desteği ile düzeleceğinin altını çizmiştir. Oyuncunun içinde bulunduğu durum bilinç dışı olduğundan onun desteğe bu noktada ihtiyaç duyduğunu belirtmiştir. Stanislavski oyunculuk metodolojisini incelediğimizde, birinci bölümde detaylı anlatıldığı gibi oyunculuk bilinç altına bilinç yoluyla ulaşabilmektir. Carter (2021), oyun yazarı Profesör Anna Devere Smith yukarıda anlatılan bu oyunculuk açmazını şu şekilde yorumlamıştır:

Oyuncular hiçbir zaman olmaya çalıştıkları kişi olamazlar. Kaçınılmaz olarak o aradaki ‘ikili ruh halinde’ kalırlar. (...) Oyunculuk, olmak değildir. Bu şekilde, ona kendi içindeki karakteri bulmayı ve oyunculüğün sahne üzerindeki bir varoluş biçimi olduğunu öğreten eğitimin özünü de inkâr etmiş oluyor. Ne var ki, sonradan bu fikir onu ‘ruhani bir çıkmaz’ olarak tarif ettiği konuma sürüklüyor. Onun bir oyuncu olarak hedefi, kendisi ile karakter arasında bir bağ kurmak: ‘oyunculuk aslında kendi ile öteki arasında bir köprü inşa etmekle ilgilidir.’ Bu noktada eleştirmen Richard Schechner tarafından geliştirilen ‘değilin değili’ kavramına değiniyor. Bu, karaktere doğru yol alırken henüz karakter olmadığınız ama artık kendiniz de olmadığınız o nokta değildir. Bu, olumlu bir durumdur ve ona göre, bir oyuncunun ulaşmayı umabileceği en uç nokta burasıdır, zira asla gerçek anlamda başka biri olunamayacağına inanmaktadır. Oyuncu bir kurgu yaratır, ama o kurgu büyük gerçeği yansıtabilir (Aktaran. Yıldırım, 2021a, s. 317).

Burada oyuncunun içine düştüğü gerçeklikte olmak, istediği şeyin asla olamayacağına vurgu yapmıştır. Özellikle metot oyunculuğunda belirtilen rolü olma ifadesinin oyunculuk sanatının doğasında sorunlar yaratabileceğine vurgu yapmıştır.

Yılmaz Güney'in senaryosunu yazdığı Şerif Gören'in yönettiği "Yol" filminde senaryo gereği atın ölmesi gerekiyordu. Yönetmen, film çekimi esnasında atın gerçekten öldürülmesini tercih edince oyuncular da o an rol kişisinden çıkıp gerçek kişilikleri ile tepki vermişlerdir. Seyit Ali rolündeki Tarık Akan, oyun gereği atı öldürmesi gereken rol kişisidir. Fakat atla kurduğu bağ ya da bir canlıya zarar vermek ona psikolojik olarak ağır gelmiş ve atı öldürmemiştir. Yılmaz Güney'in yeğeni dublör yapılarak sahne çekimi tamamlanmıştır. Tarık Akan (2002), bu yaşadığı gerilimi "Anne Kafamda Bit Var" kitabında şu şekilde aktarmıştır:

Çekim boyunca atla aramda inanılmaz bir bağ kurulmuştu. Ömrümün sonuna kadar unutamayacağım çok farklı bir arkadaşlık yaşamıştık. (...) Atı vura-
cağım sahne çekilirken, hayvancığa uyuşturucu iğne yapıldı. (...) Sıra
öldürme planının çekimine gelmişti. Silah elimdeydi ve içinde bir tek kurşun
vardı. (...) Kamera uzakta hazırlanırken at gözlerini açıp bana yalvarır gibi
baktı. Kafasını kaldırmak istedi. Sanki bana doğru gelmek istiyormuş gibime
gelmişti. Bu arada Şerif Gören, 'Kamera!' diye bağırdı. Bekledi. Burada ta-
bancamı çekmeli ve kurşunu atın kafasına sıkmalıydım. Ama yapamıyordum
işite. 'Ateş etsene! Ateş et!' diye bağırdı Şerif. 'Yapamayacağım Şerif, stop!'
diye seslendim. Atın başından ayrıldım. 'Ben bu atı öldüremem. (...) Derken
bir silah sesi... 'At öldü, gel Tarık.' dediler. (...) Tam çekime geçilecekken,
hayvan gene gözünü açtı, bakışlarıyla beni arıyordu. Bayılacak gibi olmuş-
tum, çıldıracaktım (s. 95,96,97,98,99).

Bu tür durumlar, oyunculuk sanatında, gerçekliğin sınırlarının aşılması ne boyutta ol-
malı sorusunu akıllara getiriyor. Yönetmenlerin inandırıcı olmak için uyguladıkları bu
yöntemler ve bunların sonuçları bir tartışma konusu olabilmektedir. Bir sanat eseri için
bir canlının yaşamına son verilmesinin ne ölçüde haklı gerekçeleri olabilir? Oyuncu
bu sahnede atı öldürerek bir nevi katil konumuna girebilmektedir. Tarık Akan'ın atı
rol gereği gerçekten öldüremediği durumda bile bunca çıkmaz yaşaması, oyun-gerçek
bağlamında gerçekliğin tercih edilmesindeki ahrazları gözler önüne sermektedir.

Son bağlamda, oyunculuk sanatı ilkel insandan bu yana mimesis yani taklit yoluyla aktarılmıştır. Bu yönde kurulan oyun-gerçek bağı sembolik olarak anlatılmıştır. Oyunculukta, oyun-gerçek bağlamında oyun yerine gerçeğini yapmak başarılı sonuçlar ortaya çıkardığı gibi oyuncunun gerçek paradoksunda ötekine dönüşerek, hiper-gerçek hâl aldığı da görülebilmektedir. Yukarıda verilen örneklerden de anlaşılacağı üzere oyuncunun rolün kurmaca bir gerçeklik olduğunu unuttuğu, sağlıklı zihinsel yapıya sahip olması, meslekte donanımının olmaması sebebiyle psikolojik ve fiziksel olumsuzluklar yaşanabileceği görülmektedir. Çağın getirisi olarak oyuncular arasındaki hırs, daha gerçek oynama arzusu, -mış gibi yapmanın ötesine geçip gerçeği alması, Baudrillard'ın hasta ve hastalık ilişkisinden bağlam kurularak oyuncunun gerçek olana yönelimiyle oynadığı karakterin gerçeklik semptomlarını gösterip ötekine dönüştüğü şeklinde yorumlanabilir. Bu ötekine dönüşme hâli de beraberinde içinden çıkılmaz, psikolojik sorunlara yol açabilir. Oyuncuların gerçekçi oyunculuk adı altında verilen eğitimlerin yani içerik olarak gerçeği deneyimlemek icrası gösteren tüm ahrazlardan kaçınması, meslekte kendini geliştirmesi sağlıklı oyunculuk icrası için önem arz etmektedir. Sanat, yapay bir unsur olarak görülmektedir, gerçek olan sanat olarak görülmemiştir.

BEŞİNCİ BÖLÜM

5. UYGULAMA FİLMİ “BIÇAK SIRTİ”

Tezin genel konusunu anlatan bir belgesel çalışması olan “Bıçak Sırtı” üzerine tez projesinin teslim edildiği 2020 tarihinden beri çalışılmıştır. Bu proje kapsamında oyunculuk, mottosu olan inandırma eğilimi sebebiyle gerçeklikle hep bağ kurmuştur. Anlatıldığı dünya, çağlara ve dönemlere göre devingenlik göstermektedir. Fakat bu değişimin ve gerçeklikle kurulan bağın, nasıl ve hangi ölçüde olması gerektiği belirlenmiş kalıplara göre şekillenmiştir. Oyunculuk sanatı öznesi ve nesnesi insan olup, değişen ve dönüşen dünyada durağan kalması mümkün değildir. Oyunculuk sanatında gerçekliği yakalamak için izlenilen çetrefilli yol, kurgu ve gerçeğin oluşturduğu paradokslardan doğan sorunların kaynağına inilerek araştırmak ve çözüm önerileri sunmak amaçlanmıştır. Tezin ana konusu olan oyunculuktaki oyun gerçek paradoksundan doğan sorunları alanında uzman akademisyen, oyuncu, yönetmen ve tiyatro eğitmenleriyle, teoride ve uygulamada değerlendirecek yedi kişi özenle seçilmiştir.

Proje konusuna, yönettiği sayısız filmlerle, sinemacı bakış açısı katarak değerlendiren Derviş Zaim ile röportaj gerçekleştirilmiştir. Kendisi aynı zamanda yurtiçi ve yurtdışında pek çok ödüle laik görülmüştür. Yine prestijli birçok ulusal ve uluslararası festivalde başarı kazanmıştır.

Proje konuyla ilgili yaptığı çalışmalarla, tezime bilimsel bir bakış açısıyla yaklaşan akademisyen Dr. Erdal Yıldırım ile röportaj gerçekleştirilmiştir. Kendisi aynı zaman yazmış olduğu Miken’den Kız Kaçırma, Oyun-Gerçek Paradoksu ve Aktörlük, Tiyatroda Yönetmenin Pusulası kitaplarıyla oyunculuk alanına büyük katkı sağlamıştır.

Proje konusuna, oynadığı ve yönettiği sayısız oyun ile edindiği deneyimlerle değerlendiren Kocaeli Büyük Şehir Belediyesi Şehir Tiyatroları Genel Sanat Yönetmeni Aydın Sigalı ile röportaj yapılmıştır. Kendisi aynı zaman da 10. Direklerarası Seyirci Ödülleri 2009-2010’da En İyi Yönetmen, 13. Direklerarası Ödülleri 2012-2013’te Jüri Özel ödülü, Ekin Yazın dostları Tiyatro Ödülleri 2020’de En İyi Yardımcı Erkek

Oyuncu, Yeni Tiyatro Dergisi 4. Emek ve Başarı Ödülleri 2016’da Jüri özel ödülleri almıştır.

Proje konusuna oyunculuk, yönetmenlik ve televizyondaki deneyimlerini, tiyatro eğitimi bakış açısıyla değerlendiren Fatih Sevdî ile röportaj yapılmıştır. Kendisi aynı zaman da 1. Direklerarası Seyirci Ödülleri 2010-2011 En İyi Erkek Oyuncu, Tiyatro Dergisi Ödülleri 2011’de Yılın Erkek Oyuncusu ödülleri de almıştır.

Proje konusunu meslek olarak oyunculuk bakış açılarıyla değerlendiren alanında yetenekli oyuncu Sarp Akkaya ile röportaj yapılmıştır. Kendisi aynı zamanda Prestij Ödülleri 2012’de En İyi Çıkış Yapan Erkek Oyuncu ödülünü almıştır.

Proje konusuna tv oyunculuğu bağlamında değerlendiren usta oyuncu Ali Çoban ile röportaj yapılmıştır. Kendisi aynı zamanda elliye yakın dizi ve filmde rol aldı.

Projenin konusuna sinema, dizi ve tiyatro oyuncusu bakış açılarıyla değerlendiren Saydam Yeniay ile röportaj yapılmıştır. Kendisi otuz yılı aşkın devlet tiyatrolarında oyunculuk ve yönetmenlik yapmıştır. Aynı zamanda Üstün Akmen Tiyatro Ödülleri 2019’da Yılın Yönetmeni, Yeni Tiyatro Dergisi Emek ve Başarı Ödülleri 2019’da En İyi Yönetmen ödülleri almıştır.

Projenin konusuna yirmiye aşkın dizi ve filmde rol almış, lisans eğitimi olmamasına rağmen oyunculukta kendini yetiştirmiş, alayla bakış açısıyla değerlendiren Okan Selvi ile röportaj yapılmıştır. Kendisi aynı zamanda “7 Numara” ve “Kaygısızlar” gibi önemli yapımların içinde yer almıştır.

5.1 Tema

Bu belgesel filmin teması oyunculukta inandırıcılığı yakalamak için başvuru gerçeğinde çıkan paradoksların incelenmesi ve çözüm yollarının aranmasıdır.

5.2 Önerme

Bu belgeselin önermesi oyuncu, kendi gerçeğini yaşamakta zorlandığı bu çağda, kendi ve rol arasındaki ayrımın belirsizliği sebebiyle içinden çıkılması zor sorunlarla karşı karşıya kalmasıdır.

5.3 Logline

Oyunculukta inandırıcılığı yakalamak için oyun gerçek paradoksuna düşen oyuncuların sorunsalları, alanında uzman oyuncu, yönetmen ve eğitimcilerin görüşleri ile inceleniyor ve çözüm aranıyor.

5.4 Sinopsis

Oyunculuk, başlangıçtan günümüze gerçekte en yakın ilişkisi olan sanatlardan biridir. Anlattığı dünya, çağlara, dönemlere göre, oyun gerçek bağlamında çeşitli paradokslar ortaya çıkmıştır. Bu tez çalışmasında Stanislavski metodolojisi üzerinden oyunculuktaki gerçeklik algısının değişimi, uygulama aşamasında karşılaşılan sorunsallar ve oyuncuların ya da yönetmenlerin daha gerçekçi olması adına yaşadıkları bıçak sırtı durumu alanında uzman oyuncu, yönetmen ve oyunculuk eğitmenleriyle değerlendirip, çözüm yolları aramaktadır.

5.5 Tretman

Dünyada çeşitli oyuncuların, oyunculuk performans görüntüleriyle belgesel başlar. Ardından ilk başlık “Oyun gerçeği Hayat Gerçeği” oyunculuk performans görsellerinin üzerinde yazıyla gösterilerek başlar. Sonrasında usta yönetmen Derviş Zaim konuşmaya başlar. Zaim’e göre Aristoteles’ten bu yana sanat ve taklit üzerinden konuyu değerlendirir.

Zaim’den sonra akademisyen Dr. Erdal Yıldırım konuşmaya başlar. Yıldırım’a göre hayat gerçeğinde bir yaratım söz konusu olmadığı ve sanat dediğin gerçekliğin kurgulanıp tekrar yaratımı olduğundan bahseder.

Yıldırım'dan sonra Kocaeli Şehir Tiyatroları Genel Sanat Yönetmeni Aydın Sigalı soruyu cevaplar. Sigalı'ya göre tiyatro sanatı gerçekliği içinde barındıran ama her ne olursa olsun yerden bir metre yükseklikte olduğundan açıklar.

Sigalı'dan sonra televizyon oyuncusu Sarp Akkaya söze başlar. Akkaya, gerçekle kurgunun iç içe girdiği Jim Carrey'nin rol icrasında kendini role kaptırması örneğinden bahseder.

Akkaya'dan sonra devlet tiyatrosu oyuncu ve yönetmeni Saydam Yeniay, söze başlar. Yeniay, İnsanların günlük hayatta çeşitli maskelerinin olduğundan bahseder ve bu maskelerin ayrımını bilmeyen birey çeşitli sorunlar yaşayabileceğini aktarır.

Yeniay'dan sonra dizi, sinema ve tiyatro oyuncusu Ali Çoban, söze başlar. Çoban'a göre gerçeklik kavramının oyunculukta çok büyük sıkıntıların olduğunu çeşitli örneklerle açıklar.

Çoban'dan sonra şehir tiyatrosu oyuncusu Fatih Sevdı, söze başlar. Sevdı, oyun gerçeği ve hayat gerçeğinin arasındaki farkları örneklerle açıklar.

Sevdı'den sonra projenin ikinci başlığı "Gerçekçi Oyunculuk" yazısı oyunculuk performans görsellerinin üzerinde gösterilir. Sonrasında ilk yanıt veren Okan Selvi, oyunculüğün gözlem ve araştırmaya dayandığı vurgulayan konuşmasını yapar.

Selvi'den sonra Derviş Zaim, gerçekliğin oyuncuya, yönetmene ve projeye bağlı olduğunu açıklar.

Zaim'den sonra Dr. Erdal Yıldırım, oyuncunun gündelikten kurtulması gerektiğini çeşitli örneklerle açıklar.

Yıldırım'dan sonra Ali Çoban, konuşmaya başlar. Çoban'a göre oyuncunun gerçekliğiyle karakterin gerçekliğinin birbirinden farklı olması gerekliliğini açıklar.

Çoban'dan sonra projenin üçüncü başlığı olan, “Stanislavski Sistemi” oyunculuk performansı görüntülerinin üzerinde yazılı şekilde gösterilir. İlk konuşmacı Dr. Erdal Yıldırım'dır. Yıldırım'a göre Stanislavski'nin kendi deneyimleri sonucunda yaşanan psikolojik sorunlar nedeniyle olduğunu açıklar.

Yıldırım'dan sonra Derviş Zaim, söze başlar. Stanislavski'nin zamanla metodunda, bütünselliği yakalamak için eksik gördüğü kısımları değiştirdiğini açıklar.

Zaim'den sonra Sarp Akkaya konuşmaya başlar. Akkaya, temel oyunculuk eğitimini almayan oyuncuların psikolojik sorunlar yaşayabileceğinden bahseder.

Akkaya'dan sonra projenin dördüncü başlığı olan, “Oyuncunun Öteki Olma Hali” oyunculuk performans görüntülerinin üzerinde yazılı şekilde gösterilir. İlk konuşmacı, Derviş Zaim'dir. Zaim'e göre Oyuncunun öteki olma halini, mizanın kaçması olarak yorumlamaktadır.

Zaim'den sonra Aydın Sigalı, söze başlar. Sigalı, oyunculukta bilgi eksikliklerden kaynakladığını açıklar.

Sigalı'dan sonra Sarp Akkaya, konuşmaya başlar. Akkaya'ya göre meslek olarak ve iş olarak oyunculuğu değerlendirir.

Akkaya'dan sonra söze Dr. Erdal Yıldırım, konuşmaya başlar. Yıldırım'a göre oyuncunun rolden etkilenmesinin bir hastalık olduğuna vurgu yapar.

Yıldırım'dan sonra Ali Çoban, söze başlar. Çoban'a göre oynama eğiliminin role hazırlanırken başlar ve proje bitiminde biter şeklinde açıklar.

Çoban'dan sonra projenin beşinci başlığı olan, “Metot Oyunculuğu” oyunculuk performansı görüntüsü üzerinde yazılı bir şekilde yer alır. İlk konuşmacı, Saydam Yeniay'dır. Yeniay'a göre Amerika'daki oyuncuların sektörel zorluklarından ve aralarındaki yarıştan sebep sınırları zorlayabileceklerinden bahseder.

Yeniay'dan sonra Fatih Sevdı, konuşmaya başlar. Sevdı, öz benliğimizin dışında bir kimlik dayatmaya çalışınca insan bedeninin arıza vereceğinden bahseder.

Sevdı'den sonra Derviş Zaim, konuşmaya başlar. Zaim, İnsanın sosyal, psikolojik ve ruhsal boyutları arasında bir denge olduğundan bahseder.

Zaim'den sonra konuşmaya Dr. Erdal Yıldırım, söze başlar. Yıldırım, hayat gerçeğini sahneye taşımanın sanat olmadığı kopya olduğundan bahseder.

Yıldırım'dan sonra projenin altıncı başlığı olan, “Kurgu Gerçek Paradoksu” oyunculuk performans görüntülerinin üzerinde yazılı bir şekilde gösterilir. İlk konuşmacı, Dr. Erdal Yıldırım verir. Yıldırım, Paris'te Son Tango filmindeki gerçek tecavüz sahnesini anlatır ve oyuncuda bıraktığı hasardan bahseder.

Yıldırım'dan sonra Ali Çoban, konuşmaya başlar. Çoban'a göre öğrencilik yıllarında bir role hazırlanırken yaşadığı sıkıntılardan bahseder.

Çoban'dan sonra Sarp Akkaya, konuşmaya başlar. Akkaya, mesleği oyunluk olanla, işi oyunculuk olan aktörler arasındaki farklardan bahseder.

Akkaya'dan sonra Saydan Yeniay konuşmaya başlar. Yeniay, bir laboratuvar ortamında oyuncularla çalışılabilir sınırları zorlanabilir ama profesyonel hayatta sonuçlarının ciddi sıkıntılar barındıracağından bahseder.

Yeniay'dan sonra Fatih Sevdı, konuşmaya başlar. Sevdı, hangi rol olursa olsun gerçeği birebir getirmenin mantıksız olduğu, her şeyin teknikle yapılabileceğinden bahseder.

Sevdı'den sonra Derviş Zaim, konuşmaya başlar. Zaim'e göre yönetmenlerin zaman zaman gerçeğe başvurmalarının olanaklı olduğu fakat bir sistematığe dönüştüğünde sıkıntılar doğurabileceğini açıklar.

Zaim'den sonra projenin yedinci başlığı olan, “Oyunculuğu Kutsallaştırma?” oyunculuk performansı görüntülerinin üzerine yazılı şekilde yansıtılır. İlk konuşmacı, Ali Çoban'dır. Çoban'a göre tiyatro sanatının diğer hiçbir meslek grubundan farkı olmadığından bahseder.

Çoban'dan sonra Aydın Sigalı, konuşmaya başlar. Sigalı, hayatın gerçekleri vardır ve bu gerçekliğin üzerine hangi mesleği koyarsanız koyun yaşam kalitesini bozuyorsa bu bir sorundur açıklamalarını yapar.

Sigalı'dan sonra konuşmaya Derviş Zaim, başlar. Zaim, oyuncuda ölçünün, dengenin kaçması ile ilgili açıklamalarını yapar.

Projenin sekizinci başlığı olan, “Oyunculuk Eğitimleri” oyunculuk performans görüntülerinin üzerine yazılı bir şekilde yansıtılır. İlk konuşmacı, Okan Selvi'dir. Selvi, oyunculuğun yıllar süreceğini ve sabırlı olmanın öneminden bahseder.

Selvi'den sonra Dr. Erdal Yıldırım, konuşması başlar. Yıldırım'a göre oyunculuk eğitimlerinin teoriden çok uygulamaya ağırlık verilmesi gerektiğinden bahseder. Yıldırım'dan sonra projenin son başlığı olan “Oyuncu ve Yönetmenlere Tavsiyeler” oyunculuk performans görüntülerinin üzerine yazılı bir şekilde yansıtılır. Konuşmaya Saydam Yeniay başlar. Yeniay, oyuncuların önce kendilerini tanımalarının öneminden bahseder.

Yeniay'dan sonra Dr. Erdal Yıldırım, konuşmaya başlar. Yıldırım'a göre oyuncuların, araştırması, okuması ve diğer bilim dallarıyla ilişki kurmasının öneminden bahseder.

Yıldırım'dan sonra Derviş Zaim, konuşmaya başlar. Zaim'e göre yönetmen olacakların çok çalışması gerektiği ve onları anlayabilecek ustalarla birlikte olması gerekliliğini açıklar.

Zaim'den sonra Ali Çoban, konuşmaya başlar. Çoban, oyunculuğun uzun bir süreç olduğu sabırla ve çalışmayla başarıya ulaşabileceklerinden bahseder. Projenin son görseli, Netfilx Jım & Andy belgeselinden Jım Carrey'nin *"Onu bundan daha iyi tanıyamazdım. Ama insan bazen gözünün önündeki insanı bile ne kadar tanıyabilir ki"* (Netflix.com, 2010) söylemiyle son verir.

5.6 Müzik

Belgeselin müziği Hans Zimmer / Journey to the Line'nı seçtim. Bu müziği seçmemdeki en önemli sebep, insanda gerginlik, umut aynı zaman da merak uyandıran duyguları çağrıştırmasıdır. Belgeselde anlatılan bıçak sırtı oyunculuk mesleğinin süreçlerle şarkının tınısını uyumlu bulduğum için seçtim. Müziğin geçtiği kısımlarda etkileyici oyunculuk görsellerinin müzikle etkisinin artacağını düşünüyorum.

5.7 Süre ve Olanaklar

Araştırmanın toplam sürece 24 ay sürmüştür. Araştırma maliyeti yaklaşık olarak Tutmuştur. Harcama kalemlerine göre dağılımı aşağıdaki gibidir:

FİLM KÜNYESİ VE BÜTÇE	
ÜRÜN	Kurmaca Kısa Film
FİLM ADI	Bıçak Sırtı
SÜRE	45 dk
FORMAT	Belgesel
TARİH	20.03.2023
BÜTÇE ÖZETİ	
EKİP	4500 TL
HAZIRLIK/ARAŞTIRMA	1500 TL
OYUNCU	0 TL
PLATO/MEKÂN	0 TL
DEKOR/AKSESUAR/KOSTÜM	0 TL
TEKNİK VE HAM MALZEME	4500 TL
YEMEK/KONAKLAMA/NAKLİYE	2000 TL
STÜDYO/MONTAJ/EFEKT/MÜZİK	5500 TL
SİGORTA VE VERGİLER	0 TL
ARA TOPLAM	18.000 TL
BEKLENMEYEN GİDERLER (% 2)	2000 TL
ARA TOPLAM	20.000 TL

TOPLAM		20.000 TL			
KDV (% 18)		3600 TL			
GENEL TOPLAM		23.600 TL			
NOTLAR					
EKİP					
	Kişi	Birim/Ücret TL	Gün	Toplam TL	USD
Yönetmen	1	0 TL	9	0 Tl	
Yönetmen Yrd.	0				
Kameraman	1	400 Tl	9	3600 Tl	
Kamera Asistanı	0				
Prodüksiyon Amiri	0				
Prodüksiyon Asistanı	0				
Işık Şefi	0				
Işık Yardımcısı	0				
Set Amiri	0				
Set Teknisyeni	0				
Sanat Yönetmeni	0				
Sanat Yönetmeni Yrd.	0				
Makyöz	0				
Kuaför	0				
Aksesuar Sorumlusu	0				
Casting Sorumlusu	0				
Ses Teknisyeni	0				
Dolly/Crane Operatörü	0				
Özel Efekt Sorumlusu	0				
Fotografçı	0				
Danışmanlar	0				
Senarist / Metin Yazarı	1	0 TL	9	0 TL	
Blue Box Operatörü					
TOPLAM	2	400 TL		3600 TL	
HAZIRLIK/ARAŞTIRMA					
	Kişi	Birim/Ücret TL	Gün	Toplam TL	USD
Sekreteryaya	0				
Genel Danışman	0				
Çeviri Hizmetleri	0				
Mekân Araştırması	0				
Mekân Arş. Ulaş. Pro- dük.	0				
Fotograf/Video	0				
Kitap/Kırtasiye/Fotokopi	0				
Ön Ödemeler	0				
Haberleşme	0				
TOPLAM	0				
OYUNCULAR					
	Kişi	Birim/Ücret	Gün	Toplam TL	USD

1. Derece Oyuncu	7	0 TL		0 TL	
2. Derece Oyuncu	0				
3. FGR.	0				
TOPLAM	7	0 TL		0 TL	
PLATO/MEKÂN					
	Kişi	Birim/Ücret	Gün	Toplam TL	USD
Plato 1	0				
Mekân 1	0				
TOPLAM	0				
DEKOR/KOSTÜM					
	Kişi	Birim/Ücret	Gün	Toplam TL	USD
Dekorator	0				
Marangozlar	0				
Boyacılar	0				
Makyaj Malzeme	0				
Kostüm (Satın Alınan)	0				
Kostüm (Kiralanan)	0				
Kostüm (Yaptırılan)	0				
Aksesuar (Kiralanan)	0				
Aksesuar (Satın Alınan)	0				
Aksesuar (Yaptırılan)	0				
TOPLAM	0				
EKİPMAN					
	Adet	Birim/Ücret TL	Gün	Toplam TL	USD
Kamera	1	500 TL	9	4500 TL	
Işık Set	0				
Ses	0				
Dron	0				
Kamera Taşıtları	0				
Özel	0				
TOPLAM	1	500 TL	9	4500 TL	
LOJİSTİK					
	Kişi	Birim/Ücret TL	Gün	Toplam TL	USD
Yemek	2	10	9	900 TL	
Taksi	0				
Minibüs / Kamyon	0				
Şoför	0				
Yakıt	0				
TOPLAM	2	122,2	9	1100 TL	
POST PRODUCTION					
		Birim/Ücret TL	Gün	Toplam TL	USD
Digital Montaj	1	611 TL	9	5500 TL	
Digital Effects	0				
Müzik Stüdyosu	0				
Seslendirme Stüdyosu	0				

TOPLAM	1	611 TL	9	5500 TL	
HAMMADDE					
	Adet	Birim/Ücret TL		Toplam TL	USD
Dijital video kartı	1	0 TL		0 TL	
USB bellek					
TOPLAM	1	0 TL		0 TL	
DİĞER					
		Birim/Ücret TL	%	Toplam TL	USD
Sigorta	0				
Danışmanlık	0				
Materyal Telif Ücreti	0				
TOPLAM	0				

5.8 Senaryo

BIÇAK SIRTİ

SAHNE 1 – DIŞ – DETAY GÖRÜNTÜLER – DEĞİŞKEN ZAMAN

Müzikle birlikte çeşitli oyunculuk performans görüntüleriyle başlar. Belgeselin adı olan Bıçak Sırtı yazısından sonra belgeselin birinci başlığı, “Oyun Gerçeği Hayat Gerçeği” görüntülerin üstünde yazılı şekilde belirir.

SAHNE 2 – DIŞ – BAHÇE – GÜNDÜZ

Belgeselin ilk başlığının konuşmacısı yönetmen Derviş Zaim, konuşmasına başlar.

DERVİŞ ZAİM

Aristo’dan beri devam eden sanat taklit meselesine bakmak gerekiyor. Hayatın ve sanatın birbirinden farklı olduğu yönünde bir tanımlama yapılırsa, sanatın hayattaki fenomenleri taklit ettiği ve icrasını bitirdikten sonra neyse ona dönüşmesi gerektiği çıkarımında bulunabiliriz. Bunun her zaman doğru olmayacağını ileri süren fikirlerde var. Aristocu

mantığın doğru olmadığını ileri süren fikirlerin, tiyatro ve sinema sahnesinde işlediği zamanlar bulunabiliyor. Hangisinin daha iyi hangisinin daha kötü olduğu yönünde bir soru sorulursa, söyleyeceğim şey budur. Hayatta her şey bir denge ve bütünsellikle ilintilidir. Dengenizi bozacak bir harekete, oluşuma girerseniz, kendi potansiyelinize zarar vermiş olursunuz. Bu tip bir prosese giren, kendi gerçeğinin denge ve bütünselliğini bozacak durumları doğru bulmuyorum.

(KESME)

SAHNE 3 – İÇ – EV – GÜNDÜZ

Belgeselin birinci başlığının ikinci konuşmacısı olarak akademisyen Dr. Erdal Yıldırım, konuşmaya başlar.

DR. ERDAL YILDIRIM

Gerçekçi oyunculuk söylemindeki gerçekliği ilk sistematize eden Stanislavski'dir. Ben bu kavramın çok karmaşık ve anlaşılmaz olduğunu düşünüyorum. Stanislavski'den yola çıkarak gerçekçi oyunculuk dedikleri hayatın bire bir sahneye aktarılması olarak algılanıyor. Bunun çok problemlili bir durum olduğunu düşünüyorum. Oyunculuk bana göre bir sanattır. Sizin bahsettiğini gerçekçi oyunculukta sanat yok bir taklit vardır.

(DEVAM EDİYOR)

Zaten Stanislavski'nin yanlış anlaşılmasında bazı öğrencilerinin Amerika'da başlattığı o akımla yanlış anlaşılan boyutta bu. Zaten kapasite arttırmak

oyunculuk. Gerçeęi sahneye getirmek sanat olmaz. Suni olursa sanat olur. Gerçek olursa estetik olur.

(KESME)

SAHNE 4 – İÇ – EV – GÜNDÜZ

Belgeselin birinci başlığının üçüncü konuşmacısı Aydın Sıgalı, söze başlar.

AYDIN SİGALI

Tiyatro hayatın aynası. Gerçek olmayanı barındırmayan bir yer aslında. Tabi ki hayal gücüne dayalı yani hayal gücüyle gerçeklięi barındıran bir yer. Ama her ne olursa olsun yerden bir metre yukarda tiyatro sahnesi. Sahne teknięi olarak bakmayalım bu işe. Seyircinin bir tık yukarda ya da bir tık ötede bir şey izledięi yani odakların yapıldıęı bir gösteri izlemeleri gerçeklięi içinde de olsa bir sanatsal estetik barındırıyor.

(DEVAM EDİYOR)

Gerçeklik olmak zorunda ama estetize edilmiş olmak zorunda. Tiyatro bir bilim sanatı, gerçeklięi yakın bir şekilde yaklaşmak. Bire bir sahnelemenin imkânı yok.

(KESME)

SAHNE 5– İÇ – EV – GECE

Belgeselin birinci başlığının dördüncü konuşmacısı oyuncu Sarp Akkaya, söze başlar.

SARP AKKAYA

Jim Carrey Andy Hoffman karakterini canlandırırken, Jim Carrey olduğunu yok saymış. Oynadığı karakter gibi davranmış. Bana bu delilik gibi geliyor. Adamda çok sağlıklı görülüyor zaten ama bu herifin genius olduğunu değiştirmiyor. Kendi için işi çok kolaylaştırabilir fakat bu ekip için dünyanın en zor işi haline geliyor. Bu sette çok zor bir iş. Abraham Lincoln'e de sahnede herkes başkayım diyormuş. Oyuncunun işine yarayabilir ama sette çok zor.

(KESME)

SAHNE 6 – İÇ – EV – GÜNDÜZ

Belgeselin birinci başlığının beşinci konuşmacısı Saydam Yeniay, söze başlar.

SAYDAM YENİAY

Gerçeklik Nedir? Öğrencilerle şöyle bir çatışmaya girebiliyoruz. Hocam ben doğal oynuyorum. Şimdi hayatın doğallığını sahneye taşımak ne kadar doğru bilmiyorum. Her şeyden önce biz belgesel çekmiyoruz. Oyuncu olarak trans haline geçmemize de gerek yok. Bu bir iş bu bir meslek. Sa-

natlı bir meslek. Yani düşünceleri duyguya, duyguları da düşünceye çeviren bir iş bu. Bir nevi simyacı işi bu ama ben o rolü yedi yirmi dört üstümde taşıyorsam bir sıkıntı var.

(DEVAM EDİYOR)

Yüzyıllardır gerçeklik tartışması konusu olmuştur. Hakikat, gerçeklik nedir. Gerçekliğin tanımını yapabiliyoruz ama hakikatin tanımını yapamıyoruz.

(KESME)

SAHNE 7 – İÇ – EV – GECE

Belgeselin birinci başlığının altıncı konuşmacısı Ali Çoban, söze başlar.

ALİ ÇOBAN

Hayat yaşanan karakter oynanan. Bu cümleyi kurduğumuzda aradaki farkı anlatıyor. Bir oyuncu arkadaştan örnek vereceğim. Çakır karakterini oynayan bir arkadaş vardı. Bir anısını anlatıyor televizyon programında arabasıyla giderken biri gelmiş arabasına çarpmış. Oyuncu arkadaş inip kendini gösterdiğinde, çarpan sürücü “o çakır abi kusura bakma sana çarptık” Çakır’ı oynayan arkadaşta “eyvallah önemli değil” demiş. O kadar kötü bir durum ki bu aslında. Oyuncu arkadaşın ben Çakır değilim, ben şu demesi gerekir. Oynanan durumla yaşanan durumun farkını anlatması gerekir. Müşfik Kenter, “ne oynarsanız oynayın malzeme sizsiniz” derdi. Aşk, o, bu ne oynarsanız oynayın gerçek sizsiniz yani sizin gerçeğiniz. Bu gerçeklik

kavramıyla ilgili ciddi tartışmalar var. Ama oyuncunun mutlak oynadığıyla yani Ali ile aktör Ali arasındaki farkı anlaması ona göre davranması gerekiyor. Birkaç adım ötesi hastalık.

(KESME)

SAHNE 8 – İÇ – EV – GECE

Belgeselin birinci başlığının yedinci konuşmacısı, Fatih Sevdî, söze başlar.

FATİH SEVDİ

Sevgili hocam Erol Keskin’in söylediği bir şeyden örnek vereceğim. Siz dışardaki herhangi bir ağacı alıp sahneye koyduğunuzda, bunu kim niye seyretsin. Çünkü dışarda en doğal haliyle bu ağaç var. Bunun en güzel örneklerinden bir tanesi de Beckett’in Godot’u Beklerken’deki asla değiştiremeyeceğiniz bir gerçeklik oyununun, bir ağaç vardır. Beckett bu ağacı zorunlu kılmıştır, ama nasıl yorumlayacağınız size kalmıştır. İster dal parçası ister gri bir ağaç koyun o sizin oyununuzdaki üslupla değişecek. Bir şeyin sanat olabilmesi için önceden kurgulanması gerekir.

(KESME)

SAHNE 9 – DIŞ – DETAY GÖRÜNTÜLER – DEĞİŞKEN ZAMAN

Müzikle birlikte çeşitli oyunculuk performans görüntüleriyle başlar. Belgeselin ikinci başlığı, “Gerçekçi Oyunculuk” görüntülerin üstünde yazılı şekilde belirir.

SAHNE 10– İÇ – EV – GECE

Belgeselin ikinci başlığının ilk konuşmacısı oyuncu Okan Selvi, söze başlar.

OKAN SELVİ

Klasik oyunculukta gözlem vardır. Bunu nasıl yapar gerçek hayatta kavgaya eden iki insanı arayıp bulamazsın ama kendi hayatında da nasıl olabilirini bulup oradan yola çıkabilirsin. Araştırmak ve oyunculuk yöntemlerinde nasıl gerçekliği yakalayabilirsin onu bulmak gerekiyor.

(KESME)

SAHNE 11 – DIŞ – BAHÇE – GÜNDÜZ

Belgeselin ikinci başlığı ile ilgili konuşan ikinci konuşmacı Derviş Zaim, söze başlar.

DERVİŞ ZAİM

Yönetmene bağlı, projeye bağlı, oyuncunun kendisine bağlı. Bazen sürekli olarak oyuncuya geri bildirimde bulunmanız gerekir. Bazen hiç bildirimde bulunmamanız gerekir. Oyuncunun yeteneği doğrultusunda ona o bilgiyi vermeniz gerekebilir. Oyuncunun bilgisi yoksa, arka planının çok daha büyük bir hazırlığa ihtiyacı vardır. Bütün bu dinamiklerin bir araya getirilmesinde ve kaynaştırılmasına bağlıdır. Her yer ve zamanda geçerli olabilecek bir yöntem mevcut değildir. Mesela ben

“Devir” adlı filmimde amatörlerle çalıştım. Çobanlarla çalıştım. Onlara çobanlığı göstermek delilik olurdu.

(DEVAM EDECEK)

Her yer ve her zamanda geçerli bir yöntem yoktur. Yöntemi belirleyecek olan niyet amaç ve genel doğrultudur.

(KESME)

SAHNE 12 – İÇ – EV – GÜNDÜZ

Belgeselin ikinci başlığının üçüncü konuşmacısı Dr. Erdal Yıldırım, söze başlar.

ERDAL YILDIRIM

Gerçekte bir yaratım söz konusu değildir. Mesela siz bir duyguyu hayatta oynuyorsunuz, aynı şeyi sahnede oynadığınızda bunu bir sanat olmadığını bilirsiniz. Araştırarak, eylemlerle, varoluşlarla, bakarak gözlemleyerek bulabilirsiniz. Birazda kültürlerarası, toplumlar arası buradan süzerek getirdiğiniz şeylerle hüner göstermeniz lazım.

(DEVAM EDECEK)

Gündelik dışı olanı kullanmalısınız. Çünkü yeni bir beden, yeni bir ağırlık merkezi, yeni bir metronom yani yeni bir insan getiriyorsunuz. Sizin dışınızdan da birini getirmiş oluyorsunuz. Sizin gerçeğinizin dışında bir şey oluyor. İşte o zaman sanata dönüşüyor. Tıpkı o elmadaki gibi kopya değil sanat oluyor.

(KESME)

SAHNE 13 – İÇ – EV – GECE

Belgeselin ikinci başlığının dördüncü konuşmacısı Ali Çoban, söze başlar.

ALİ ÇOBAN

Gerçeklik kavramı biraz sabitleyici bir şey. Çok köşeli cümleler tehlikeli bence sanatla ilgili tüm alanlarda. Oyunculukta da bu böyle. Geçenlerde bir arkadaşla festivalde jüriydik. O kadar kendinden oynadı ki dedi. Aslında hiçbir çatışma çıkmamış oyunda yani. Vişne bahçesi oynuyorsanız, sınıflar arası çatışma vardır, onu göstermelisiniz. Mümkün değil yüz küsür sene var, kendi gibi oynayamaz.

(DEVAM EDECEK)

Ali ile farkı olması lazım karakterin. Bunun adı gerçeklik mi bilmiyorum belki var etmek. Oynamak suya yazı yazmak değil mi nasıl gerçek olabilir.

(KESME)

SAHNE 14– DIŞ – DETAY GÖRÜNTÜLER – DEĞİŞKEN ZAMAN

Müzikle birlikte çeşitli oyunculuk performans görüntüleriyle başlar. Belgeselin üçüncü başlığı, “Stanislavski Sistemi” görüntülerin üstünde yazılı şekilde belirir.

SAHNE 15 – İÇ – EV – GÜNDÜZ

Belgeselin üçüncü başlığının ilk konuşmacı Dr. Erdal Yıldırım, söze başlar.

DR. ERDAL YILDIRIM

Bu “Sistem” oyunculuğunu iki bölerek bakmakta fayda var. Stanislavski kendisi de bir oyuncu olduğu için aslında kendi çıkmazlarından yola çıkıyor. Bir rol oynarken huzursuz hissediyor. Bu yüzden çeşitli yöntemler deniyor. İlki psikolojik bir yaklaşımdı o rolü yaşamakla ilgili, o rolü yüzde yüz yaşarsa yapacağını düşünüyor. Bir örneği vardır. Kendisini Puşkin’in oyunu için saraya kapatıyor. O rolü yaşamak istiyor. Sabah kalkıyor bakıyor ki korkuyor, hasta oluyor ve üşüyor. Anlıyor ki rolü yaşamanın oyunculuğa bir faydası yok.

(DEVAM EDİYOR)

Tüm oyunlarda oluyor işte, vuruyorlar, kırıyorlar, öpüşürken ısıyorlar. Günümüzde bu tarz problemler çok oluyor.

(KESME)

SAHNE 16 – DIŞ – BAHÇE – GÜNDÜZ

Belgeselin üçüncü başlığının ikinci konuşmacısı Derviş Zaim, söze başlar.

DERVİŞ ZAİM

Hayatta insanı, sosyal boyut psikolojik boyut ve ruhsal boyut oluşturur. Bunlardan biri, ötekine daha baskın olmaya başlarsa bir bacak daha uzun

olur. Bir bacak daha uzun olduđuunda da insan tökezleyerek yürür. Bunların birbiriyle dengeli bir biçimde büyütölüyor olması lazım. Siz bir karakteri oynarken, ruhsal, fiziksel ve psikolojik boyutlarıyla birlikte büyütörsünüz. Bunlardan bir tanesi hormonlu olarak büyümeye başlarsa, ortaya karakter değil tip çıkmaya başlar. Stanislavski gerçekçi bir oyunculuğun peşindeyse, bu tarz kaygılarla ileri gittiğini düşünöp, törpölemek istemiş olabilir. Denge ve bütönsellik sağlayabilmek adına sistemi yapmıştır.

(KESME)

SAHNE 17 – İÇ – EV – GÜNDÜZ

Belgeselin üçüncü başlığının üçüncü konuşmacısı Sarp Akkaya, söze başlar.

SARP AKKAYA

Birçok metot var. Kullandığım ve kullanmadığım, denediğim Eric Moris gibi. Kuramcıların metotları, insan psikolojisini dokunan metotlar. Tercih edilebilir fakat kötü de sonuçları olabilir. Temel oyunculuk eğitimi almamış oyuncular bunu deniyorsa çok kötü sonuçları olabilir. Stanislavski 'de bunu bir yerde keşfedip metodunu fiziksele çevirmiş olduğunu düşünüyorum.

(KESME)

SAHNE 18– DIŞ – DETAY GÖRÜNTÜLER – DEĞİŞKEN ZAMAN

Müzikle birlikte çeşitli oyunculuk performans görüntüleriyle başlar. Belgeselin dördüncü başlığı, “Oyuncunun Öteki Olma Hali” görüntülerin üstünde yazılı şekilde belirlir.

SAHNE 19 – DIŞ – BAHÇE – GÜNDÜZ

Belgeselin dördüncü başlığının ilk konuşmacısı Derviş Zaim, söze başlar.

DERVİŞ ZAIM

Bütün mesele denge ve bütünsellik bağlamında şakulün kaçması. Mizanın ölçünün kaçması. Oyuncu öyle bir rol oynayıp, kendini kaptırıyor. Oynadığı karakterin kendinden bağımsız, toplumda bir karşılığı var. Gerçek hayatında bulamadığı bir karşılığı var. Bir elbise giyiyor, aslında insanların peşinde koştuğu şey o elbise. Kendi hayatındaki örselenmişlikler, kırılmışlıklar sebebiyle aynı ilgi ve alakayı göremiyor. O elbiseyle, beklediği ilgi alaka ve sevgiyi buluyorsa, oyuncu kendini o elbiseden ibaret görmeye başlıyor. Bu zararlıdır. Çünkü oyuncunun kendi denge ve bütünselliğine saldırıdır. İhlal anlamına gelir. Biz kendimizden sorumluyuz. Ne olursa olsun. Çünkü siz kendi denge ve bütünselliğinizi ihlal ederseniz. Kendi ruhsal bütünlüğünüz, bunu size kat kat sorar. O insanların, eski, küçük, mutsuz hayatlarına dönme-lerinde fayda var.

(KESME)

SAHNE 20 – İÇ – EV – GÜNDÜZ

Belgeselin dördüncü başlığın ikinci konuşmacısı Aydın Sigalı, söze başlar.

AYDIN SİGALI

Oyuncuların, psikolojik bir testten geçmesi gerekiyor. Oyunculuk eğitimi aldığım yıllar. Haberlerde Maden işçileriyle oyuncular, devlette en üst düzeyde ve en yüksek yıpranma payına sahip. Biri bedensel yıpranma diğeri psikolojik yıpranma diye geçiyordu.

(DEVAM EDECEK)

Yaşadığımız korkunç bir olayı, üzüntülü bir olayı başka bir cümle içerisinde düşünüp anı hatırlarsan o an ağlamamız gerekiyorsa ağlayabiliriz. Bu bir birikim meselesi. O anda yaşadığımız ilk duyguları düşünüp oynarsak da psikolojimiz bozulur.

(KESME)

SAHNE 21– İÇ – EV – GECE

Belgeselin dördüncü başlığının üçüncü konuşmacısı Sarp Akkaya, söze başlar.

SARP AKKAYA

İki şey olabilir. Birincisi bahsedilen oyuncu temel oyunculuk prensiplerini bilmiyordur. Mesleği değil işi oyunculuktur. İkincisi mesleği oyunculuk olan o daha fena, çünkü oradaki aslında kendini kaybetme. Kendi kimliğinden olma durumu mevzu bahis olabilir. Bu daha tehlikelidir. Oyuncu

olmayan ve oyunculuk yapan kişilerin, rolden sıyrılmayı bilmemesiyle ilgili bir şeydir. Tercih etmemek bilmemekten geliyor aslında. Bazı rollerden, tercih edilebilir sıyrılmama isteği, oyuncunun o olmak istemesi de olabilir. Yine temel oyunculuk bilgisi olmadığı anlamına geliyor. Profesyonel oyuncular da böyle amatör bir şey olmaz, varsa da o oyuncunun sağlığıyla ilgili sıkıntısı olabilir.

(KESME)

SAHNE 22 – İÇ – EV – GÜNDÜZ

Belgeselin dördüncü başlığının dördüncü konuşmacısı Dr. Erdal Yıldırım, söze başlar.

DR. ERDAL YILDIRIM

Öncelikle bu bir hastalık. Çok doğru buluyorum. Bu bir meslek. Oyuncu niye rolden çıkamasın. Etkilenir misin? Evet. Marangoz veya diğer meslekler nasıl etkileniyorsa sen de o kadar etkilenirsin. Bunun ileri boyuta hastalık. İlkel benliğin devreye girmesiyle alakalı bir şey. Duyguların esiri oluyorsun. Oyunculuğun tehlikeli bir yanı var. Rolün psikolojisinde kalırsanız bu sizi etkiler. İnsanın bir tane psikolojisi vardır. Rolün psikolojisiyle kendi psikolojinin kavga eder. Bu yüzden senin gerçeğini, o rolün gerçeği alır. Zaten biz buna meyilliyiz. İş biraz şizofrenlik bir iş. O nedenle kontrollü bir beceri işi olduğunu bilmek lazım. O yaşadım diyenlerde, rolün psikolojisinin esiri olmuştur. Rolden

çıkamama sebebi de Baudrillard'ın bahsettiği “simulakr” gerçekliğidir. Yani kopya gerçeğin asıl gerçekliğin yerini almasıdır. Bunun çok örnekleri var. Rolden çıkamadım, rolü atamadım, tedavi gördüm diyen insanlarda beyin o durumu kanıksıyor ve o durumdan çıkamıyor. Hasta oluyorsunuz. Baudrillard çok güzel anlatıyor. Bir insan hastayım derse hasta olur. Hiçbir semptom olmasa da doktora gider gerçekten hasta olur. Öleceğim derse de gerçekten ölür. O yüzden de insan bir şeyi gerçekten yapmak zorunda değildir. Marangoz bir şey çalışırken, çalışır ve sonra onu orda bırakır evine gider. Oyuncuda rolün psikolojisini orda bırakmalı. Role gireceğim diye rolün gerçeğini yaşamak, o psikolojiyi kanıttır kendini de kanıttır. Meyilli olan ruh yapısını zorlar. Rolün etkisinde kalır. Sen bunu bir beceri işi olarak görürsen. Ustalaşırsan ve eylem olarak çağırırsan o psikolojiden çıkmış olursun. Eylemi bulursan duygu gelir, ama duyguyu bulursan eylem gelmez. Duygu zaten psikolojisinin çözdüğü bir şeydir. Hala uğraşıyordur. Bu işin psikolojisine girersek üstesinden gelemeyiz. Bu durumları, insanda zayıflık olarak görüyorum. Meslek olarak bakmadıkları için kurtulamadıklarını düşünüyorum çünkü bu bir meslek. Sizin yaşamınızın her anını etkileyecek bir şey olmalı. Tiyatro sosyal bir bilim, sokaktan hayattan besleneceksiniz. Ben Hamlet'im, ben Ofhelia'im ben dersiniz sokağa nasıl geçeceksiniz.

(KESME)

SAHNE 23 – İÇ – EV – GECE

Belgeselin dördüncü başlığının sekizinci konuşmacısı Ali Çoban, söze başlar.

ALİ ÇOBAN

Bilme eylemi cesur kılmalı insanı. Bilinç böyle korkak ediyor insanı, demiş Hamlet. Günümüz için bilme eylemi daha ufki bir hayat vermeli bize. Çünkü sorgulayabilmeli, araştırabilmeli yani neden böyle oynuyorum demeli. Şimdi neden böyle bir devinim içindeyim. Bütün bunları bilerek yapıyorsa, öğrendiği ve öğrenebileceği şeyleri buna kanalize edebiliyorsa doğru bir yerde. Çok psişik bağ kurmak hastalıkla sonuçlanır. Ben etli, kanlı, ruh sahibi bir canlıyım. Oynadığım şey bana hasar veriyorsa garip bir hal almaya başlıyor. Ruhsal, hastalıklı ve psikiyatrik bir duruma dönüşmeye başlıyor. Oynama eylemi prova anında başlayıp, proje bitimine kadar devam eden bir eylem. Ancak perdeyi açtık selam verdik, perdeyi kapattıktan sonra karakter uyumaya geçer.

(KESME)

SAHNE 24– DIŞ – DETAY GÖRÜNTÜLER – DEĞİŞKEN ZAMAN

Müzikle birlikte çeşitli oyunculuk performans görüntüleriyle başlar. Belgeselin beşinci başlığı olan, “Metot Oyunculuğu” görüntülerin üstünde yazılı şekilde belirir.

SAHNE 25– İÇ – EV – GÜNDÜZ

Belgeselin beşinci başlığının ilk konuşmacı Saydam Yeniay, söze başlar.

SAYDAM YENİAY

Amerika’da o filmde oynamak için belki bende yapardım. Dünyada tanınacak. Öyle bir oynayayım ki etki bırakayım. Çünkü her iş bir önceki işin referansıdır. Gördüğümüz, duyduğumuz, tanıklık ettiğimiz kadarıyla oradaki işleyiş çok daha zor. Bizde ise konservatuvardaki çocuklar ezber yapmadan provaya geliyor. Ezber yapmadan derse mi gelir? Amerika’da ise bu durumları biliyorlar ve tutunmak için çabalıyorlar. Ama her şeyin bir ölçüsü olması gerektiğine inanıyorum. Sağlıklıysan seni çok iyi bir yerlere taşıyabiliyor ama sağlıksızsan sıkıntılı bir durumdur. İntihar etme durumuna geliyorlar ve intihar ediyorlar. Biri benden bunu istese, üç ay kapan dese kapanır mıyım? Bilmiyorum. O kadar da kendimi heba edemem benim için hayat kıymetli, oyunculuktan önce hayatım geliyor.

(KESME)

SAHNE 26 – İÇ – EV – GECE

Belgeselin beşinci başlığının ikinci konuşmacısı Fatih Sevdî, söze başlar.

FATİH SEVDİ

Bizim öz benliğimiz ve sosyal kimliğimiz var. Öz benliğimizi daha doğmadan önce başlayıp altı yaşımıza kadar olan zaman olarak düşünelim. Sosyal kimliğimiz ise altı yedi yaşından sonra oluşturduğumuz edindiğimiz kimliğimiz olarak değerlendirilim. Bizi belirlen davranış olarak utanç duygusu, işimizin, mesleğimizin kattıkları, okul hayatı yani insanlarla iletişime girdiğimiz anlara sosyal kimliğimiz olarak belirtebilir. Sizin mesleki kimliğinizle yapmış olduğunu bir rolü, sizinle ilişkisi olmayan şeyi alıp öz benliğinize dayatmaya çalışırsanız, zihin burada arıza verir. Bu trafiğin aktığı yöne, tersten bir araçla girmek gibidir. Ondan sonra bu araçlar niye bana çarptı diyorsunuz. Doğal olarak o çarpmaların mutlaka siz de bir etkisi olacak. Bir yerde sizi durduracak ama nasıl duracaksınız. Oyuncunun, oralarda kendi geçmişiyle ilgili birtakım yaraları vardır belki de. Zamanında öğretilen şeyleri yanı sıra algılamış olabilirler. Belki de o oyunsuluk durumundan çıkamıyordur. Nasıl ki bazı insanlar, çocuksuluktan çıkamıyorlar, bazı oyuncular da oyunsuluktan çıkamamış olabilirler.

(KESME)

SAHNE 27 – DIŞ – BAHÇE – GÜNDÜZ

Belgeselin beşinci başlığının üçüncü konuşmacısı Derviş Zaim, söze başlar.

DERVİŞ ZAİM

Oyuncunun nasıl kendisini iyi görebileceğine, bakılması gerektiğini düşünüyorum. Gerekirse “Metot Oyunculuğu” kullanılabilir. Metot oyunculuğu tek yöntem değildir. Yeteri kadar verimli bir yöntem midir? Ondan da emin değilim. Bir oyuncuyu harekete geçirilebilecek başka şeyler de bulunabilir.

(KESME)

SAHNE 28– İÇ – EV – GÜNDÜZ

Belgeselin beşinci başlığının dördüncü konuşmacısı Dr. Erdal Yıldırım, söze başlar.

DR. ERDAL YILDIRIM

Oyuncu, rolün gerçeğini yaşarsa bu bir sanat olmaz. Sizin hayattaki gerçeğiniz bir üretim değil ki. Benim oyunculuğu sanat olarak görüşüm, bu durumun tam tersi. Siz bir şey üretmelisiniz yeni bir beden, yeni bir entonasyon, yeni bir ağırlık merkezi, yeni bir insan ama referans noktanız karakterin gerçekliği olmalı. Metot oyunculuk tekniği, Stanislavski’nin yanlış anlaşılmasından kaynaklandığını düşünüyorum.

(DEVAM EDİYOR)

Metot oyunculuğunda çok başarılı isimler olabilir ama oynadığınız karakterleri yanınızda taşımaya başlıyorsunuz. A Hamlet, Trigorin olmuş Keşanlı Ali’deki Ali olmuş demeye başlıyorsunuz. Aynı

bakan, aynı gören insan olmuş. Çünkü kendini oynuyor. Yaşayıp, gelip oynuyor. Tek düze oynayan oyuncuya dönüşürsün ve bir oyuna yanlışlıkla girmiş gibi olursun. Hep aynı yönde oynarsın.

(KESME)

SAHNE 29 – DIŞ – DETAY GÖRÜNTÜLER – DEĞİŞKEN ZAMAN

Müzikle birlikte çeşitli oyunculuk performans görüntüleriyle başlar. Belgeselin altıncı başlığı olan “Kurgu ve Gerçeğin Paradoksu” görüntülerin üstünde yazılı şekilde belirir.

SAHNE 30– İÇ– EV – GÜNDÜZ

Belgeselin altıncı başlığının ilk konuşmacı Dr. Erdal Yıldırım, söze başlar.

DR. ERDAL YILDIRIM

Paris’te Son Tango filminde Marlon Brando’nun yaptıkları bu duruma bir örnek. Oyunun yönetmeni Bertollucci, Marlon Brando’nun tecavüz sahnesi için, “Ben Maria’nın tepkisini merak ettim” diyor. Bir söyleşisinde bu konudan bahsediyor. Bu çok acı ve kötü bir şey. Orada gerçekten tecavüz ediyor. Rol olan bir şeyi, gerçek yaptırıyor. Bunun sanatla ilgisi yok. Maria film sonrası çok etkileniyor ve intihara teşebbüs ediyor.

(DEVAM EDİYOR)

Yılmaz Güney “Yol” filminde gerçekten atı öldürüyor. Ne kadar üzücü bir sahnesi orası. Sanat suni

olmadığı gerçek olduğu sürece bu sıkıntılar devamlı sürecektir.

(KESME)

SAHNE 31 – İÇ – EV – GÜNDÜZ

Belgeselin altıncı başlığının ikinci konuşmacısı Ali Çoban, söze başlar.

ALİ ÇOBAN

Erhan Tuna hocamız oyunlarla yaşayanları sahneye koyuyordu ve bu benim hayalimdi. Anadolu Üniversitesi’nde ikinci sınıftaydık. Oynadığım karaktere çok düşkündüm. Bu sebeple altı ay sıkıntı yaşadım. Karakter çıkmadı. Altı ay sonra hocama gidip, ben bırakacağım dedim. Gerçekten kaldıramıyorum, oynayamıyorum, olmuyor dedim. Hocam niye diye sorduğunda, ne denediysem çıkaramadığımı söyledim. Erhan hoca, “karakteri çok mu sevdin?” diye sordu. Bende evet çok sevdiğimi belirttim. “O zaman karaktere acımayı bırak” dedi bana. Karakter insanda böyle duygulan uyandırıyordu. Benim gerçek yaşamdaki bakış açıyla, karakterin bakış açısı birbirine girmiş. Duyduğum yoğun sevgi hâkim olmaya başlamış. Yaşam gerçeği, oyun gerçeğinin önüne geçmeye başlamış. İşte bu yanılgıya düşmemek gerekiyor.

(KESME)

SAHNE 32 – İÇ – EV – GECE

Belgeselin altıncı başlığının üçüncü konuşmacısı Sarp Akkaya, söze başlar.

SARP AKKAYA

Bir katili oynamak için tecrübe etmenize gerek yok. Bir insanda bir duyguyu öldürdüyseniz bu da bir katliamdır. Sevgisini kaybettiğinde ne hissediyorsanız, onu hissetmeniz yeterli katil rolünü oynamak için. Oyunculuk bir şeyin bire bir taklidini yapmak değil zaten.

(KESME)

SAHNE 33– İÇ – EV – GÜNDÜZ

Belgeselin altıncı başlığının dördüncü konuşmacısı Saydam Yeniay, söze başlar.

SAYDAM YENİAY

Gerçeklik ve yapaylık hayatın kendisinde var. Sadece sanatta değil. Hangisini kullanacağımız ve nasıl anlatacağımız bizim tercihimiz ama bunu yaparken de ruh sağlığımızın iyi olması gerekiyor. Almanya’dan bir yönetmen geldi. “Ben oyuncumu delirttim, çünkü sınırlarını merak ediyorum” dedi. Sınırlarını merak ediyorum noktası, bir laboratuvar ortamında deneyebilirsiniz ama profesyonel hayatta sınır var. Oyuncu, çıldırmış. Oyuncular kobay değil. Bu tutumları doğru bulmuyorum. Oyunculuk bir sanat ama aynı zamanda bir iştir. İnsana insan olduğunu hatırlatmaya çalışıyoruz.

Derdimiz bu. İnsanlıktan çıkartan sanata ben sıcak bakmıyorum.

(KESME)

SAHNE 34 – İÇ – EV – GECE

Belgeselin altıncı başlığının beşinci konuşmacısı Fatih Sevdî, söze başlar.

FATİH SEVDİ

Tokat atma sahnesi, dayak sahnesi, tecavüz sahnesinin gerçekten olmasına gerek yoktur. “Dönüş Yok” filminde tecavüz sahnesi vardır. Çok gerçekçi çekilmiştir fakat teknikle çekilmiştir. Aynı filme yangın tüpüyle çekilen bir sahne vardır. İzlerken irrite olursunuz ama teknikle çekilmiştir. Tiyatroda ise bunun farklı yöntemlerle yapabilirsiniz. Gerçekliği kaybetmeden sanatsal bir dil kullanarak, kurgusal bir dil kullanarak seyircide estetik bir mesafe koyarak, estetik bir algıyla bunu ortaya koyabilirsiniz.

(KESME)

SAHNE 35 – DIŞ – BAHÇE – GECE

Belgeselin altıncı başlığının altıncı konuşmacısı Derviş Zaim, söze başlar.

DERVİŞ ZAIM

Gerçekçi performans almak için çırpındığınız anlar vardır. Bazen yönetmenler üç kâğıda başvurabiliyorlar. İki oyuncuda berbat oyuncular. Kavga sahnesi çekecek ve zamanınız kalmamıştır. Adam karşıdaki adama zarar vereceğini düşünerek oynayamamaktadır. Güzel bir niyet var. Zarar vermeyeceğim derken de oyun gerçekçi olmuyor. Yönetmen, orda oyuncuların zarar görmeyeceğine kanaat getirip, daha fazla şiddetle daha gerçekçi bir sahne çekmek isteyebilir. Bu durumu bir sistematik haline getirmek, her yerde her projede uygulamak, artık sağlık sınırlarını zorlamaya başlar. Hem ruhsal hem de fiziksel sınırları zorlamaya başlar. Burada oyuncu, kendisine ve yönetmene dur demesi gerekir.

(KESME)

SAHNE 36 – DIŞ – DETAY GÖRÜNTÜLER – DEĞİŞKEN ZAMAN

Müzikle birlikte çeşitli oyunculuk performans görüntüleriyle başlar. Belgeselin yedinci başlığı olan, “Oyunculuğu Kutsallaştırma” görüntülerin üstünde yazılı şekilde belirir.

SAHNE 37– İÇ – EV – GECE

Belgeselin yedinci başlığının ilk konuşmacısı Ali Çoban, söze başlar.

ALİ ÇOBAN

Oyunculuğa kutsiyet yüklemek saçma. Bu bir meslek tıpkı berber gibi. İyi bir berber nasılsa

bizde iyi aktör, saygılı, bize zaman ayıran seyirci-
nin zamanına saygı duyan, onlara şefkatle davra-
nan, mümkünse faydalı, yararlı, iyi şeyleri ifade et-
meye çalışan bir tavır sergilemeli. Sanatsal hazzın
ilk basamağını sergilemeye çalışmak. Beklentiler
arttıkça, tanrısallaştırıldıkça biz altta kalıyoruz. İyi
berber iyi berberdir. İyi aktör iyi aktördür. İyi
oyuncu iyi oyuncudur. Hepsi aynıdır.

(KESME)

SAHNE 38 – İÇ – EV – GÜNDÜZ

Belgeselin yedinci başlığının ikinci konuşmacısı Aydın Sigalı, söze başlar.

AYDIN SİGALI

Hayatın gerçekleri var. Bu gerçeklere hangi mes-
leği koyarsan koy, dünyanın en önemli mesleği ol-
maz.

(KESME)

SAHNE 39 – DIŞ – BAHÇE – GÜNDÜZ

Belgeselin yedinci başlığının üçüncü konuşmacısı Derviş Zaim, söze başlar.

DERVİŞ ZAİM

Yönetmenlikte kutsal bir meslek değildir. Kutsal-
lığa yaklaştığı zamanlar olmuş olabilir, bağlama
göre. Ama hiçbir mesleği yukarıya, aşağıya, sağa,
sola koymamızın bir anlamı yok. Bunu da o ilgili
meslek ne ise ona olan saygımdan yapıyorum. O
meslekle ilgili, mesleğin yararına söylenecek ağır

eleştiriler yapılmamaya başlar. O meslek grubu bundan zarar görmeye başlar. Siz bir şeyi eleştirden azat, popüler bir yere getirirseniz, ona zarar verirsiniz.

(KESME)

SAHNE 40 – DIŞ – DETAY GÖRÜNTÜLER – DEĞİŞKEN ZAMAN

Müzikle birlikte çeşitli oyunculuk performans görüntüleriyle başlar. Belgeselin sekizinci başlığı olan, “Oyunculuk Eğitimleri” görüntülerin üstünde yazılı şekilde belirir.

SAHNE 41– İÇ– EV– GÜNDÜZ

Belgeselin sekizinci başlığının ilk konuşmacısı Okan Selvi, söze başlar.

OKAN SELVİ

Uzun bir yol bu. Bir senede iki senede bitecek bir şey değil. Biraz daha araştırılsın, okunsun, üzerine eğilinsin. Kendi potansiyeli nedir? Kendini keşfetmeye başlasın. Hocamın kulağıma fısıldadığı bir şey var, hiç unutmam. “Öğreneceğin ilk şey sabır, oyunculuk değil” dedi. Sabredersen, öğrenirsin. Sabretmezsen, onu atlarsın, bunu atlarsın ve öğrenmeden geçersin. Prova denen bir şey vardır belki bir sahneyi iki yüz kez tekrarlayacaksın. Yeni oyuncu arkadaşlar sabrı öğrenecek, oyunculuktan önce.

(KESME)

SAHNE 42 – İÇ – EV – GÜNDÜZ

Belgeselin sekizince başlığının ikinci konuşmacısı Dr. Erdal Yıldırım, söze başlar.

DR. ERDAL YILDIRIM

Oyunculuk eğitimlerinin dört sene olmasını uzun buluyorum. Bu meslek yapa yapa öğrenilir. Uygulanan müfredatı doğru bulmuyorum. Sosyoloji, felsefe, antropoloji yok. Her dersi ikiye bölmüşler.

(DEVAM EDİYOR)

Müfredat çok sıkıntı, yaşamla ilgili ders yok. Sosyal Bilim diyoruz ama tiyatrodaki sosyal bilim yok. Kùltürler arası ders olmalı. Kùltürlerin kodlamaları bakılmalı, o kùltürlerle iç içe olmalı. Siz yerelden evrensele bir yol izlemelisiniz.

(DEVAM EDİYOR)

Müfredatlar çok uzun olmamalı. Uygulamalı dersler arttırılmalı. Duygusunun ne olduđu belirsiz tiyatrlar verip, Duyguyu bulmaları istenmemeli. Eylemlere yönlenmeli.

(KESME)

SAHNE 43 – DIŞ – DETAY GÖRÜNTÜLER – DEĞİŞKEN ZAMAN

Müzikle birlikte çeşitli oyunculuk performans görüntüleriyle başlar. Belgeselin dokuzuncu başlığı olan, “Oyuncu ve Yönetmenlere Tavsiyeler” görüntülerin üstünde yazılı şekilde belirir.

SAHNE 44 – İÇ – EV – GÜNDÜZ

Belgeselin dokuzuncu başlığının ilk konuşmacısı Saydam Yeniay, söze başlar.

SAYDAM YENİAY

Sen kendini tanımadan, bir başkasını tanımaya nasıl cüret edersin. Bunun bir bedeli var. Önce kendini tanıyacaksın. Sınırlarının ne olduğunu fark edeceksin. Oyunculuk, önce kendini bilmekle başlar, bazen süreçte kendini tanır insan. Yatkın değilseniz çok acı çekersiniz.

(KESME)

SAHNE 45 – İÇ – EV – GÜNDÜZ

Belgeselin dokuzuncu başlığının ikinci konuşmacısı Dr. Erdal Yıldırım, söze başlar.

DR. ERDAL YILDIRIM

Nasıl var oluyorsunuz? Nasıl gözlemleniyor? İnsanlar neleri gözlüyor? Sen Kimsin? Bu sorulara cevap vermeli. Okumalar yapılmalı sosyoloji, felsefe gibi. Çok fazla insanları gözlemlesinler. Bu mesleğin devingen olduğunu bir formülünün olmayacağını bilsinler.

(DEVAM EDİYOR)

Bu kadar karmaşık, bu kadar psikolojik bir meslek değil bu.

(KESME)

SAHNE 46– DIŞ – BAHÇE – GÜNDÜZ

Belgeselin dokuzuncu başlığının üçüncü konuşmacısı Derviş Zaim, söze başlar.

DERVİŞ ZAİM

Çok çalışınlar. Kendi içlerinde istedikleri şey ne ise açığa çıkarmaya çalışınlar. Bunun içinde anlaşabileceği, arkadaşı hocayı bulmaları gerekir. İşin zor tarafı senin içinde yanan o alevi ortaya çıkarak gerçek hocayı bulmaktır. Gerçek hoca demek, sadece bilgisi değildir. Duygusu, titreşimi de önemlidir. Öğrenciyi ezmemesi gerekir. Bu işte tatlı sert davranması gerekir. Böyle hocayı bulabilmek zordur. Oyuncu acı çekme sanatıdır. Oyuncu her gece yaralarını açan, perde kapanınca da ertesi gün açmak üzere kapatan insandır. Kolay bir şey değildir. Ruhsal olarak bunu kaldırabilmek için çok ciddi bir iç enerji, disiplin gerekir. İşin zor tarafı budur. Bunu yapabilmek, çalışmakla ve disiplinle olur.

(KESME)

SAHNE 47 – İÇ – EV – GECE

Belgeselin dokuzuncu başlığının dördüncü konuşmacısı Ali Çoban, söze başlar.

ALİ ÇOBAN

Sevgili hocam, Müşfik Kenter’in çok sevdiğim bir lafı var. “Oyunculuğu beş cümleyle özetlerim, öğrendiğinizi zannedersiniz, beş cümleyle açıklarım anlamak elli yıl sürer” derdi. O yüzden biraz sabır.

(KESME)

SAHNE 48 – İÇ – EV – DEĞİŞKEN ZAMAN

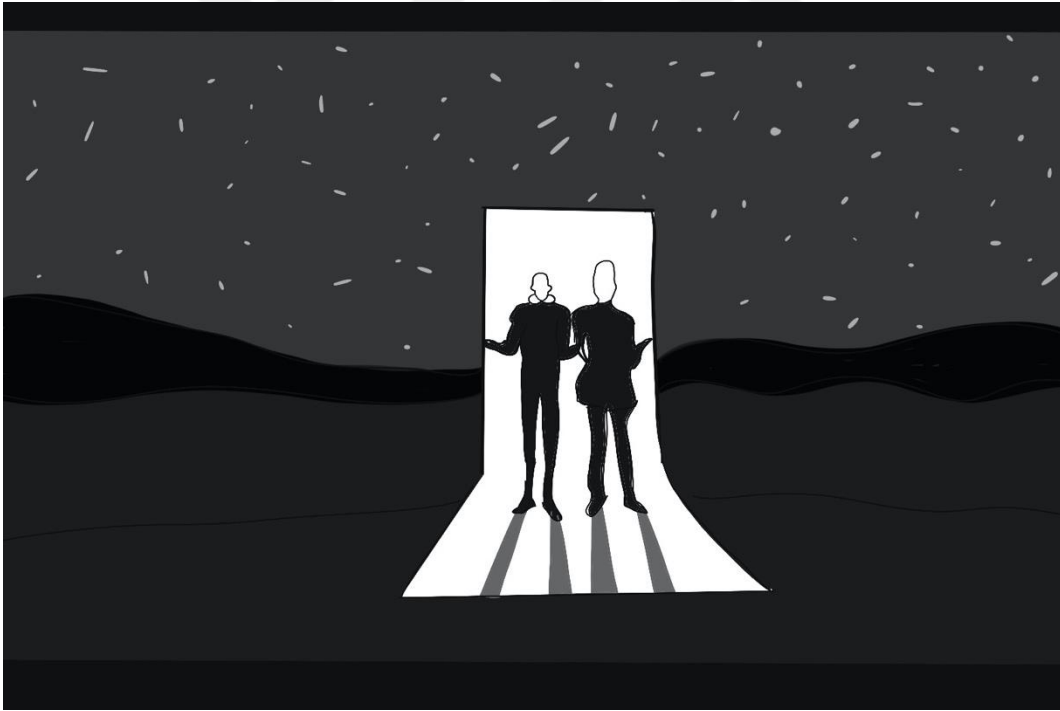
Netfilix Jim & Andy belgeselinde Jim Carrey röportajından bir kesiti ile başlar.

JİM CARREY

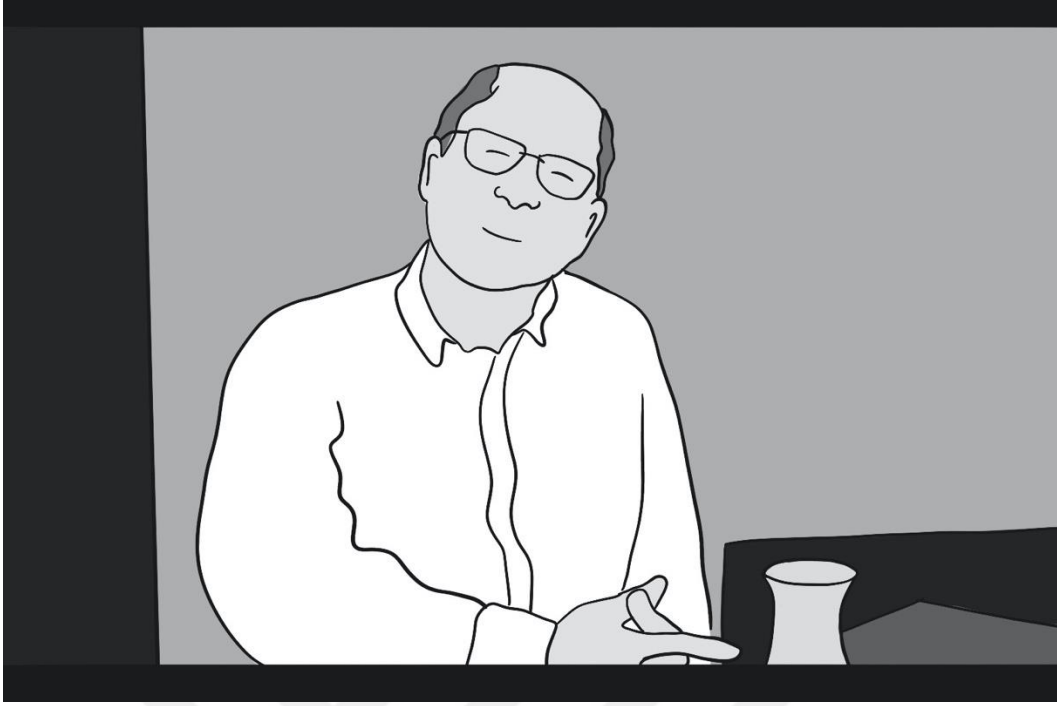
Onu bundan daha iyi tanıyamazdım. Ama burnunuzun önündeki bir insanı bile ne kadar tanıyabirsiniz?

SON

5.9 Storyboard

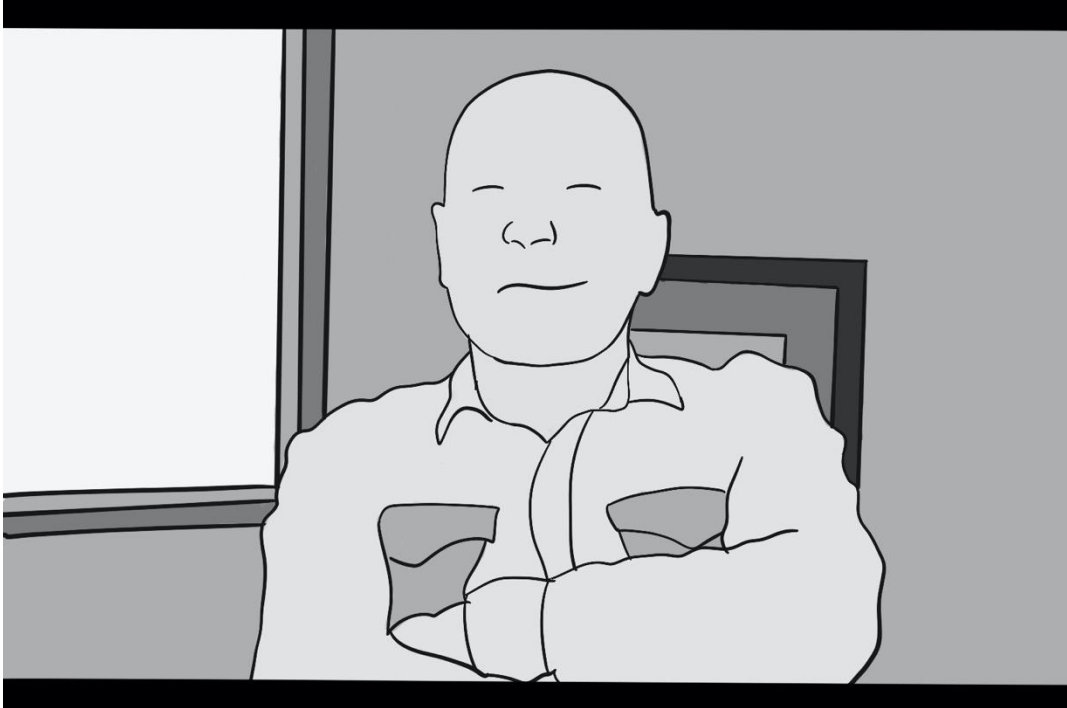


SAHNE 1 – İÇ – DETAY GÖRÜNTÜLER – DEĞİŞKEN ZAMAN



SAHNE 2 – İÇ –BAHÇE– GÜNDÜZ

Derviş Zaim: “Aristo’dan beri devam eden sanat taklit...”



SAHNE 3 – İÇ – EV – GÜNDÜZ

Dr. Erdal Yıldım: “Gerçekçi oyunculuk söylemindeki gerçekliği...”



SAHNE 4 – İÇ – EV – GÜNDÜZ

Aydın Sigalı: “Tiyatro hayatın aynası. Gerçek olmayanı...”



SAHNE 5 – İÇ – EV – GECE

Sarp Akkaya: “Jim Carrey Andy Hoffman karakterini...”



SAHNE 6 – İÇ – EV – GÜNDÜZ

Saydam Yeniay: “Gerçeklik Nedir? Öğrencilerle şöyle...”



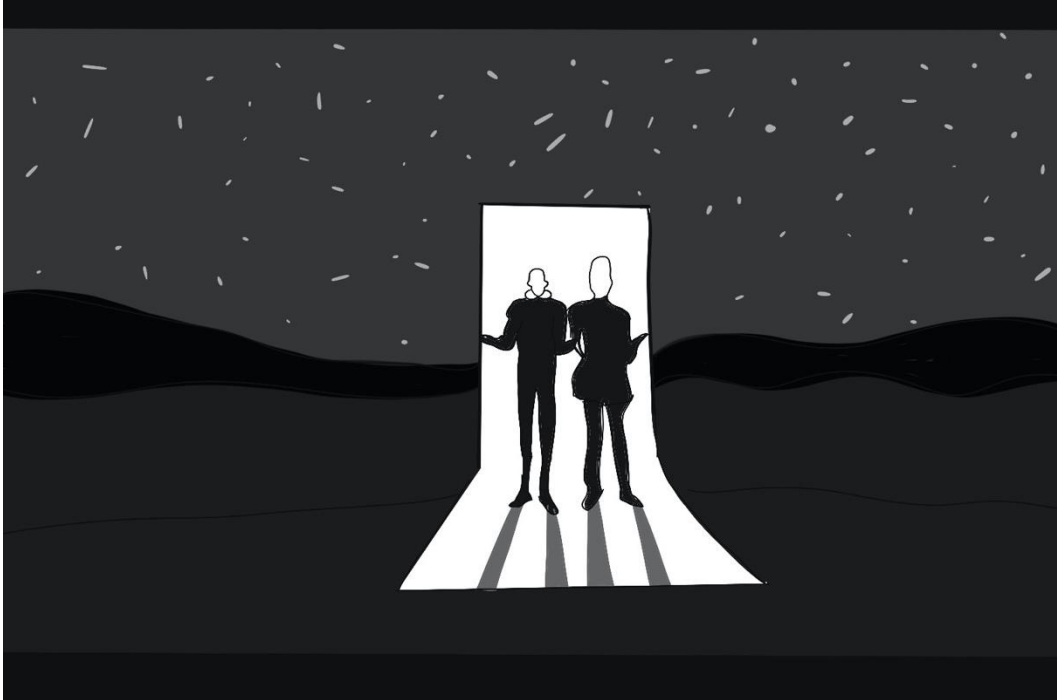
SAHNE 7 – İÇ – EV – GECE

Ali Çoban: “Hayat yaşanan karakter oynanan. Bu cümleyi...”



SAHNE 8 – İÇ – EV – GECE

Fatih Sevdı: “Sevgili hocam Erol Keskin’in söylediği...”



SAHNE 9 – İÇ – DETAY GÖRÜNTÜLER – DEĞİŞKEN ZAMAN

Oyunculuk performans görüntülerinin üzerine “Gerçekçi Oyunculuk” başlığı yazıyla görülür.



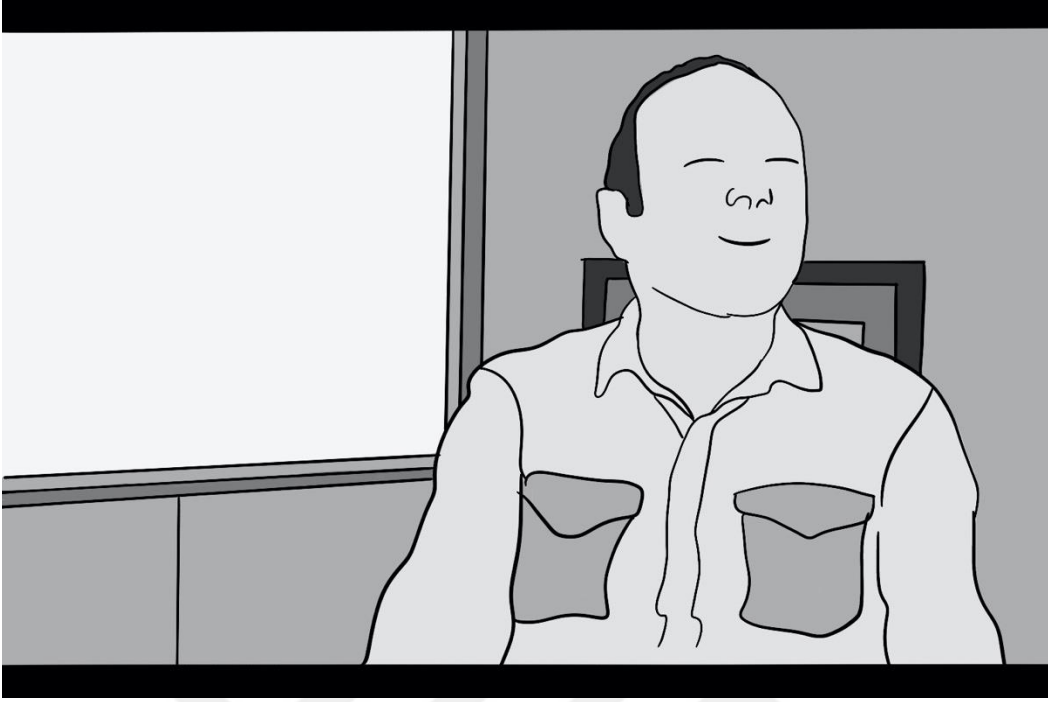
SAHNE 10 – İÇ – EV – GECE

Okan Selvi: “Klasik oyunculukta gözlem vardır. Bunu nasıl...”



SAHNE 11 – DIŞ – BAHÇE – GÜNDÜZ

Derviş Zaim: “Yönetmene bağlı, projeye bağlı, oyuncunun...”



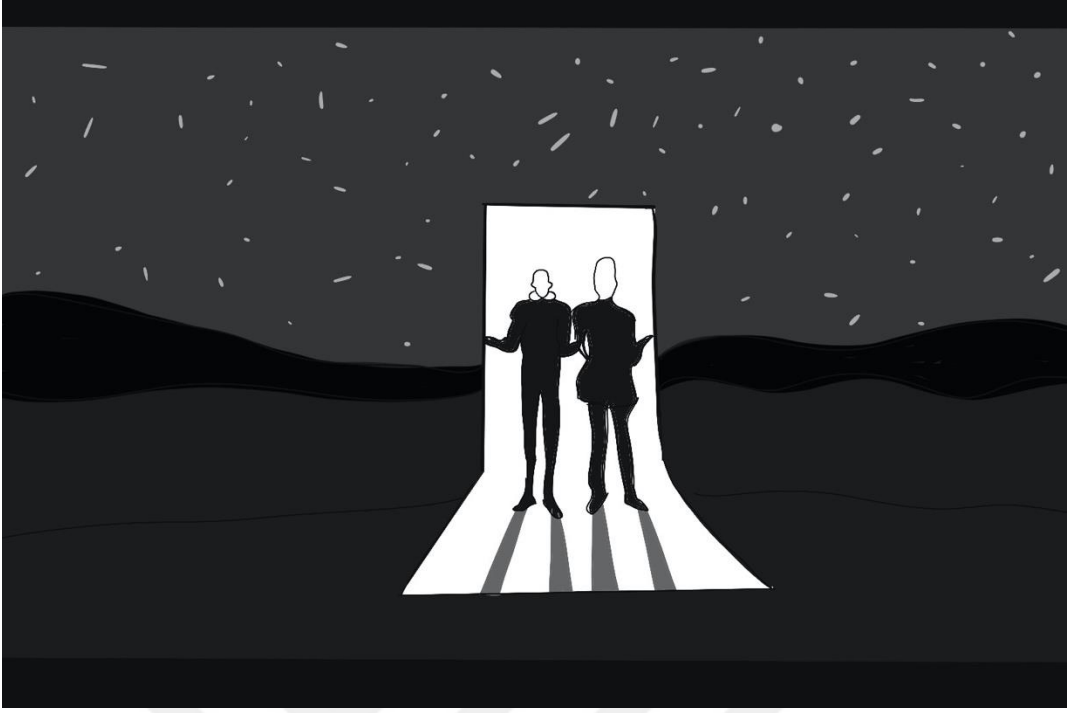
SAHNE 12 – İÇ – EV – GÜNDÜZ

Dr. Erdal Yıldırım: “Gerçekte bir yaratım söz konusu...”



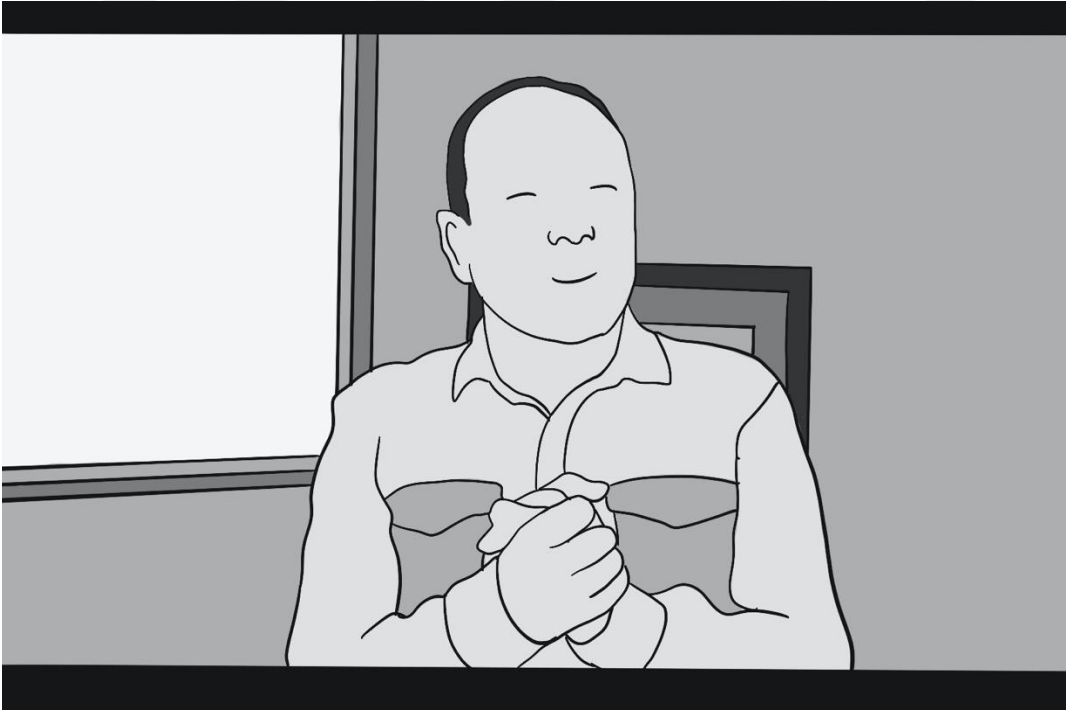
SAHNE 13 – İÇ – EV – GECE

Ali Çoban: “Gerçeklik kavramı biraz sabitleyici...”



SAHNE 14 – İÇ – DETAY GÖRÜNTÜLER – DEĞİŞKEN ZAMAN

Oyunculuk performans görüntüleri üzerine “Stanislavski Sistemi” başlığı yazı şeklinde görülür.



SAHNE 15 – İÇ – EV – GÜNDÜZ

Dr. Erdal Yıldırım: “Bu “Sistem” oyunculuğunu iki bölerek...”



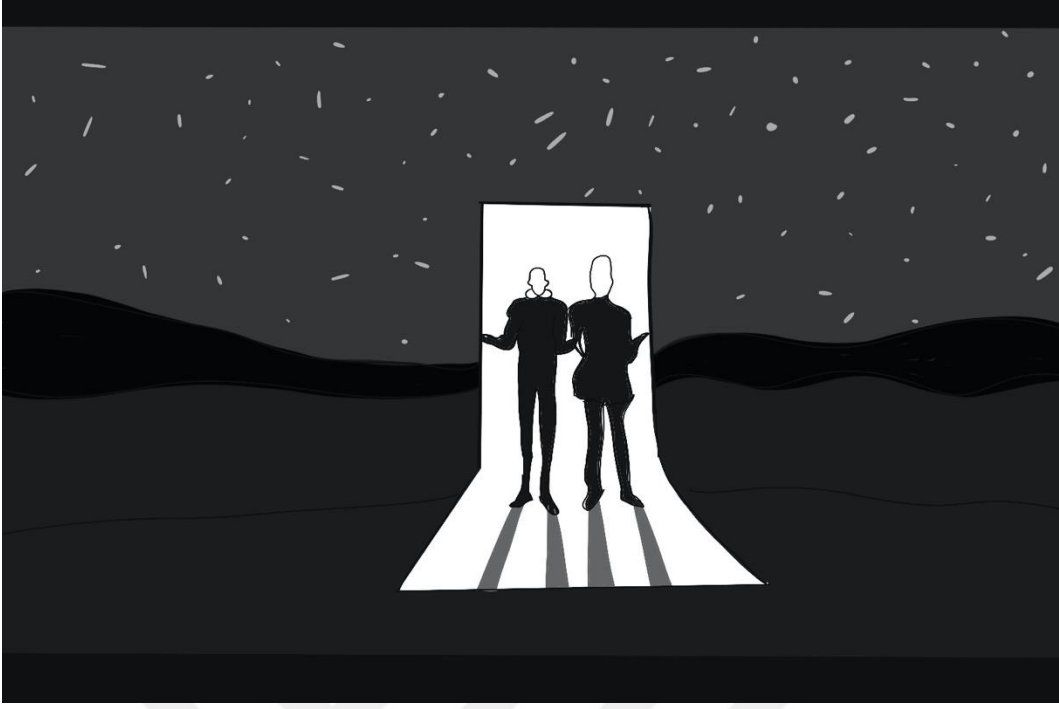
SAHNE 16 – DIŞ – BAHÇE – GÜNDÜZ

Derviş Zaim: “Hayatta insanı, sosyal boyut psikolojik...”



SAHNE 17 – İÇ – EV – GECE

Sarp Akkaya: “Birçok metot var. Kullandığım ve ...”



SAHNE 18 – İÇ – DETAY GÖRÜNTÜLER – DEĞİŞKEN ZAMAN

Oyunculuk performans görüntüleri üzerine “Oyuncunun Öteki Olma Hali” başlığı yazı şeklinde görülür.



SAHNE 19 – DIŞ – BAHÇE – GÜNDÜZ

Derviş Zaim: “Hayatta insanı, sosyal boyut psikolojik...”



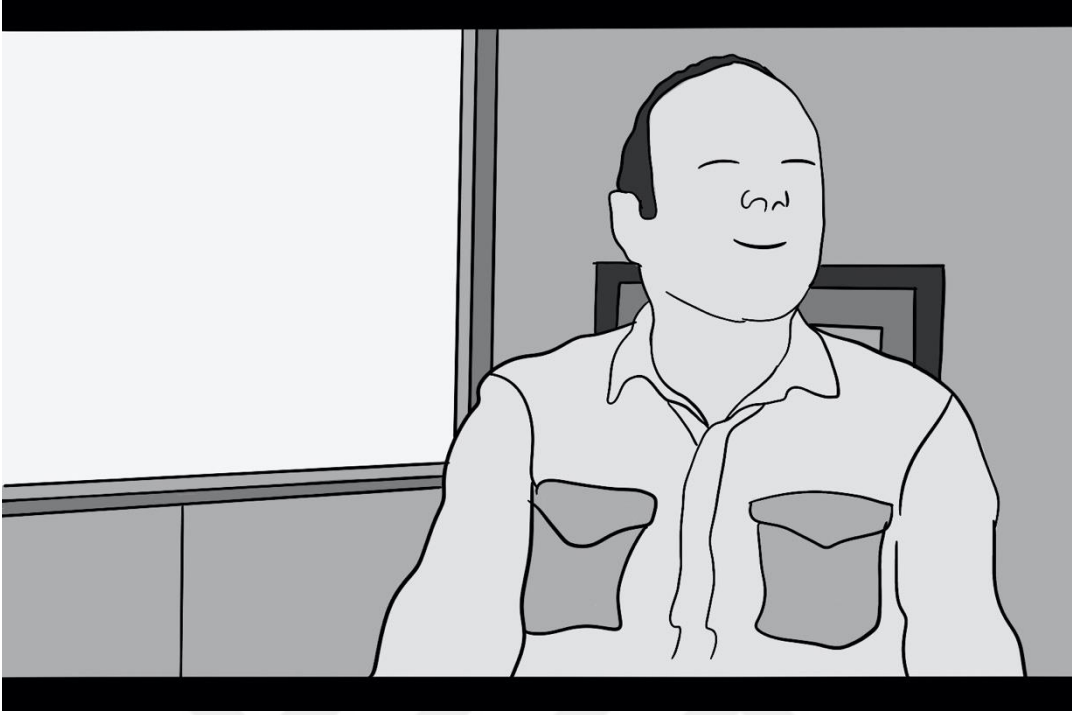
SAHNE 20 – İÇ – EV – GÜNDÜZ

Aydın Sigalı: “Oyuncuların, psikolojik bir testten...”



SAHNE 21 – İÇ – EV – GECE

Sarp Akkaya: “İki şey olabilir. Birincisi bahsedilen...”



SAHNE 22 – İÇ – EV – GÜNDÜZ

Dr. Erdal Yıldırım: “Öncelikle bu bir hastalık. Çok doğru...”



SAHNE 23 – İÇ – EV – GÜNDÜZ

Ali Çoban: “Bilme eylemi cesur kılmalı insanı. Bilinç...”



SAHNE 24 – İÇ – DETAY GÖRÜNTÜLER – DEĞİŞKEN ZAMAN

Oyunculuk performans görüntüleri üzerine “Metot Oyunculuğu” başlığı yazı şeklinde görülür.



SAHNE 25 – İÇ – EV – GÜNDÜZ

Saydam Yeniay: “Amerika’da o filmde oynamak için...”



SAHNE 26 – İÇ – EV – GECE

Fatih Sevdı: “Bizim öz benliğimiz ve sosyal kimliğimiz...”



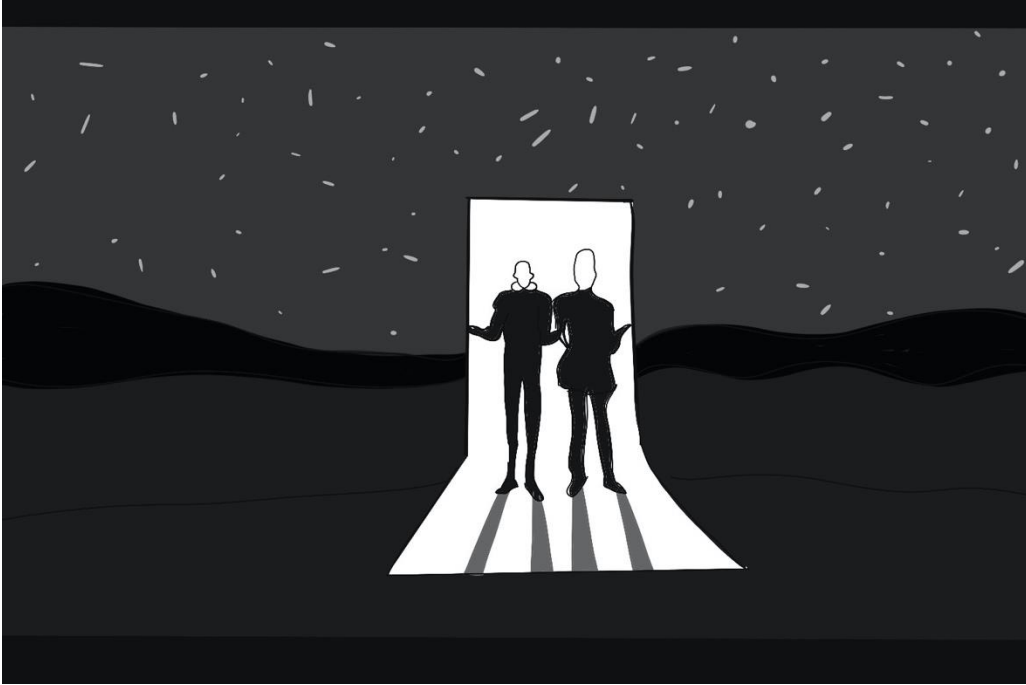
SAHNE 27 – DIŞ – BAHÇE – GECE

Derviş Zaim: “Oyuncunun nasıl kendisini iyi görebileceğine...”



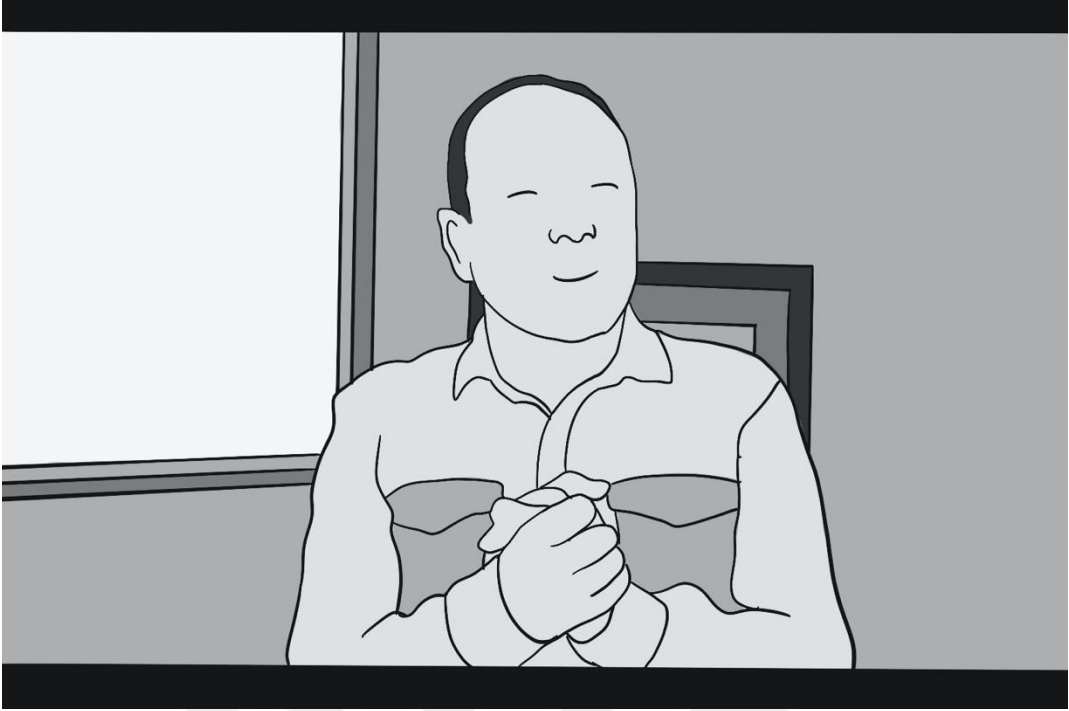
SAHNE 28 – İÇ – EV – GÜNDÜZ

Erdal Yıldırım: “Oyuncu, rolün gerçeğini yaşarsa...”



SAHNE 29 – İÇ – DETAY GÖRÜNTÜLER – DEĞİŞKEN ZAMAN

Oyunculuk performans görüntüleri üzerine “Kurgu ve Gerçeğin Paradoksu” başlığı yazı şeklinde görülür.



SAHNE 30 – İÇ – EV – GÜNDÜZ

Dr. Erdal Yıldırım: “Paris’te Son Tango filminde Marlon Brando’nun...”



SAHNE 31 – İÇ – EV – GÜNDÜZ

Ali Çoban: “Erhan Tuna hocamız oyunlarla yaşayanları...”



SAHNE 32 – İÇ – EV – GECE

Sarp Akkaya: “Bir katili oynamak için tecrübe etmenize...”



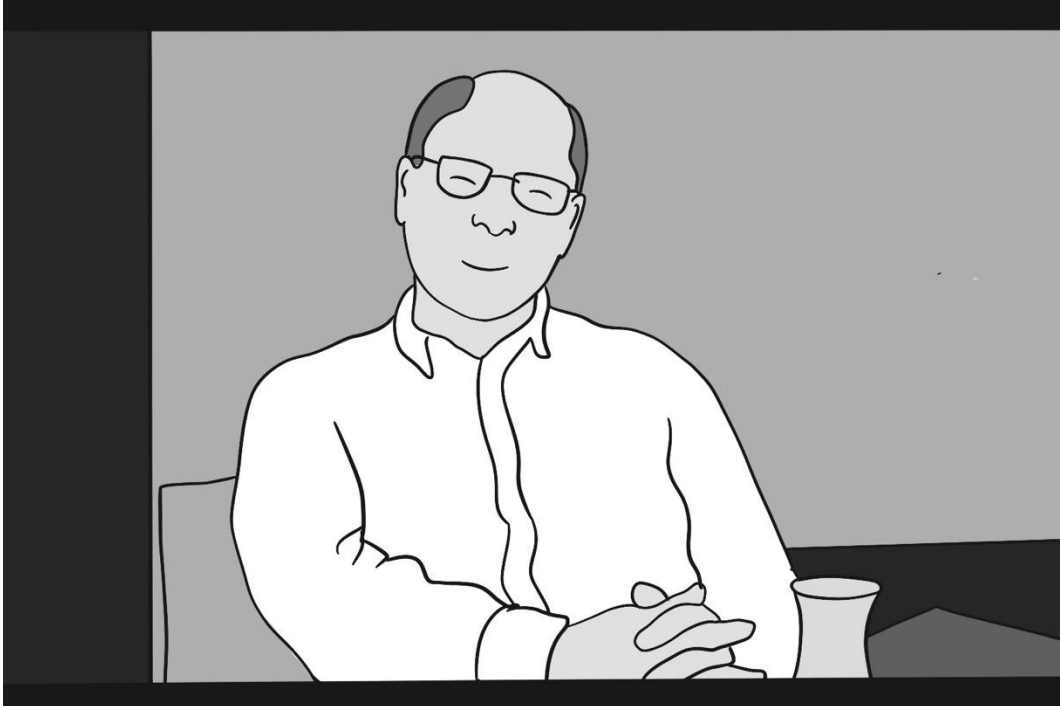
SAHNE 33 – İÇ – EV – GÜNDÜZ

Saydam Yeniay: “Gerçeklik ve yapaylık hayatın kendisinde...”



SAHNE 34- İÇ – EV – GECE

Fatih Sevdı: “Tokat atma sahnesi, dayak sahnesi...”



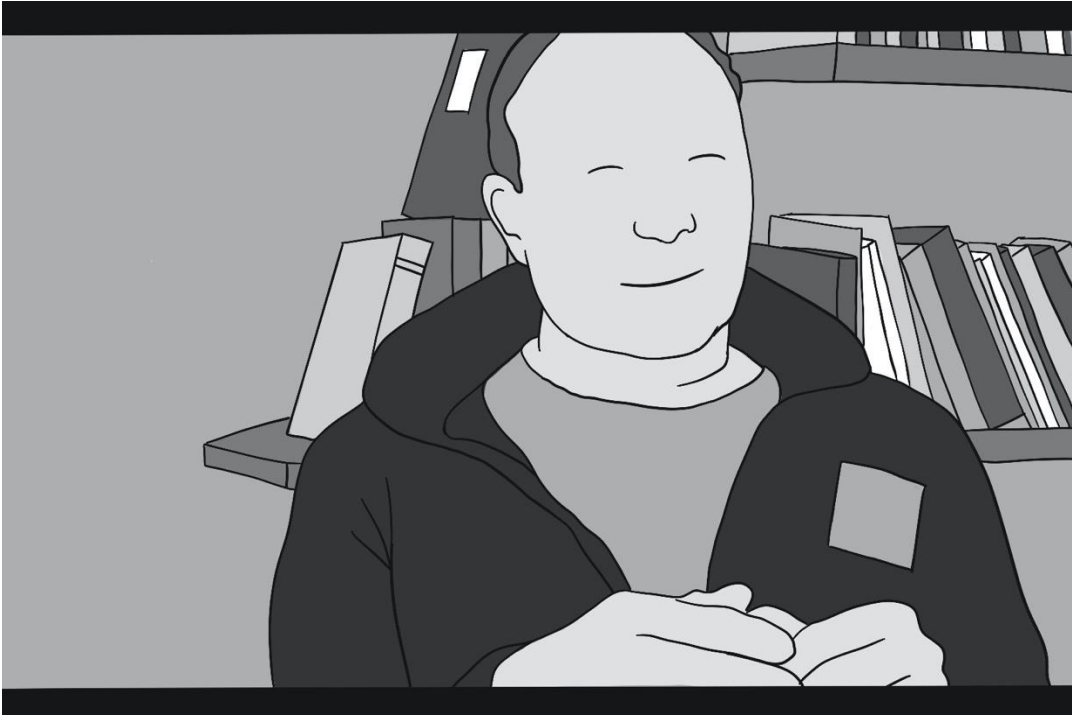
SAHNE 35 – DIŞ – BAHÇE – GÜNDÜZ

Derviş Zaim: “Gerçekçi performans almak için çırpındığınız...”



SAHNE 36 – İÇ – DETAY GÖRÜNTÜLER – DEĞİŞKEN ZAMAN

Oyunculuk performans görüntüleri üzerine “Oyunculuğu Kutsallaştırma” başlığı yazı şeklinde görülür.



SAHNE 37 – İÇ – EV – GECE

Ali Çoban: “Oyunculuğa kutsiyet yüklemek...”



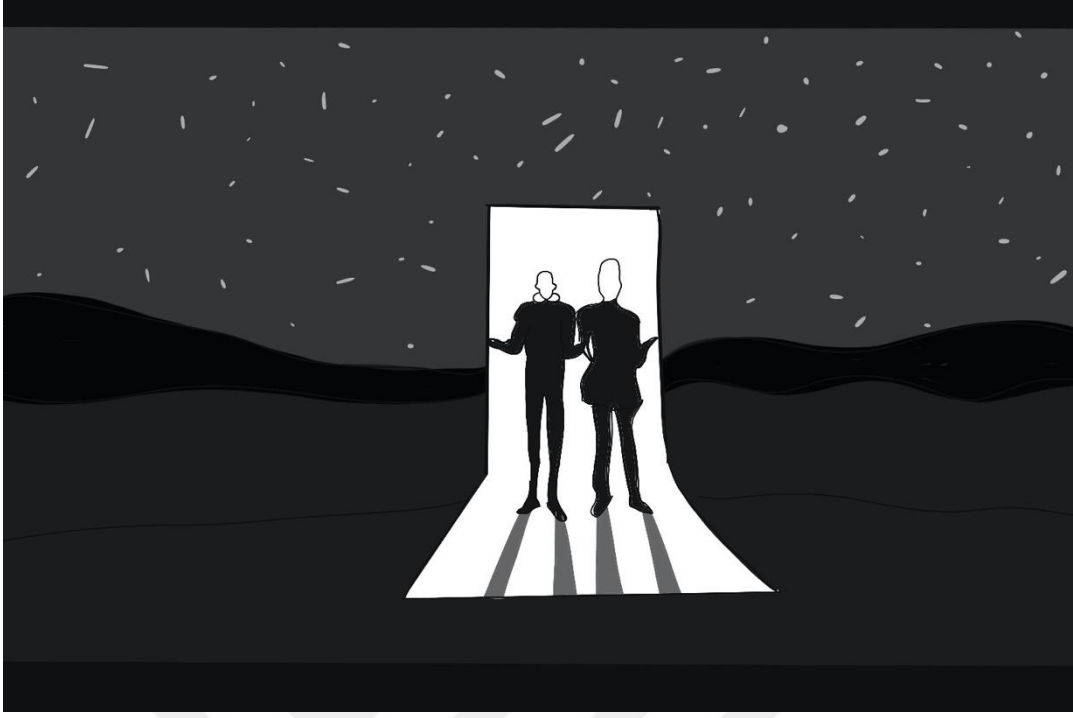
SAHNE 38 – İÇ – EV – GÜNDÜZ

Aydın Sigalı: “Hayatın gerçekleri var. Bu gerçeklere...”



SAHNE 39 – DIŞ – BAHÇE – GÜNDÜZ

Derviş Zaim: “Yönetmenlikte kutsal bir meslek değildir. Kutsallığa...”



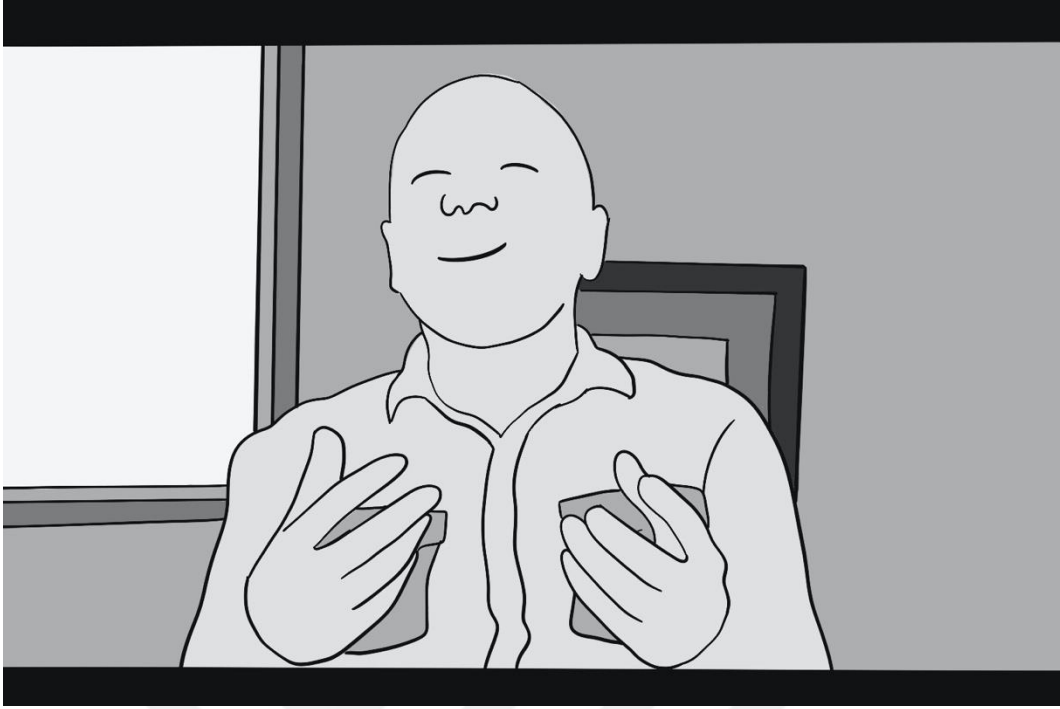
SAHNE 40 – İÇ – DETAY GÖRÜNTÜLER – DEĞİŞKEN ZAMAN

Oyunculuk performans görüntüleri üzerine “Oyunculuk Eğitimleri” başlığı yazı şeklinde görülür.



SAHNE 41 – İÇ – EV – GECE

Okan Selvi: “Uzun bir yol bu. Bir senede...”



SAHNE 42 – İÇ – EV – GÜNDÜZ

Erdal Yıldırım: “Oyunculuk eğitimlerinin dört sene...”



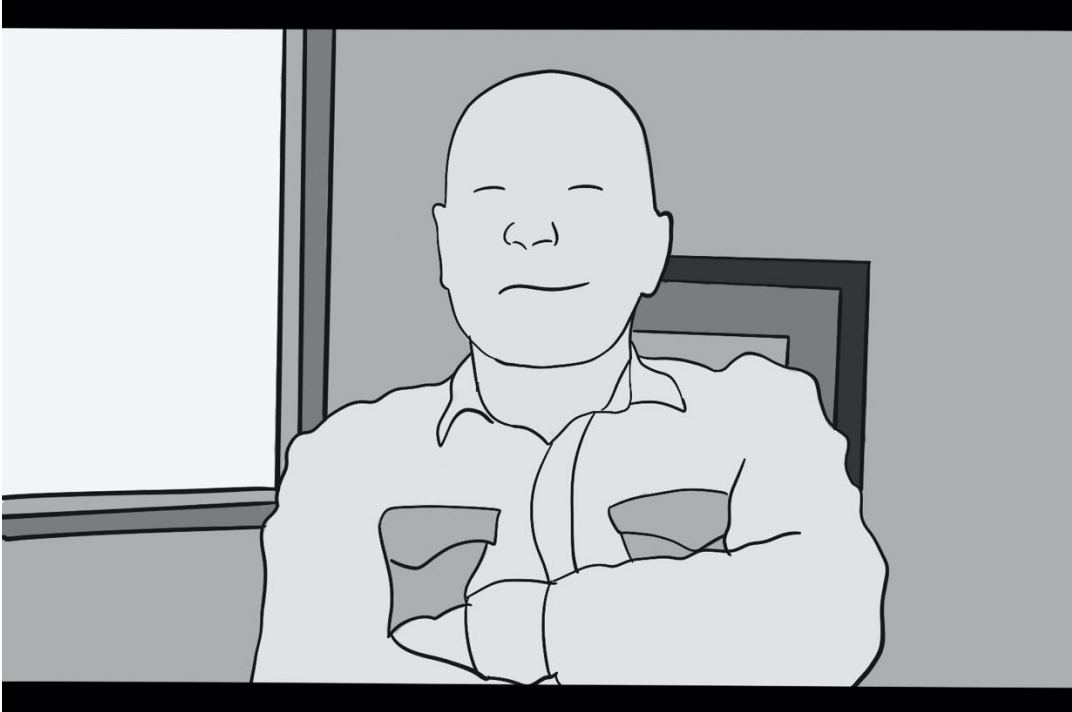
SAHNE 43 – İÇ – DETAY GÖRÜNTÜLER – DEĞİŞKEN ZAMAN

Oyunculuk performans görüntüleri üzerine “Oyuncu ve Yönetmenlere Tavsiyeler” başlığı yazı şeklinde görülür.



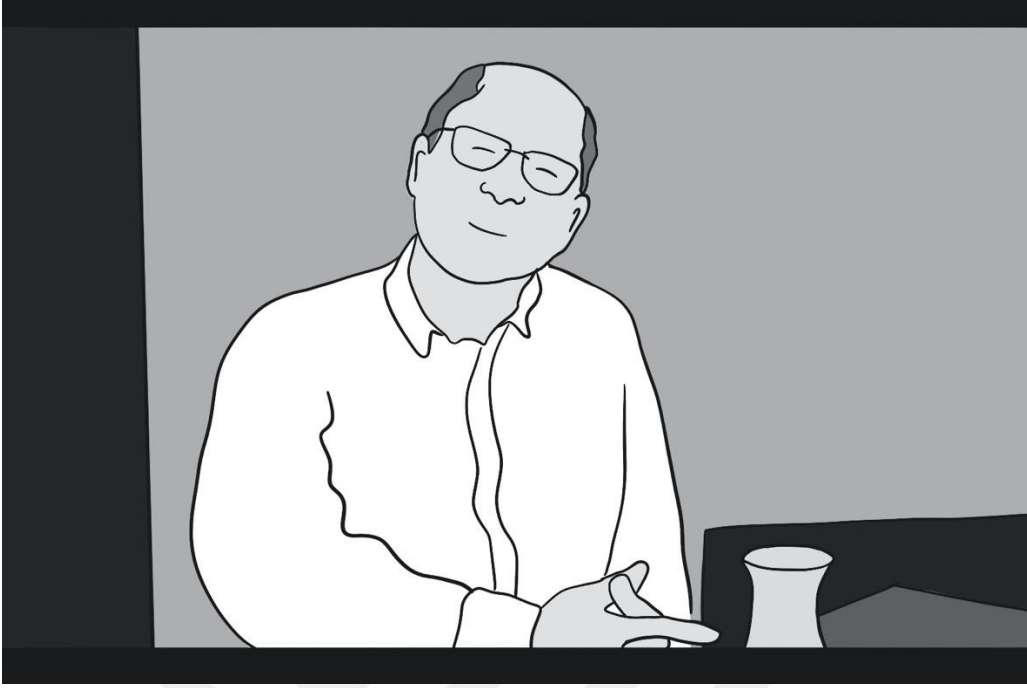
SAHNE 44- İÇ – EV – GÜNDÜZ

SAYDAM YENİAY: “Sen kendini tanımadan, bir başkasını...”



SAHNE 45 – İÇ – EV – GÜNDÜZ

Dr. Erdal Yıldırım: “Nasıl var oluyorsunuz? Nasıl...”



SAHNE 46 – DIŞ – BAHÇE – GÜNDÜZ

Derviş Zaim: “Çok çalışsınlar. Kendi içlerinde istedikleri...”



SAHNE 47 – İÇ – EV – GECE

Ali Çoban: “Sevgili hocam, Müşfik Kenter’in...”



SAHNE 48 – İÇ – EV – DEĞİŞKEN ZAMAN

Jim Carrey: “Onu bundan daha iyi tanıyamazdım. Ama...”

SON

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Öz itibarıyla sanat, estetik bir yaratımdır. Bu yaratım hayatın bire bir kopyası olması yerine kurmaca ve taklit yoluyla gerçekleştirilmektedir. Bu nedenle sanatsal gerçeklikle gündelik gerçeklik arasında farklar olduğu gibi hayatın kendisi olarak düşünülmemelidir. Bire bir kopya edilen eserler, estetik olanı yok edip sanatçıyı da sanatsallıktan uzaklaştırabilmektedir.

Dünyanın en eski sahne sanatlarından olan tiyatro sanatındaki gerçeklik, hayat gerçeğinden farklıdır ve bu gerçeklik oyunculuk sanatında oluşan estetik gerçekliğin yeniden tasarımı olarak görülür. İlkel çağlardan günümüze dek yaşama öykünme olarak bilinen bu sanatta taklit esas alınmıştır. İnsan yapısı gereği gerçeği anlatmada ya da aktarmada taklide başvurur. İnsan öğrenirken, duygularını ifade ederken görür, gözlemler ve taklit eder. Taklit günlük yaşantımızda bebeklikten yetişkin dönemlere kadar fark etmeksizin varlığımızı belirtmek ya da tepki göstermek adına olsa bile hayatımızın bir parçası olmuştur. Beğenmediğimiz, yapmaktan mutsuz olduğumuz şeyleri yaparken mutlu olma taklidi, ikili ilişkilerde kalp kırmamak için yapılan taklit... İşyerinde ve aile hayatının birçok noktasında taklide başvurulur. Buradan anlaşılabileceği gibi insan, hayat içerisinde bir oyuncu olarak atfedilebilir. Fakat oyunculuk sanatındaki bu taklit, gerçeğin bire bir kopyası şeklinde değil, hayal gücünün yardımıyla estetik bir tasarım sonucu oluşabilmektedir. İnsanların gündelik hayatta gerçekleştirdiği taklit eylemi fark edilerek yapılmamaktadır. Oyunculukta ise bilinçli, imgesel düşünme yeteneğinden yola çıkıp, dönemin gerçekliğinin etkisiyle taklit ederek ortaya çıkmaktadır. Yani oyuncu, gerçekliği düşsel gücü ve dönemin şartlarıyla anlamlandırıp taklit yoluyla bir eser ortaya çıkarabilir. Bu aktarımda oyuncu, eseriyle kendince yeni bir gerçeklik çıkarmaktadır. Oluşan bu gerçeklik, hayat gerçekliğine mutlak bir bağlılık ilkesini reddedip bilinçli bir stilizasyona yönlenmelidir. Zira sanat bir stilizasyon işidir. Bu gerçeklik illüzyonu, oyunculuğun mottosu olan inandırıcılık için bu yönünü geliştirip hayatı taklit etmeye devam etmiştir.

Aynı anda hem özne hem nesne olan aktör, inandırıcı olabilmek için çeşitli yöntemlere başvurmuştur. Oyunculuk sanatı, oyun-gerçek bağlamında gerçekliği aktarırken içinde

bulunduğu dönemin bütüncül yapısı gereği farklılıklar göstermiştir. Bu farklılıklar gerçeğe yaklaşma ereğinin içinde birçok paradoks barındıran yöntemlerle uygulama yoluna gidilmiştir. Bu yöntemlerin mottosu, alımlayıcıya aktarılmak istenen sanatsal gerçekliğin nasıl aktarılacağına cevap aramaktır. Bu aktarımın tarihsel süreçlerine bakıldığında karmaşık bir sarmal belirttiği görülmektedir.

XVIII. yüzyıl sonlarında, XIX. yüzyıl başlarında insanın gerçekliği farklı bir boyut kazanmıştır. Romantizm ve klasisizmin vermiş olduğu anlayış, oyunculuk sanatındaki gerçekliği anlatmakta yetersiz kalmış, çünkü gerçekler değişim göstermiştir. İnsanlar, geçim ve yaşam derdine düşmüş, kıtlıklar, savaş, katliamlar, olmuş ve bunların etkisinde, romantizm ya da klasisizm oyunculuk sanatındaki gerçekliği karşılayamamıştır. Bunun sebebi klasisizmin yüceltmesi, romantizmin ise melankoli katması olarak söylenebilir. Çağın konjonktürü tamamen gerçek bir hâl almış olup bu düzlemde oyunculuk sanatının da gerçekçi olması önem kazandığı görülmüştür. Bu kaotik süreçte öncesinde nüveleri olsa dahi gerçekçi oyunculuğu ilk kez sistematize eden Stanislavski bile oluşturduğu kuramının ilk dönemi olan psikolojik gerçekçi oyunculukta gerçeği bire bir kopya etmenin ve deneyimlemenin her ne kadar başarılı sonuçları olsada çıkarttığı sorunlar neticesinde kuramında değişikliğe gitmiştir. Çağın ilerlemesiyle Post-modern Dönem’de insan, gerçeğin ne olduğu üzerinde daha fazla kafa yorup onu tartışmaya başlamıştır. Bu durum Stanislavski’nin gerçekçiliğine karşı bir gerçekçi bakış açısıyla karşı gerçekçi akımlar baş göstermiştir. Bu yönelimin ana sebeplerinden biri İkinci Dünya Savaşı’ndan sonra insanın ekonomik buhranlar yaşamasıyla duygularının körelmesi olmuştur. Daha sonraları, bu gerçeklik anlayışının yanında gerçekçi sembolik akımlar baş göstermiş ve bu akımlar gerçekliği insanın iç dünyasında, bilinç altında olduğunu belirtmiştir. Bu anlayıştan doğan performans dayalı akımlar meydana çıkmıştır. Sanatçı o an içinden ne geliyorsa, vurmak, ağlamak ve işlemek gibi eylemleri gerçekleştirdiği bir yönelim hâlini yaşamıştır. Bunlar, bilinçaltında saklı olanın gün yüzüne çıkarıldığı eylemlerdir. Tüm bunların sebebi olarak gerçeğin ne olduğunun tanımlanamayışı söylenebilir. Bu durumlar, insanı gerçeği aramaya yöneltmiştir. En kolay bulunan gerçeğin ise ilkel benlikteki ağlamak, vurmak, sevişmek gibi duygular olduğu belirtilmiş, çünkü diğer gerçekleri bulmak araştırma gerektirdiği değerlendirilmiştir. Fakat oyunculuk sanatında araştırma yetisi ne yazık ki gelişim göstermemiştir. Disiplinler arası olan bu sanatın hayat gibi olduğu söylenebilir. Nasıl ki

hayatta dil bilmeden, ekonomi bilmeden, sosyoloji bilmeden hayatta kalmak zorsa oyunculuk da bunun tezahürü olarak görülebilir.

Günümüzde, gerçek ve sahtenin iç içe girmesiyle kopyanın gerçeğin yerini alarak hiper-gerçek bir hâl aldığı görülmüştür. Teknolojinin gelişimi dijitalleşmeyle birlikte insanî olan değerlerin, duyguların metalaşması, tüketimin artması ve popüler kültürün isteği doğrultusunda hızlı üretime geçilmesi gerçeğin yitimine sanatın da metalaşmasına sebebiyet vermiştir. Bu hızlı tüketim çağında oyuncu ise gerçeklik illüzyonunu yakalamak için kendi gerçeğini kullanıp rolü yaşayıp, deneyimleyerek başarılı performans gösterebileceği gibi çeşitli sorunlarında yaşanabileceği görülmüştür. Çünkü hayat gerçeği ve rol gerçeği arasında farklar vardır. Yaşamda duygular kontrolsüzce açığa çıkabilir, bu kontrolsüz durum oyunculukta aktörü kaosa sürükleyebilir. Çünkü duyguların yönetimi bilişsel olarak kontrol edilememektedir. Oyuncunun bilinç dışı rol gerçeğini yaşayıp onu kontrol altında tutamaması, onun gündelik yaşamdaki gerçekliğinde kaymalara sebep olabilir. Oyunculuk sanatındaki kuramcılar, hocalar, yönetmenler ve oyuncular, meslekte gerçeklik illüzyonunu yakalamak için gerçeğin deneyimlenmesinde başarılı sonuçlar almış olsada oluşabilecek sorunlar göz ardı edilmemesi gerekmektedir. Türkiye’de ve dünyada sıkça duyulan haberler arasında başroller arasında yaşanan aşklar, rolün etkisinde kalıp ciddi tedavi görenler, oynadıkları karakterleri gündelik hayatlarında devam ettiren bununla birlikte şiddet ve cinsellik içeren sahnelerde inandırıcılığı artırmak sebebiyle gerçeği tercih eden hatta canlı bir hayvanı öldürecek kadar risk alan sanatçılar, sonrasında yaşanan uzun psikolojik tedaviler ve intihar vakaları oyun-gerçek ilişkisindeki kaosa örnek gösterilebilir. Oyuncuya bu bağlamda bakıldığında bir simülasyon içerisinde hiper-gerçek ve paradoksal yapıyla varlığını sürdürmeye çalıştığı söylenebilir. J.Baudrillard’ın simülasyon kuramında da bahsettiği gibi bir insan bir şeyi çok gerçek yaparsa ve çok gerçekten o şey olduğuna inanırsa o olur. Hâlbuki oyunculuk sanatı suni bir şey olarak görülür. O olmak gerçeği yerine, gerçeğe en yakın kopyasını bulmak olarak ifade edilmiştir.

Oyunculuk bir beceri işi olarak görülür. Aktörün esas meselesi gerçeği yansıtmaktır. Gerçeğin aktarımında yüzyıllar boyunca yöntemlerin arandığı bilinmektedir. Bu yansıtma her aktör için farklı yöntemler açığa çıkabilir. Kimi aktör gerçeği birebir aktarı-

mında sorun yaşamamış olsa da oluşabilecek riskler göz ardı edilmediği taktirde mesleğin daha sağlıklı ilerlemesine yol açabilir. Oyunculukta, gerçeği deneyimleyerek icra esnasında çıkan sorunlar göz önüne alındığında oyunculuk mesleğinin bir sonu olmadığı, süreç esnasında ise çok çalışıp bunun bir taklit sanatı olduğunu unutmadan becerilerin geliştirilerek icra edilmesi oluşabilecek sorunları aza indirebilir.

Son bağlamda oyunculuk sanatı net formülize edilen bir sanat olmadığı, her çağda devingen yapısıyla özgün olanı bulmaya çalıştığı görülmüştür. Dönemin gerçekliğini takip edip çıktıklarıyla şekillenen sanat olma yapısıyla icra edilebilir. Bu oluşum sürecinde aktör, bu mesleği beceri ve alanında ustalaşma olarak görüp, onun oyun-gerçek bağlamında kurgusal bir gerçeklik olduğunu unutmadan taklitle dayalı bir meslek olduğunu bilmesi oluşabilecek riskleri azaltabilir. Aksi takdirde aktörlük sağlıklı bir zeminde konumlanarak tehlikeli bir meslek hâline dönüşebilir.

Bu araştırmada Türkiye’de ve dünyada popüler bir meslek olan oyunculuk sanatının gerçeğe olan ilişkisinde, aktörün gündelik gerçeğinden beslenerek sanatını icrası esnasında oluşacak paradokslar incelenmiştir. Oyunculuktaki gerçeklik illüzyonunu yakalamak ya da inandırıcılığı arttırmak için yaşayarak/deneyimleyerek mottosunu ileri süren yöntemler bazen oyuncular için faydalı olabileceği gibi gerçeğin içine düştüğünde sıyrılamayacağı bir durumda olabilir. Araştırmada bahsedildiği üzere aktörün bu süreçlerde ötekine dönüşüp, birtakım problemler yaşayabileceği düşünülmektedir. Öz itibarıyla aktörlüğün yaratıcılık, beceri, disiplin ve özgün olma hâlinin bir süreç olduğu söylenebilir. Aktörün gerçekliği yansıtmak için seçebileceği yöntemlerin incelenerek, bu meslekte gerçeklik algısının değişimiyle oluşan paradoksların masaya yatırılıp mesleğin gelişimine katkı sağlanması amaçlanmıştır. Bu meslekte hangi oyunculuk biçiminden bahsedilirse bahsedilsin mutlak olarak Stanislavski’nin oyunculuk metodolojisinin etkilerini görmek mümkündür. Stanislavski’nin gerçekçi oyunculuğun gelişimi için kurduğu “Sistem Oyunculuğu” ve onun bir nüvesi olan “Metot Oyunculuğu” gerçeği çok iyi yansıtip, oyuncuda fayda sağladığı görülebilmektedir. Fakat bu araştırmada anlatılanlar doğrultusunda birtakım problemler yaşanabileceği aktarılmaktadır. Bu metotların yeniden irdelenmesinin oyunculuk mesleği için sağlıklı bir başlangıç olacağı düşünülmektedir.

KAYNAKLAR

- Adler, S. (2007). *Aktörlük Sanatı*. (Çev: N. Uğur Ö.). İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Akın, T. (2002). *Anne Kafamda Bit Var*. İstanbul: Can Yayınları.
- Aksoy, R. (2015). *Kral Oidipus, Hamlet ve Satıcının Ölümü Oyunlarında Trajik Olan*. İstanbul: Sıfırdan Yayınları.
- Aliyazicioğlu, Ö. (2010). Fütürizm'in Sahne Tasarımına Getirdikleri. *Yedi*, 4, 17–28.
- Althusser, L. (2004). *Sanat Üzerine Yazılar* . (Çev: Tümertekin A. . İlkelen Z.) İstanbul: İthaki Yayınları.
- Aristoteles. (2017). *Poetika*. (Çev: Akderin, F.). İstanbul: Say Yayınları.
- BaL, M. (2015). Postmodernizmin Düşünce ve Sanat Dünyasında Tanımı. *Mavi Atlas*, 4, 120. <https://doi.org/10.18795/ma.70857>
- Baskici, Z., Ş. E. (2015). Dadaizm Sanat Akımı ve Seramik Sanatına Etkisi. *Mavi Atlas Dergisi*, 4, 35–47.
- Batu, M., & TOS, O. (2017). Tüketim Kültürü Odağında Modernizm ve Postmodernizmin Karşılaştırılması. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 991–1023. <https://doi.org/10.19145/e-gifder.296888>
- Baudrillard, J. (2017). *Simularklar ve Simulasyon*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Bentley, E. (1964). Are Stanislavski and Brecht Commensurable? *The Tulane Drama Review*, 9(1), 69–76. <https://doi.org/10.2307/1124779>
- Berktaş, A. (1997). *Tiyatro-Devrim ve Meyerhold* (Birinci Baskı). İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Berman, M. (1994). *Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor. Modernite Deneyimi*. (Çev: Altuğ Ü., Peker B.) İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bozer, A. D. (2019). Shakespeare'in Hamlet Oyununda Çürümüşlük ve Hastalık İzlekleri ve İmgeleri. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 36(1), 110–121. <https://doi.org/10.32600/huefd.469147>

- Brockett, O. G. (2000). *Tiyatro Tarihi*. Ankara: Dost Kitapevi Yayınları.
- Carlson, M., (2007). *Tiyatro Teorileri*. (Çev: Buğralılar E., Yıldırım B.). Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Cevher, S. (2017). *Stanislavski Oyunculuk Sistemi ve Michael Chekhov Oyunculuk Metodu / Karşılaştırmalı Bir Değerlendirme*. (Yayın no. 471921) [Doktora Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi]. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=qiVxkuFQW8M9G5vzZgh1UQ&no=ArjKZilSjrTJkoOwy3Lb-w>
- Craig, E. G. (1908). The Actor and The Über Marionette. *The Mask: The Journal Of The Art of the Theatre.*, 1(2), 3–16.
- Dikilitaş, İ. (2009). *Konstanti Stanislavskiy'in Oyunculuk Yöntemi ve Evrimi: Vsevolod Meyerhold ve Yevgeniy Vakhtangov'un Yöntemle Fonksiyonel Yaklaşımları*. (Yayın No. 45686) [Yüksek Lisans Tezi, Adana: Çukurova Üniversitesi]. <https://silo.tips/download/tc-ukurova-nverstes-sosyal-blmler-enstts-sahne-sanatlari-anasanat-dali-4>
- Dikmen, M. (2016). *Jean Baudrillard ve Postmodernizm*. (Yayın no. 446768) [Yüksek Lisans Tezi, Bursa: Uludağ Üniversitesi]. <https://acikerisim.uludag.edu.tr/handle/11452/1472>
- Düz, N. (2011). Apollonik ve Dionysostik Öğeler Bağlamda Değer Kavramı. *Art-E Süleyman Demirel Üniversitesi GSF Dergisi*, 4(8), 1–15.
- Foucault, M. (2021). *Özne ve İktidar*. (Çev: Ergüden I, Akınhay O.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Giddens, A. (2014). *Modernite ve Bireysel Kimlik: Geç Modern Çağda Benlik ve Toplum*. İstanbul: Say Yayınları.
- Gök, C. (2007). Sinema ve Gerçeklik. *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(2), 112–123.
- Haberal, S. (2020). *Kübra Kılıçkaya kimdir cinlerin tecavüz sahnesi sonrası itirafları çok konuşulacak*. Erişim Tarihi: 17.11.2020. <https://www.elmaelma.com/magazin/rol-geregi-cinsel-saldiriya-ugrayan->

oyuncu-kubra-kilincayadan-aciklama

5cc00558853e4d4485641489?fbclid=IwAR2YuUm6JA_Vg0WfseVOXmUo

Wnw1KSbsJPDfEWyJb6D6LUw7kPF_wiYvQ5o

Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Hürriyet gazetesi internet sitesi. (2015, 8 15) *Heath Ledger'in son notu: Bay bay*. Kasım 13 tarihinde <https://www.hurriyet.com.tr/kelebek/hayat/heath-ledgerin-son-notu-bay-bay-29789419> adresinden alındı.

Innes, C. (2004). *Avant-Garde Tiyatro*. Ankara: Dost Yayınları.

İpek, B. ve Doğan, O. (2010). *Haluk Bilginer'in "yavşak" çıkışı hem tepki çekti hem de destek buldu*. Erişim Tarihi: 23.11.2020. <https://www.haberturk.com/polemik/haber/553173-yavsakatismasi>

İşcen, M. D. (2020). Platon Un Sanatçıları Ve Zanaatkârları: Mimesis Üzerine Bir İnceleme. *Journal Of Arts*, 3(2), 117–128. <https://doi.org/10.31566/arts.3.009>

Karaboğa, K. (2010). *Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks*. İstanbul: Habitus Yayınları.

Karabulut, T. (2014). *Modern Tiyatro*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Karacabey, S. (2007). *Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller*. Ankara: De Ki Basım Yayım.

Kisner, J. (2022). *The Madness of Method Acting*. Erişim Tarihi: 01.02.2022. <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2022/03/the-method-acting-isaac-butler-review/621310/>

M Güzel. (2015). Gerçeklik İlkesinin Yitimi: Baudrillard'ın Simülasyon Teorisinin Temel Kavramları. *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 65–84.

Moore, S. (2016). *Stanislavski Sistemi*. İstanbul: BGST Yayınları.

Nutku, Ö. (1995). *Oyunculuk Tarihi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Osmanoğlu, Ö. (2016). Hegel'den Marcuse'ye Yabancılaşma Olgusu. *Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(3), 65–92. <https://doi.org/10.32739/uskudarsbd.2.3.23>

- Özgü), S. (Çev:M. (1990). *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Özüaydın, N. (2013). Stanislavski Sistemi ve Metot Oyunculuğu'nun Aralarındaki Temel Farklar Açısından Karşılaştırılması. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 35, 23–36.
- Özüaydın, N. U. (2011). *Stanislavski sistemi ve Metod Oyunculuğu*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Pınar, O. (2018). *Bernardo Bertolucci - Paris''te Son Tango''nun ''tereyağı sahnesinde'' neler yaşandı?*Erişim Tarihi: 20.11.2020. <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-46353265>
- Şahin, F. (2021). Bir Konstantin Stanislavski Yorumu Olarak Lee Strasberg'in Metot Oyunculuğu. *Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi*, 3(4), 89–97.
- Şaylan, G. (2016). *Postmodernizm*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Şener, S. (2006). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi* (4th ed.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Sözer Özdemir, Ş. (2021). Oyuncunun Sanatı Olarak Aksiyon Yaratmak: Stanislavski, Brecht, Grotowski. *Yedi*, 25, 69–79. <https://doi.org/10.17484/yedi.777131>
- Stanislavski, K. (1996). *Bir Aktör Hazırlanıyor*. İstanbul: Papirus Yayınları.
- Stanislavski, K. (2012). *Bir Karakter Yaratmak*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Sturm, R. (2018). *Jim Carrey Söyleşisi*. Erişim Tarihi: 16.04.2020. Erişim Adresi: <https://the-talks.com/interview/jim-carrey/>
- Sucu, İ. (2012). Althusser'in Gözünden İdeoloji ve İdeolojinin Bir Taşıyıcısı Olarak Yeni Medya. *Selçuk İletişim*, 7(3), 30–41.
- Tanyel, B., ve Esen, U. (1996). Stanislavski ve oyunculuk yöntemi üzerine. *Mimesis Tiyatro/Çeviri Araştırma*, 6, 337–359.
- Tele1 TV Yayının Sitesi. (2022, 4 8). *Süleyman Çakır'ın ölümünün 18. Yılında lokma dağıtıldılar. Nisan 8 tarihinde* <https://tele1.com.tr/suleyman-cakirin-olumunun-18-yilinda-lokma-dagittilar-599385/> sitesinden alındı.

- Touraine, A. (2002). *Modernliğin Eleştirisi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Tr.v-grrrl Haber Sitesi. (2022). *Black Panter Michael B. Jordan'ı Sonsuza Kadar Değiştirdi*. Nisan 9 tarihinde <https://tr.v-grrrl.com/black-panther-changed-michael-b> adresinden alındı.
- Tr24 Gazetesi İnternet Sitesi. (2018, 11 27). *Paris'te son Tango'nun tereyağı sahnesinde Neler Yaşandı?* Kasım 27 tarihinde <https://t24.com.tr/haber/pariste-son-tangonun-tereyagi-sahnesinde-neler-yasandi,757753> adresinden alındı.
- Tuna, H. B. (2018). *'Bir ışık verin bana' filmi bağlamında Stanislavski yönteminin tiyatro ve sinema oyunculuğuna yaklaşımı*. (Yayın no. 10221882) [Sanatta Yetetlilik Tezi, Maltepe Üniversitesi]. <http://openaccess.maltepe.edu.tr/xmlui/handle/20.500.12415/368>
- Tunalı, İ. (1983). *Grek Estetiği*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Ülger, E. (2013). Platon'un Sanat Kuramının Düşünsel Evrimi. *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 15–28.
- Üskül-Engin, Z. (2011). Yüzyılımızın Posmodern Bireyi ve Baudrillard'ın Birey Anlayışı. *Journal of Istanbul University Law Faculty*, 63(2), 139–167.
- Wagner, P. (2005). *Modernliğin Sosyolojisi: Özgürlük ve Cezalandırma*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Whyman, R. (2012). *Oyunculukta Stanislavski Sistemi*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Yaylagül, L. (2016). *Kitle İletişim Kuramları*. İstanbul: Dipnot Yayınları.
- Yetkinoğlu, Ö. (2020). Tiyatroda Ekspresyonizm ve Bir Oyun Örneği: Machinal (Mekanik). *Konservatoryum*, 7(1), 1–23.
- Yıldırım, E. (2021a). *Antik Dönemden Postmodernizme Oyun-Gerçek Paradoksu ve Aktörlük*. (Yayın no. 103771885) [Doktora Tezi, Maltepe Üniversitesi]. <https://acikerisim.maltepe.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/20.500.12415/10346/10377885.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Yıldırım, E. (2021b). Başlangıçtan Rönesans'a Aşağı ve Yüce Bir Meslek: Oyunculuk.

Stratejik ve Sosyal Arařtırmalar Dergisi, 5(2), 407–422.

Yıldırım, E. (2021c). *Oyun-Gerçek Paradoksu ve Aktörlük*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Yıldız, H. (2017). Platon'un Devlet Diyalogunda Sanata ve Sanatçıya Bakış Açısı. *Yalova Sosyal Bilimler Dergisi*, 15, 199–210.

Zeren, V. Ö. (2019). Çağdaş Sanatta Gerçeklik Temsili Sorunsalı ve Metadram. *Raiting Academy*, 2(2), 77–94.

Zileli, I. (2009). *Haluk Bilginer''le Söyleşi*. Erişim Tarihi: 17.10.2020. <http://www.irmakzileli.com.tr/2003/08/02/haluk-bilginer-ile-soylesi/>

Ziss, A. (Çev: Şahan Y. (1984). *Estetik*. İstanbul: DE Yayınevi.

ÖZGEÇMİŞ

Şule Eda ÖZTÜRK

Eğitim

Derece	Yıl	Üniversite, Enstitü, Anabilim/Anasanat Dalı
Yüksek Lisans	Devam	Maltepe Üniversitesi, Yüksek Lisans Enstitüsü/ Güzel Sanatlar Anasanat Dalı Film Tasarımı Bölümü
Lisans	2011	Kocaeli Üniversitesi, Eğitim Fakültesi/ Sınıf Öğretmenliği

İş/İstihdam Firma ve Görev

Yıl	Firma ve Görev
2014-2015	: Yeni Turan Anaokulu Drama Öğretmenliği Hızır Reis İ.Ö.O. Drama Öğretmenliği Nejdet Alp İ.Ö.O. Salsa Dans Öğretmenliği
2015 - 2016	: Kağıthane Halk eğitim Merkezi Okullarda Hayat Projesi Drama Eğitimliği
2016 - 2019	: Özel Ferah Büyük Çamlıca Koleji - Sınıf Öğretmenliği
2019 - 2021	: Maltepe Yönder Koleji- Sınıf Öğretmenliği
2021 - ...	: Fide Okulları – Sınıf Öğretmenliği

Oyunculuk Eğitimi

- Kartal Belediye Tiyatrosu Oyunculuk Eğitimi (2016-2020)
- Sadri Alışık Kültür Merkezi Oyunculuk Eğitimi (2015-2017)
- Kağıthane Kültür Merkezi Oyunculuk Ve Drama Eğitimi (2016-2017)
- İstanbul İmpro Doğaçlama Eğitimi (2015)
- Alternatif Kültür Merkezi Oyunculuk Ve Doğaçlama Tiyatro Eğitimi (2011-2015)
- Çağdaş Drama Eğitimliği Eğitimi (2013-2015)
- Kocaeli Üniversitesi Tiyatro Kulübü Oyunculuk Eğitimi(2010-2015)

- Kocaeli Üniversitesi Modern Dans Eğitimi (2010-2015)

Katıldığı Workshoplar & Seminerler

- Aydın Sigalı Temel Oyunculuk Atölyesi
- Fatih Sevdî Beden Atölyesi
- Mehmet Beyazıt Temel Oyunculuk Atölyesi
- Meltem Özsağ Temel Oyunculuk Ve Diksiyon Atölyesi
- Ayşın Candan ‘Avangarde İle Türk Tiyatrosunun Yolculuğu Konferansı – Yer: Yeni Yüzyıl Üniversitesi’
- Yusuf Atala ‘Oyunculuk Üzerine - Yer: Sadri Alışık Kültür Merkezi’
- Sumru Yavrucuk ‘Oyunculuk Üzerine – Yer: Sadri Alışık Kültür Merkezi’
- Fadik Sevin Atasoy ‘Oyunculuk Üzerine – Yer: Sadri Alışık Kültür Merkezi’

Eğitim Aldığı Kişiler

- Erdal Yıldırım (Oyunculuk)
- Murat Karasu (Oyunculuk)
- Kevork Türker (Oyunculuk)
- Okday Korunan (Oyunculuk)
- Mahmut Fikirsindi (Doğaçlama)
- Kerem Alışık (Doğaçlama)
- Oya Yağcı (Tiyatro Tarihi)
- Simge Geren (Diksiyon)
- Nazlı Uğurtaş (Şan)
- Bülent Develi (Hareket)
- Ahu Çat (Dans)
- Tülay Cenik Akfırat (Yaratıcı Drama)
- Gönül Erdoğan (Yaratıcı Drama)
- Emine İspir (Yaratıcı Drama)

- Güney Çınar (Yaratıcı Drama)
- Serap Antepli (Yaratıcı Drama)
- Deniz Devrim Şahin (Yaratıcı Drama)
- Burhan Akçin (Yaratıcı Drama)

Verdiği Eğitimler

- Maltepe Yönder Koleji Kış Okulu Drama Dersi (2019-2020)
- Özel Ferah Büyük Çamlıca Koleji Yaratıcı Drama Dersi (2015- 2019)
- Pulp Sanat Kocaeli Doğaçlama Eğitimi (2014-2015)
- Kocaeli Hal Eğitim Merkezi Okullarda Hayat Projesi Drama Eğitimi (2014-2015)
- Hızır Reis İlkokulu Yaratıcı Drama Dersi (2015)
- Yeni Turan Anaokulu Yaratıcı Drama (2014)
- Necdet Alp İlkokulu Salsa Modern Dans Eğitimi (2013)
- Kocaeli Üniversitesi Tiyatro Kulübü Temel Oyunculuk Dersi (2012-2015)

Yer Aldığı Tiyatro Oyunu

- Haldun Taner'in Öteki Oyunu (2019-2022)
 - Yöneten: Şule Eda Öztürk
- Şevki ile Ophelia (2021-2022)
 - Yöneten: Dalya Uçankuş
- Sonsuzluğa (2021-2022)
 - Yöneten: Dalya Uçankuş
- Ambar (2018-2020)
 - Yöneten: Erdal Yıldırım
- Keşanlı Ali Destanı/ Haldun Taner (2018-2019)
 - Yöneten: Erdal Yıldırım
- Sivri Kafalılar ve Yuvarlak Kafalılar/ Bertolt Brecht (2018-2019)
 - Yöneten: Erdal Yıldırım
- Ayışığında Şamata (Sadri Alışık Tiyatrosu) (2017-2018)
 - Yöneten: Murat Karasu

- Başarımı Karılarıma Borçluyum (2015 -2016)
 - Yöneten: Dalya Uçankuş
- Boyacı Yaşar Roman Çocuklarının Eğitim Hayatına Entegrasyonu Projesi (2014-2015)
 - Yöneten: Kamil Kaplan
- Gökyüzüne Merdiven (2014-2015)
 - Yöneten: Aydın Sigalı
- Komedy Doğaçlama Ekibi (2013-2015)
 - Yöneten: Kamil Kaplan
- Dağlılar Denizlilere Karşı (2013-2014)
 - Yöneten: Kamil Kaplan
- Ayışığında Şamata (2012-2013)
 - Yöneten: Meltem Özsaşavaş

Teknik & Reji & Dekor Tasarım Alanlarında Yer Aldığı Tiyatro Oyunları

- Sivri Kafalılar ve Yuvarlak Kafalılar –Kostüm Tasarım (2018-2019)
- Ayışığında Şamata (Sadri Alışık Kültür Merkezi – Dekor Tasarım) (2017-2018)
- Tersine Dünya (Kağıthane Halk Eğitim Merkezi – Yardımcı Yönetmen) (2017-2018)
- Kabere (Kağıthane Halk Eğitim Merkezi – Yardımcı Yönetmen) (2016-2017)
- Ormanlar Kitabı (Sadabad Tiyatro Kulübü – Dekor ve Kostüm Tasarımı) (2016-2017)
- Titanik Orkestrası (Kollektif Sanat- Reji Asistanı) (2015-2016)

Yönettiği Oyunlar

- Tiyatro Kafa/ Haldun Taner’in Öteki Oyunu (2019-2022)
- Maltepe Yönder Koleji /Oyun Adı: Dağlılar Denizlilere Karşı/ 2019-2020 (Çocuk Oyunu)
- Büyük Çamlıca Koleji/ Oyun Adı: Sapasağlam Krallık/ 2018-2019 (Çocuk Oyunu)
- Kocaeli Tiyatro Kulübü/ Oyunun Adı: Tekrar Çal Sam/ 2015
- Kocaeli Üniversitesi Tiyatro Kulübü/ 2014 (Orta Oyunu)
- Alternatif Kültür Merkezi/ Oyunun Adı: Tepetaklak Krallık/ 2014

Yer Aldığı Gönüllü Projeler

- Avrupa Birliği Gençlik Projesi / Sustainable Development/ Gönüllü Katılımcı (Çin/2012)

- Avrupa Birliđi Genlik Projesi / Green Protection/ Gönüllü Katılımcı (Slovenya/2013)
- Avrupa Birliđi Genlik Projesi / Young Unemployment/ Gönüllü Katılımcı (İzmit/2014)
- Kasımpaşı Çocuk Esirgeme Yurdu Drama Etkinlikleri
- İzmit Belediyesi Çocuklara Yönelik Modern Dans Etkinlikleri
- İzmit Belediyesi Sokakta Sanat Var Projesi Orta Oyunu

Aldığı Burs Ve Ödüller

- Büyük Ferah amlıca Koleji Başarı Plaketi/ 2016
- Kartal Belediye Tiyatro En İyi Kadın Oyuncu Ödülü

Tv Deneyimleri

- Trt Osmanlı Kıyam (Bölüm Oyunculuđu)
- Atv Huzur Sokağı (Bölüm Oyunculuđu)

