

**BİR KONSTANTİN STANİSLAVSKİ
YORUMU OLARAK
LEE STRASBERG'İN METOT OYUNCULUĐU**

Fatma Kandemir

Yüksek Lisans Tezi

Tiyatro Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Temmuz 2014

**BİR KONSTANTİN STANİSLAVSKİ YORUMU OLARAK LEE
STRASBERG'İN METOT OYUNCULUĐU**

Fatma Kandemir

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tiyatro Anasanat Dalı

Danışman: Doç. Dr. Mustafa Sekmen

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Temmuz 2014

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	ii
ABSTRACT.....	iv
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	vi
ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR.....	vii
ÖZGEÇMİŞ.....	viii
ÇİZİMLER LİSTESİ.....	xi
1. GİRİŞ.....	1
1.1. PROBLEM.....	1
1.2. AMAÇ.....	1
1.3. ÖNEM.....	2
1.4. SINIRLILIKLAR.....	2
1.5. YÖNTEM.....	3
2. STANİSLAVSKİVE SİSTEM OYUNCULUĞU.....	4
2.1. KONSTANTİN SERGEYEVİC STANİSLAVSKİ.....	4
2.2. SİSTEM OYUNCULUĞU.....	6
2.2.1. Sistem Oyunculuğu.....	6
2.3. SİSTEM OYUNCULUĞU'NUN BİÇİMLENMESİNE ETKİ EDEN TEMEL DÜŞÜNCELER.....	8
2.3.1. Sanatsal Düşünceler.....	8
2.3.2. Siyasi Düşünceler.....	10
2.3.3. Bilimsel Düşünceler.....	11
2.4. SİSTEM OYUNCULUĞU'NUN GELİŞİM AŞAMALARI.....	12
2.4.1. Psikolojik Eylemler Yöntemi.....	12
2.4.2. Fiziksel Eylemler Yöntemi.....	16
2.5. SİSTEM OYUNCULUĞU'NDA FİZİKSEL DONANIM.....	20

2.5.1. Oyuncunun Fiziksel Donanımı.....	20
2.5.2. Karakterin Fiziksel Donanımı.....	21
2.6. SİSTEM OYUNCULUĞU'NUN OYUNCULUK TARİHİNDEKİ YERİ VE ÖNEMİ.....	23
3. LEE STRASBERG VE METOT OYUNCULUĞU.....	27
3.1. LEE STRASBERG.....	27
3.2. LEE STRASBERG' İN AMERİKAN LABORATUVAR TİYATROSU, GRUP TİYATROSU VE AKTÖR STÜDYO DENEYİMİ.....	30
3.2.1. Amerikan Laboratuvar Tiyatrosu.....	30
3.2.2. Grup Tiyatrosu.....	31
3.2.3. Aktör Stüdyo.....	33
3.3. METOT OYUNCULUĞU.....	37
3.3.1. Metot Oyunculuğu.....	37
3.3.2. Oyuncunun Kendi Üzerinde Çalışması.....	41
3.3.2.1. Rahatlama.....	43
3.3.2.2. Odaklanma.....	46
3.3.2.3. Duyu Belleği.....	49
3.3.2.4. Coşku Belleği.....	55
3.3.3. Oyuncunun Bir Rol Üzerinde Çalışması.....	60
3.3.3.1. Karakterin Canlandırılması İçin İçsel Hazırlık.....	61
3.3.3.2. Karakterin Canlandırılması İçin Dışsal Hazırlık.....	64
4. SİSTEM OYUNCULUĞU İLE METOT OYUNCULUĞU'NUN KARŞILAŞTIRILMASI..	69
5. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	78
6. KAYNAKÇA.....	82

ÖZET

BİR KONSTANTİN STANİSLAVSKİ YORUMU OLARAK LEE STRASBERG'İN METOT OYUNCULUĞU

Fatma KANDEMİR

Sahne Sanatları Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Temmuz 2014

Danışman: Doç. Dr. Mustafa Sekmen

Tarihsel süreç içerisinde oyunculuk sanatı ile ilgili bir takım teorik ve pratik öneriler ortaya konmuştur. Oyunculuk uygulaması konusunda önerilerde bulunan kişilerden biri de Rus tiyatrosundan Konstantin Sergeyeviç Stanislavski'dir. Stanislavski, gerçekçi oyunculuk anlayışından yola çıkarak Sistem Oyunculuğu adını verdiği oyunculuk yöntemini oluşturmuş ve yaptığı çalışmalarla kendisinden sonra gelen tiyatro uygulayıcılarına oyunculuk önerisi oluşturması hususunda etki etmiştir. Stanislavski'nin çalışmalarını temel alarak yola çıkan ve kendi oyunculuk önerisini oluşturan isimlerden biri ise Amerikan tiyatrosundan Lee Strasberg olmuştur. Metot Oyunculuğu olarak adlandırılan ve gerçekçi oyunculuk anlayışının merkeze alındığı bu yöntem ile hem sinemada hem de tiyatro sahnesinde birçok oyuncu yetiştirilmiştir.

Bu çalışmada, Konstantin Stanislavski'nin Sistem Oyunculuğu'nun, Lee Strasberg tarafından teori ve pratik noktasında tekrar yorumlanarak Metot Oyunculuğu'na nasıl uygulandığı araştırılmıştır. Nitel araştırma yönteminin kullanıldığı çalışmada asıl amaç; ele alınan uygulama sürecinin yeni bir oyunculuk önerisi oluşturmak isteyen kişilere örnek bir uygulama modeli olmasıdır.

Yapılan alıřmanın ilk b6l6m6nde Konstantin Stanislavski ve Sistem Oyunculuęu ele alınmıřtır. Arařtırmanın bu ařamasında Sistem Oyunculuęu'nun nasıl meydana geldięi, geliřim ařamaları ve beraberinde ortaya ıkan tanım ve kavramlara yer verilmiřtir.

İkinci b6l6mde ise Lee Strasberg ve Metot Oyunculuęu ele alınmıřtır. Bu ařamada Metot Oyunculuęu'nun uygulamadaki temel kavramları 6zerinde durulmuř ve bu kavramlar erevesinde yapılan alıřmalara deęinilmiřtir. Ayrıca Sistem Oyunculuęu ve Metot Oyunculuęu arasındaki baę eřitli 6rnekler 6zerinden ele alınmıřtır.

Anahtar Kelimeler:

Lee Strasberg, Metot Oyunculuęu, Konstantin Stanislavski, Sistem Oyunculuęu

ABSTRACT

LEE STRASBERG'S METHOD ACTING AS AN INTERPRETATION OF KONSTANTIN STANISLAVSKY

Fatma KANDEMİR

Performing Arts Main Branch

Anadolu University Fine Arts Institution, July 2014

Advisor: Associate Professor Dr. Mustafa Sekmen

Some theoretical and practical conceptions manifested upon art of acting throughout historical process. From Russian theater Konstantin Sergeyeovich Stanislavsky, was one of those who had put forward some conceptions on acting praxis. Stanislavski named his approach as System Acting which was based on a realistic acting style; and thereafter he stimulated many theater practitioners to reveal on their own system. One of those names was Lee Strasberg from American theater who put forward his own acting approach based on Stanislavski's work. With this system which is named Method Acting, many actors trained both on stages and motion pictures, by focusing on realistic acting style.

In this work, it is researched how Stanislavski's System Acting was theoretically and practically reinterpreted by Lee Strasberg and implemented on his Method Acting. In this work, inquiring with qualitative research method, the main aim is modeling an example of practicing for people who want to develop a new acting practice with these reviewed practicing processes.

At the first part of this work, Konstantin Stanislavski and System Acting are reviewed. How System Acting came out, developed and which definitions and terms came with are analyzed at this phase of the work.

At the second part of this work, Lee Strasberg and Method Acting are reviewed. At this phase of the work, the main terms of Method Acting being focused on; and some exercises in frame of these terms are mentioned. Besides, connection between System Acting and Method Acting is inspected through various examples.

Keywords: Lee Strasberg, Method Acting, Konstantin Stanislavsky, System Acting

24.07.2014

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tez/proje çalışmasının bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumunda bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilmeyen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan bilimsel intihal tespit programıyla tarandığını ve hiçbir şekilde intihal içermediğini beyan ederim.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.



Fatma KANDEMİR

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Fatma KANDEMİR “Bir Konstantin Stanislavski Yorumu olarak Lee Strasberg’in Melot Oyunculuğu” başlıklı tezi **24 Temmuz 2014** tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, **Sahne Sanatları Anasanat Dalı Tiyatro Sanat Dalı Yüksek Lisans** tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

Üye (Tez Danışmanı)

: Doç. Dr. Mustafa SEKMEN

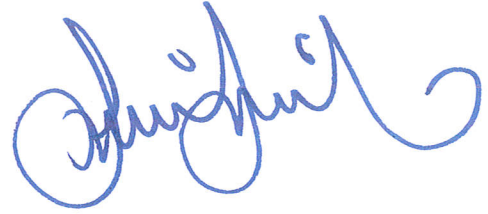
Üye

: Doç. Erol İPEKLİ

Üye

: Doç. Dr. Mediha SAĞLIK TERLEMEZ

İmza



Prof. Sıdıka Sibel SEVİM
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR

Yapılan çalışma süresince, birçok kaynaktan edinilen bilginin işaret ettiği en önemli nokta, oyunculuk sanatında gerçekten başarılı olmak için çok disiplinli bir çalışma süreci geçirmek gerektiğidir. Oyuncular arasında çoğu zaman tartışma konusu olan *oyunculuk yetenek işidir, oyunculuk yöntemi diye bir şey yoktur* yargısının doğru olmadığı görülmüştür. Stanislavski ve Strasberg, yaşamları boyunca oyunculuk sorunlarına çözüm bulmak için çalışmış olup oyunculunun bir sanat olduğu algısını yerleştirmek için mücadele etmişlerdir. Bu da onların bu konuda ne kadar haklı olduklarını göstermektedir. Kendi araştırmalarım sürecinde fark ettiğim bu gerçeğin ve dolayısıyla çalışmamın, oyunculuk sanatıyla ilgilenen kişilere az da olsa fayda sağlamasını umuyorum.

Çalışmam boyunca bana emek veren, süreç içerisinde bilgisi ve desteğiyle benden hiçbir yardımı esirgemeyen tez danışmanım Sayın Doç. Dr. Mustafa Sekmen'e; yüksek lisans eğitimim boyunca bilgi ve tecrübeleriyle eğitimime katkıda bulunan sayın hocalarıma; değerli zamanlarını ayırarak tezimi okuyan ve değerlendiren jüri üyeleri Sayın Doç. Erol İpekli'ye, Doç. Dr. Mediha Sağlık Terlemez'e; tüm bu süreç boyunca maddi ve manevi desteklerini hiçbir zaman üzerimden çekmeyen dostlarım Duygu Küçük'e, Şükrüye Durmuş Sezer'e; yakın zamanda kaybettiğim diğer dostlarım Yasin Sezer'e, Deniz Kaya Onbul'a, Selda Demirel'e ve son olarak tüm yardımlarından dolayı Pınar Arık Ateş'e, Alev Gündüz'e, Uluç Esen'e, Selin Su Özkurt'a ve Burteçin Saray'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

ÖZGEÇMİŞ

Fatma Kandemir

Sahne Sanatları Anasanat Dalı

Yüksek Lisans

Eğitim

Lisans, 2008 Anadolu Üniversitesi, Devlet Konservatuvarı, Sahne Sanatları Anasanat Dalı, Oyunculuk Sanat Dalı

Lise, 1999 Bursa Anadolu Sağlık Meslek Lisesi

İş

2013 Araştırma Görevlisi, Anadolu Üniversitesi, Devlet Konservatuvarı, Sahne Sanatları Anasanat Dalı, Oyunculuk Sanat Dalı

2011-2012 Araştırma Görevlisi, Selçuk Üniversitesi, Dilek Sabancı Devlet Konservatuvarı, Sahne Sanatları Anasanat Dalı, Oyunculuk Sanat Dalı

Kişisel Bilgiler

Doğum Yeri ve Yılı: İstanbul, 12/ 05/1980

Cinsiyeti: Kadın

Yabancı Dil: İngilizce

1. GİRİŞ

1.1. PROBLEM

19. yüzyılda gerçekçi akımın etkisiyle tiyatro uygulamalarında birtakım değişiklikler ve yenilikler meydana gelmiştir. Oyunculuk uygulaması da gerçekçi akımın getirdiği bu değişikliklerden etkilenmiştir.

Rusya'da Konstantin Sergeyeviç Stanislavski, dönemin oyunculuk problemlerine değinmiş ve oyuncunun sanatındaki başarıyı elde edebilmesini sağlamak için belli bir oyunculuk disiplini geliştirmeye çalışmıştır. Gerçekçi oyunculuk anlayışını temel alarak geliştirdiği Sistem Oyunculuğu, oyunculuk uygulamasında hem kendi döneminde hem de kendinden sonraki dönemde etkili olmuş ve birçok tiyatro uygulayıcısına kendi yöntemlerini oluşturmada kaynaklık etmiştir.

Stanislavski'nin Sistem Oyunculuğu'ndan yola çıkarak kendi oyunculuk yöntemini oluşturan kişilerden biri ise Amerikalı tiyatro uygulayıcısı Lee Strasberg'dir. Strasberg, Sistem Oyunculuğu'nu temel alarak kendi çalışmalarına başlamış ve üzerinde çalıştığı yönteme de Metot Oyunculuğu adını vermiştir. Özellikle Amerikalı oyuncular tarafından başarıyla uygulanan bu oyunculuk yöntemi hem sinemada hem de tiyatrodada birçok başarılı oyuncunun yetişmesinde etkili olmuştur.

Acaba ilk defa oluşturulmuş bir oyunculuk yöntemi tekrar ele alınıp nasıl bir oyunculuk uygulaması haline getirilmiştir? Bu süreç içinde yapılan uygulamalardan ne gibi veriler elde edilmiştir? Elde edilen bu veriler oyunculuk uygulamasına nasıl bir öneri sunmuştur? Bu bağlamda araştırmada incelenen temel sorun Lee Strasberg'in Sistem Oyunculuğunu nasıl yorumladığı ve Metot Oyunculuk yöntemini nasıl meydana getirdiğidir.

1.2. AMAÇ

Bu çalışmanın ilk amacını *oyunculukta yeni bir yöntem nasıl oluşturulmuştur?* sorusuna Metot Oyunculuğu örneği üzerinden cevap bulabilmek oluşturmaktadır. Bu amaçla Metot Oyunculuk yönteminin meydana gelme aşamaları neden-sonuç çerçevesinde Sistem Oyunculuğu ile ilişkilendirilecektir. Böylelikle bir oyunculuk yöntemi temel

alınarak başka bir yöntem nasıl uygulandığının sergilenmesi yoluyla yeni bir oyunculuk modeli geliştirmek isteyen kişilere örnek olması amaçlanmıştır. Ayrıca çalışma sürecinde her iki oyunculuk önerisinin de meydana gelme aşamalarına değinileceği için hem teoride hem de pratikteki sonuçlarının oyunculuk çalışması yapan okul, kurum ve kuruluşlara kaynak sağlaması da diğer bir amacı oluşturmaktadır.

Yukarıda belirtilen amaçlar doğrultusunda genel olarak aşağıdaki sorulara cevap aranacaktır:

- Metot Oyunculuğu neden Sistem Oyunculuğu'nu temel almıştır?
- Metot Oyunculuğu, Sistem Oyunculuğu'nun hangi çalışma alanları üzerinde yoğunlaşmıştır?
- Metot Oyunculuk yöntemi oyunculuk çalışmasına ne gibi yenilikler getirmiştir?
- Metot Oyunculuğu oyunculuk eğitiminde başarılı olmuş mudur?

1.3. ÖNEM

Yapılan çalışma, Türkiye'de oyunculuk eğitimi veren okul, kurum ve kuruluşlarda eğitim veren/vermiş olan öğretim üyelerinin, öğretim elemanlarının, araştırmacıların ve tiyatro öğrencilerinin yeni bir oyunculuk yöntemi oluşturma ile ilgili bilgi eksikliğini gidermeye yönelik bir kaynak olma özelliği taşıyacaktır. Yapılan çalışmanın sonuçları, oyunculuk uygulamasında yeni bir model oluşturmak isteyen kişilere bunu yaparken nasıl bir yol izleyebilecekleri üzerine incelenmiş bir örnek model kaynağı olacaktır.

1.4. SINIRLILIKLAR

Stanislavski Sistemi'nin ve Metot Oyunculuğu'nun ele alınmasında asal çerçeve, her iki oyunculuk yaklaşımının temel önerileriyle sınırlandırılmıştır. Stanislavski'nin Sistem Oyunculuğu'ndan yola çıkarak farklı oyunculuk yöntemi geliştiren diğer tiyatro uygulayıcıları ve yine Strasberg'in Metot Oyunculuğu çalışmaları esnasında faydalandığı diğer oyunculuk yaklaşımları konuya dâhil edilmemiştir.

1.5. YÖNTEM

Lee Strasberg 'in Metot Oyunculuk yaklaşımını Stanislavski'nin Sistem Oyunculuğu 'nu temel alarak nasıl meydana getirdiğinin incelenmesi ve inceleme sonucunda araştırmanın problemine bir yanıt bulma anlamında bu araştırma, bir nitel vaka çalışmasıdır.

Araştırmacı Metot Oyunculuğu'nu incelerken Stanislavski'nin Sistem Oyunculuğu'nu kıstas alacak ve Metot'u inceleme sürecini bu kıstas yardımı ile değerlendirecektir. Bulgular nitel bir vaka çalışması verileri olarak alınacak ve analiz, yorumlama aşamalarından sonra önerilerde bulunulacaktır.

2. STANİSLAVSKİ VE SİSTEM OYUNCULUĞU

2.1. KONSTANTİN SERGEYEVİÇ ALEKSEYEV STANİSLAVSKİ

20. yüzyıl tiyatrosuna yön verenlerin başında gelen ve oyunculuk üzerine yöntem geliştiren ilk kişi olan Konstantin Sergeyeviç Alekseyev Stanislavski, 1863' de Moskova' da doğmuştur (Candan, 2003: 32). Varlıklı bir ailenin çocuğu olarak dünyaya gelmiş, iyi bir eğitim almış ve yaşamı boyunca çağın getirdiği birçok değişikliğe şahit olmuştur. Kendi hayatını kaleme aldığı *Sanat Yaşamım'* da bunu şu sözlerle de dile getirmiştir: "Elektrik projektörlerinin, demiryollarının, ekspres trenlerin, otomobillerin, buharlı gemilerin, denizaltıların, telgrafın, radyonun ve 16 inçlik topların gelişini gördüm (Stanislavski, çeviri, 1992: 10)".

Babası tüccar olmasına rağmen ailesinin sanata olan düşkünlüğü Stanislavski'nin zaman içerisinde tiyatroya ilgi duymasını sağlamıştır. Oyunculuk sanatına ilişkin ilk tecrübelerini dayandırdığı çocukluk ve gençlik yıllarından sonra yaşamının büyük bir kısmını baba mesleğini sürdürmekle sağlasa da tiyatroya olan ilgisi gün geçtikçe artmış ve hatta zaman içinde tüm ticari işlerini bırakıp kazancının ve zamanının büyük bir kısmını tiyatroya ayırmıştır. Stanislavski, genç bir oyuncuya oyunculuk sanatı ile ilgili çeşitli tavsiyelerde bulunduğu ve tüm işini gücünü bırakıp neden tiyatroyla ilgilendiğini anlatan bir mektup yazmıştır. Bu mektupta, tiyatronun gazetelerden kitaplardan bile daha etkili bir araç olduğunu ve toplumun elinde nasıl yok olduğunu dile getirmiştir. Amacının, oyuncularını cahillikten, hamlıktan ve sanat istismarcılığından kurtarıp, günün oyuncu nesline bir aktörün güzelliğinin ve gerçeğinin öğretmeni olduğunu tüm gücüyle göstermek olduğunu söylemiştir (Stanislavski, 1986: 27).

Stanislavski, yaşamını adanmış olduğu oyunculuk serüvenine farklı oluşumlar içinde devam etmiştir. İlk olarak 1877'den, 1887'ye kadar amatör oyunculardan oluşan bir grupta yer almış, daha sonra çalışmalarını 1888'den 1898'a kadar kuruculuğunu üstlendiği *Society of Art and Theatre* (Edebiyat ve Sanat Derneği)' de devam etmiştir. Stanislavski, 1898'de Nemirovich-Danchenko ile kuracakları *The Moscow Art Theatre* (Moskova Sanat Tiyatrosu)'daki oyunculuk kariyerine başlayana kadar neredeyse otuz yıllık bir tiyatro birikimine sahip olmuştur (Magarshack, 1980: 12). Moskova Sanat Tiyatrosu' nun kuruluşuyla birlikte bu tiyatroya bağlı 1. Stüdyo'yu 1913 yılında kurmuştur. Çalışmalarına 1916' da Vakhtangov ile kurmuş olduğu 2. Stüdyo'da devam eden Stanislavski, 1920' de 3. Stüdyo'yu ve son olarak 1922' de 4. Stüdyo'yu

kurmuştur. Devrim sonrasında Bolşay Tiyatrosu'nda operalar da sahneleyen Stanislavski, 1922- 1924 yıllarında Moskova Sanat Tiyatrosu ile ABD' de turnelere çıkmıştır. 1936'daki ölümüne kadar tiyatro çalışmalarına devam etmiş ve SSCB tarafından halk sanatçısı unvanıyla onurlandırılmıştır (Çalışlar, 1993: 246).

Stanislavski'nin sanat ve oyunculuk anlayışına ilişkin bakış açısı dönemin siyasi, bilimsel ve sanatsal özelliklerine göre farklı dönemlere ayrılmıştır. Sanat ile ilgili görüşleri süreç içerisinde ne kadar farklılık göstermiş olsa da tiyatroya ilişkin değişmeyen bakış açısının temelini etik kurallar, derin bilgi ve yüksek bir sanatsal ifade biçimi oluşturmuştur (Moore, çeviri, 2011: 29).

Stanislavski'nin çalışmaları boyunca benimsediği ve sürekli yinelediği temel etik ilke ise şu cümle olmuştur "Kendinde sanatı sev, sanatta kendini değil (Stanislavski, çeviri,1996 a: 288)". Bu etik ilke çerçevesinde izlediği yola Moskova Sanat Tiyatrosu'nun kurulduğu tarihten itibaren bütünüyle profesyonel örgütlenme içinde devam etmiştir. Sanat Tiyatrosu tiyatral çalışmaya önem vermiş ve dolayısıyla diğer bağımsız tiyatrolardan farklı bir yapılanma benimsemiştir (Brockett, çeviri, 2000: 504). Tiyatro sanatının bir ekip işi olduğunu, tiyatrodaki görev alan, seyirciyle ilişki içine giren herkesin bu sanata katkıda bulunduğunu ve hepsinin temel amacının tiyatro sanatına hizmet etmek olduğunu belirtmiştir (Stanislavski, çeviri, 1996 b: 305-306).

Stanislavski'nin tiyatroya ilişkin yaptığı çalışmaları iki döneme ayırmak mümkündür.1897 ve 1906 yılları arasındaki dönemde Moskova Sanat Tiyatrosu'nda başta Çehov olmak üzere Tolstoy, Dostoyevski, Gorki gibi Rus yazarların yapıtlarını gerçekçi bir bakış açısıyla sahneye koymuştur. 1907'den sonraki dönemde ise gerçekçi bakış açısından ayrılarak masalımsı fantastik olana geçtiği ve daha çok yabancı yazarların yapıtlarına yer verdiği görülmüştür (Candan, 2003: 37).

Başlıca Sahnelediği Oyunlar: Çehov-*Vanya Dayı* (1899), *Üç Kız Kardeş* (1901), *Vişne Bahçesi* (1904); İbsen- *Hedda Gabler* (1899), *Bir Halk Düşmanı* (1900); Gorki- *Küçük Burjuvalar* (1902), *Ayaktakımı Arasında* (1902); Shakespeare- *Hamlet* (1911), *Othello* (1932); Moliere- *Hastalık Hastası* (1913), *Tartuffe* (1939); Dostoyevski' den "Stepançikov Köyü" (1917), Tolstoy'dan "Yaşayan Ölümler" (1911); Bulgakov- "Turbin'lerin Yaşadığı Günler" (1927), *Ölü Canlar* (1932); Materlinck- *Mavi Kuş* (1908).

Kuramsal Yapıtları: Sanat Yaşamım, Bir Karakter Yaratmak, Bir Aktör Hazırlanıyor, Bir Rol Yaratmak (Çalışlar, 1993: 247).

2.2. SİSTEM OYUNCULUĞU

2.2.1. Sistem Oyunculuğu

*Sistem Oyunculuğu*¹ Batı dünyasındaki en etkili oyuncu yetiştirme yöntemlerinden biridir (Whyman, çeviri, 2008: 14). Sistem, çağdaş tiyatro anlayışında son yüzyıla damgasını vurmuş ve dram sanatının uygulandığı tüm alanlarda oyunculuğun ilke ve standartlarını belirlemede etkili olmuştur (Özüaydın, 2011: 21).

Sistem, bir bakıma tiyatro sanatının bilimi olarak da ele alınmaktadır. Çünkü bilim gibi o da durağan değil ve bilim gibi sınırsız deney olanağına sahiptir. Stanislavski Sistemi'nin öğeleri, tıpkı yeni kimyasal maddelerin laboratuvarında test edilmesi gibi sürekli test edilmiştir. Stanislavski Sistemi'ni, oyuncuların ve yönetmenlerin sorunlarına cevaplar bulmak için yaratıcılığın kurallarını araştırdığı kırk yıllık bir araştırma sayesinde ortaya çıkmıştır (Moore, çeviri, 2011: 31-32). Bu nedenle Stanislavski'nin 1906'dan , 1938'e kadar uzanan çalışmasını birkaç kural çerçevesinde ele almak imkânsızdır. Çünkü sistemin tamamı belli bir doğrultuda ve gelişerek ilerlemiştir (Karaboğa, 2011: 80). Stanislavski'nin tüm çalışmaları, fikirleri kendi oyunculuk tecrübesinden ve tiyatro anlayışından gelmektedir. Performans yaratım sürecinde yaşanan problemleri ise sadece aktörlerin problemi olarak değil, kendi problemi olarak da görmüştür (Strasberg,1988: 42).

Stanislavski'nin araştırmalarının temel konusu insan aksiyonu olmuştur. Dolayısıyla psikolojik ve fiziksel eyleme yönelik çalışmaları başlangıçtan sonuna kadar üzerinde çalıştığı oyunculuk yöntemini etkilemiştir (Moore, çeviri, 2005: 161).

Sistem'i gelişim süreci açısından ele aldığımızda *psikolojik eylemler yöntemi* ve *fiziksel eylemler yöntemi* olarak iki aşamadan meydana geldiğini görmek mümkündür. Stanislavski, Sistem üzerinde çalıştığı ilk dönemde coşku belleği kavramının ön plana çıktığı bir tekniğin arayışı içerisine girmiştir (Moore, çeviri, 2011: 9). Bu süreçte Stanislavski'nin ilk sorduğu sorular; *esin nedir?* ve *esin anında oyuncunun duyguları ve belleği yaratıcılığın en üst noktasında nasıl çalışıp hareket eder?* olmuştur (Cohen, 2010: 146-147). Çünkü Stanislavski'ye göre sadece esine güvenmek mümkün değildir ve esinin doğması için elverişli koşulların yaratılması gerekmektedir. Bunun

¹ 'Sistem Oyunculuğu' farklı kaynaklarda 'Stanislavski Sistemi' ya da sadece 'Sistem' olarak da ele alınmaktadır.

sağlanabilmesi için de bilinçli yoldan denetlenebilen ve bilinçaltına yaklaşımda mümkün olan en etkili yolları bulmak gerekmektedir (Stanislavski, çeviri, 1996a: 389). Oyuncular, doğada gördükleri tüm zenginlikleri zihinsel ve coşkusal belleklerinde muhafaza etmektedir. Muhafaza ettikleri bu zenginlikleri sanatsal imgelerinde yeniden yoğurup içselleştirdikten sonra insan yaşamının canlı bir imgesini yaratabilmektedirler (Stanislavski, çeviri, 1992: 446).

Yaratıcı ruh durumu üzerinde çalıştığı yıllardan sonra yöntemine ilişkin bir tıkanma yaşayan Stanislavski, çalışmalarına yeniden yön vermiş ve 1920 Devrimi'nden sonra ulusallaştırılan Moskova Sanat Tiyatrosu'nda oyuncularda Sistemi' nin bütünlüklü yapısını anlatmıştır (Strasberg, 1988: 54-55). İçsel olandan hareket etme yolundaki ilk görüşlerini ciddi bir biçimde değiştirmiş, fiziksel ve ruhsal süreçleri ayrılmaz bir bütün olarak ele almaya başlamıştır. Bu yaklaşım ile birlikte oyunculuk kuramında psikolojik eylemler yerine gözlemlenmesi ve düzenlenmesi daha kolay fiziksel eylemleri ele almaya başlamıştır. Buna göre de rolün fiziksel eylemlerini yazarın ortaya koyduğu verili durumlar çerçevesinde oluşturan oyuncu, dolayısıyla bir iç aksiyonu da doğuracaktır (Moore, çeviri, 2011: 9).

Sonuç olarak Stanislavski, Sistem'in en sonki şekliyle ister dışa doğru olsun, ister içe doğru olsun sahne üzerinde oynamak gerekliliği üzerinde durmuştur (Stanislavski, çeviri, 1996a: 57). Stanislavski, Sistem'in yaratıcı eyleme ve başarıya uzanan yol boyunca arkadaşlık edeceğini, fakat kendisi içinde bir amaç olamayacağını belirtmiştir. Sistem'in sadece yol gösteren bir başvuru kitabı olabileceğini işaret ederek bunun bir felsefe olmadığını, felsefenin başladığı yerde yöntemin bittiğini söylemiştir (Stanislavski, çeviri, 1996b: 337).

2.3. SİSTEM OYUNCULUĞU'NUN BİÇİMLENMESİNE ETKİ EDEN TEMEL DÜŞÜNCELER

2.3.1. Sanatsal Düşünceler

Stanislavski'nin Sistem Oyunculuğu, yaşamı boyunca geliştirmeye çalıştığı bir oyunculuk önerisidir ve Sistem'in kuramsal ve pratik yapılanması 19. yüzyılın sonlarına denk düşmektedir. 19. yüzyılın sanat anlayışına gerçekçi akım egemendir. Gerçekçi akım bilinçli bir hareket olarak önce 1853' te Fransa' da ortaya çıkmıştır. Gerçekçi akım, şu temel ilkeler üzerine kurulmuştur; sanatın aslına sadık kalarak gerçeği yansıtması, hakikate sadece doğrudan gözlemlerle erişilebileceği, çevrede yaşananların ve geleneklerin doğrudan gözlemlenebileceği ve gözlemcinin nesnel olmak için mücadele etmesi gerektiğidir (Brockett, çeviri, 2000: 444).

Tiyatroda gerçekçi akım ise yine yüzyılın ikinci yarısında ivme kazanmıştır. Oyun yazarlığında, sahneleme tekniklerinde ve oyunculukta yeni bir sanat anlayışı getirmiştir. Gerçekçi tiyatro ilkeleri saptanırken de yine dönemin gerçekçi akım çerçevesinden hareketle gerçeğin yansıtılması kavramına yeni bir yorum getirilmiş ve tiyatronun topluma karşı sorumluluğunun altı çizilmiştir (Şener, 2012:163).

Gerçekçi tiyatrodaki konu doğrudan doğruya yaşamdan alınmış, konuşmalar gerçek yaşam içinde gelişen diyaloglar üzerine kurulmuş ve sahne düzeninde biçimselleştirmeye yer verilmeden sahnenin yaşamda olduğu gibi olmasına çalışılmıştır. Aynı şekilde sahne ve giysi tasarımının da yalın olmasına özen gösterilmiştir (Çalışlar, 1992: 74).

Gerçekçi akımın oyunculuk alanındaki etkisi de paralel bir süreç geçirmiştir. Oyunculukta devinim ve mimik giderek azaltılmış ve içsel olguların yansıtılmasında özellikle gözlerin ifadesi ön plana çıkmıştır. Oyunculuk artık kaynağını sadece duygu, sezgi ve bilinçaltında bulmuştur. Özellikle 19. yüzyılın ikinci yarısından sonra iç olgular ve insanı belirleyen ruhsal etkenler üzerinde odaklanmaya başlamıştır (İpşiroğlu, 1995: 25). Tam da bu noktada gerçeklik anlayışının Stanislavski'nin oyunculuk kuramını nasıl etkilediğini ele almak gerekmektedir. Çünkü Batı'nın yanı sıra Rusya' da da gerçekçi akımın geliştiği görülmüş ve Tolstoy, Çehov, Gorki gibi yazarlar bu süreç içinde büyük eserler vermiştir (Moran, 2002: 41).

Stanislavski, özellikle Moskova Sanat Tiyatrosu ile oyunculuk çalışmasına devam ettiği yıllarda tiyatro sanatına ilişkin görüşlerinin temelini oyuncunun sahne üzerinde insan

ruhunu ve iç dünyasını yaşatabilme yeteneğine bağlamış ve Sistem'in ilk aşaması olan psikolojik eylemler yöntemini oluşturmaya başlamıştır (Nutku, 2000: 316). Stanislavski'ye göre Moskova Sanat Tiyatrosu'nun oyunları biçimsel kalmış ve üzerine düşünülen nokta ruhsal ya da *psikolojik gerçeklik* olunca Çehov oyunları yapısı ve içeriği gereği yaratıcı ruh durumuna elverişli görülmüştür (Yaralı ve Karaboğa, 2005: 119).

Çehov'un sanat anlayışı Stanislavski'nin oyunculuk yöntemini geliştirmesinde büyük bir etkiye sahip olmuştur. Çehov'un yazdığı oyunlar sayesinde her iki sanatçı birçok ortak çalışma yapmış ve bu birliktelik Çehov'un ölümüne kadar devam etmiştir. Moskova Sanat Tiyatrosu ile Çehov'un birlikte anılmaya başlaması ve ortak çalışmalar yapması rastlantısal bir durum değildir. Çünkü Çehov'un oyunları psikolojik derinliği de beraberinde getirmiştir. Kişiler arasındaki ilişkiler semboller, sözler ve hareketler şiirsel bir atmosfer yaratmıştır. Dış aksiyonun yavaş gelişimine rağmen iç aksiyonun büyük bir hızla ilerlediği oyunlarda doğrular, müzikte olduğu gibi motifler yoluyla meydana gelmiştir. Onun oyunlarındaki motif gelişimi aksiyonun temelini oluşturmuş ve Çehov'un karakterleri bu çelişkili gelişim içinde var olmuştur. Karakterlerin birbirleriyle olan ilişkileri ise daha genel ve daha geniş bir alanı bize tanıtmış, kişiler o karakterlerin içinde yaşadığı düzeni ve yaşamı tanıtmak için etkili birer araç olmuştur (Nutku, 1985: 46).

Eldeki verilerden yola çıktığımızda gerçekçi akımla ortaya çıkan bu sanat anlayışı Stanislavski'nin oyunculuk yöntemini oluşturmada büyük bir etkiye sahip olmuştur. Çünkü gerçekçiliğin merkezini hem karakterlerde hem de durumlardaki genel ve öznel olanın organik olarak birbirine bağlanması söz konusu olmuştur. Bu organik bağ içinde de insan ve toplum görünüşleri yalnızca şu ya da bu yanıyla gösterilmek yerine eksiksiz bütün varlıklar olarak betimlenmiştir. Bu yüzden gerçekçilik, canlı karakterle insani ilişkiler yaratan bir üç boyutluluk ve çok yönlülük olarak da ele alınmıştır (Lukacs, çeviri, 1977: 14). Bu çok yönlülük Stanislavski'nin oyunculuk yöntemini belirlemede ister fiziksel eylemler yönteminde olsun ister psikolojik eylemler yönteminde olsun bütünlüklü oyunculuk anlayışının temelini oluşturmuştur denilebilmektedir.

2.3.2. Siyasi Düşünceler

Stanislavski'nin çalışmasını ideolojik bağlamda ele almak Sistem Oyunculuğu'nun biçimlenmesindeki etkisini anlamak açısından önemlidir. Stanislavski'nin 1863 ile 1938 yılları arasındaki yaşamı, Rus tarihinin 1871 Devrim'inin öncesi ve sonrası olarak iki döneme denk düşmektedir. 1861'de serflerin özgürlüğüne kavuşması Stanislavski'nin yaşamının başlangıcında insancıl ilerlemenin simgesiyken, yaşamının sonlarına doğru Stalin'in temizlik hareketinin başlangıcı acımasızlığın simgesi olmuştur. Stanislavski'nin yaşamının erken döneminde Karl Marx'ın etkisi artarken halk içinde de huzursuzluk başlamıştır. 1881' de Çar II. Aleksandr katledilmiş, 1905 'deki ilk devrimin ardından da 1917 Devrimi' ne kadar uzanan bir baskı dönemi gelmiştir. Bu süreçte yaşanan değişimler bilim, siyaset, felsefe ve sanat alanına da etki etmiştir. Dolayısıyla bu alanlardaki değişiklikler Stanislavski'nin estetik kuramını, tiyatro uygulamasını ve bunların nasıl yorumlandığını da etkilemiştir (Whyman, çeviri, 2012: 24).

Sistem Oyunculuğu, psikolojik eylemler yöntemi ve fiziksel eylemler yöntemi olarak iki dönemde ele alındığında; 1917 Ekim Devrim'i ve sonrası, psikolojik eylemlerden fiziksel eylemlere geçiş sürecinin belirlenmesinde oldukça etkili olmuştur. Ekim Devrimi sonrası Stalin iktidarının sanat üzerindeki kontrolü artmış ve yeni bir devlet rejimi ortaya çıkmıştır. Bu rejim beraberinde yeni bir kültür politikasını getirmiş ve buna da *sosyalist gerçekçilik* denmiştir. Bu gerçekçilik, *fiziksel - maddi* dünyanın *ruhani-fantastik* olana üstün olduğu ilkesi üzerine kurulmuş ve *biçimci-soyut* sanat anlayışı bir bakıma reddedilmiştir. Bu durum her ne kadar Moskova Sanat Tiyatrosu'nun avantajına gibi görünse de Stanislavski tarafından pek olumlu karşılanmamıştır. Çünkü üzerinde çalıştığı psikolojik eylemler yöntemi *sihirli eğer* ve *coşku belleği* gibi mistik kavramlar içermesinden dolayı sansüre uğratılmıştır. Bu nedenle Stanislavski, psikolojik eylemler yöntemi çalışmalarını fiziksel eylemler yöntemi olarak değiştirmiş ve yeni çalışmalarına verili durumlar ve rol analizi tarzı üzerinden devam etmeye başlamıştır (Karaboğa, 2011: 59).

Bu süreç tüm sıkıntılara rağmen Sistem Oyunculuğu açısından oldukça verimli sonuçlar elde edilmesini sağlamıştır. Yapılan stüdyo çalışmalarında, oyuncunun yaratıcı ruh durumu içine girmesi için sadece imgesel ve psikolojik bir arayışın değil aynı zamanda gövdesel amaçların da etkili olabileceğini de ortaya koymuştur. Yaratımın içten dışa ya da dıştan içe doğru gelişimi Stanislavski'nin ilk yazılarından itibaren ele alınan bir konu olmakla beraber, fiziksel şekillendirmeye dair yardımcı

araçların bulunması anlamında bu süreç oldukça önemli olmuştur (Yaralı ve Karaboğa, 2005: 137).

2.3.3. Bilimsel Düşünceler

19. yüzyıldaki bilimsel gelişmeler sanat ve edebiyat alanında önem kazanmış, insanı konu alan bilimlerin insan yapısı hakkında çarpıcı görüşler ileri sürmüştür. Tiyatro sanatında ve uygulamasında da oldukça büyük bir etkiye sahip olan bilimsel gelişmeler, insana egemen olan doğa ve toplum yasalarının bilimsel doğruluk ve kesinlikle sergilenmesini öngörmüştür. İnsanın fizyolojik özellikleri, kalıtsal kusurları, içgüdüleri ve bilinçaltı ile ilgili konulardaki yeni buluşlar deneylerle kanıtlanmaya çalışılmıştır. Bu çalışmalardan elde edilen bulgular ise insanın çözümlenmesi noktasında sanatçıları etkilemiştir. Bilimsel yöntemlerden yararlanmak isteyen sanatçılar ise tıpkı bir bilim insanı gibi davranmaya başlamıştır. Çünkü gerçekleri aslına en uygun biçimde yaratabilmeleri için sanatçıların da kendi sanatsal çalışmalarında deney, gözlem ve çözümlenmeye götüren bir laboratuvar çalışması yapması gerekmiştir (Şener, 2012: 182-183).

Stanislavski de Sistem Oyuncululuğu'nu oluştururken dönemin bilimsel verilerinden yararlanmıştı. Kendi stüdyo çalışmalarını tıpkı bir laboratuvar gibi görmüş ve oyunculuk yöntemi üzerine deneyler yapmıştır. Moore'un da belirttiği gibi Stanislavski Sistemi tiyatro sanatının bilimi olarak görülmüştür. Çünkü Sistem de bilim gibi durağan bir yapıya sahip değildir ve sınırsız deney olanağına sahiptir. Sistemi oluşturan tüm öğeler de tıpkı yeni kimyasal maddelerin laboratuvarında test edilmesi gibi sürekli test edilmiş ve geliştirilmiştir (Moore, çeviri, 2011: 31).

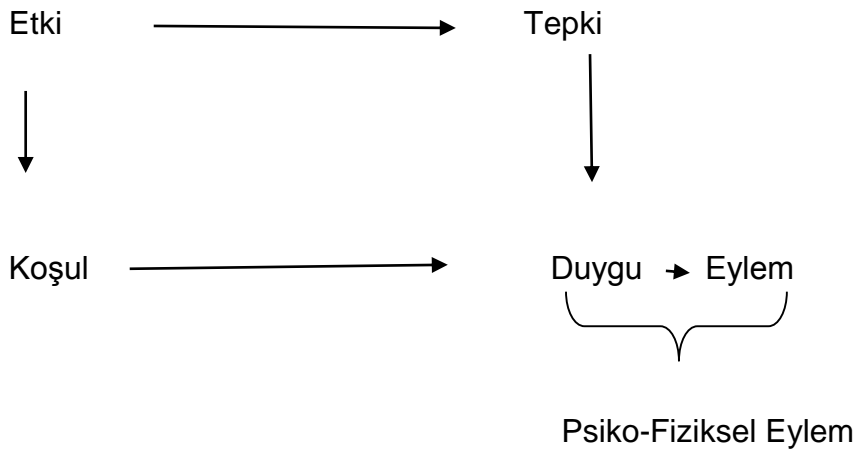
Whyman, Stanislavski Sistemi'ni bilimsel noktalar açısından da ele aldığı çalışmasında, Sistem' in bilimsel gelişiminin psikolojik eylemler yöntemi ve fiziksel eylemler yöntemi açısından denk düştüğünü belirtmiştir. Stanislavski'nin oyunculuk hakkındaki görüşlerini oluşturduğu zaman dilimine denk gelen çağrışımcı felsefenin gelişmesi oldukça önemli olmuştur. Stanislavski, Freud öncesi Alman felsefeci Edouard von Hartmann'ın psikolojik araştırmanın temel konularından biri olan bilinçaltı kavramını benimsemiş ve daha sonra Freud'dan etkilenmiştir. Duygu konusundaki çalışmalarında da Charles Darwin, William James, Herbert Spencer, Alexander Brain ve özellikle Theodule Ribot'nun duygunun psikolojik temeline odaklanan eserlerinden etkilenmiştir. Bu gelişmelerin tümü psikolojik eylemler yönteminin bilinçaltı, coşku belleği gibi temel kavramlarının olduğu döneme denk gelmiştir. Stanislavski'nin fiziksel eylemler

yöntemini ve verili durumları oluşturmaya başladığı süreç ise Pavlov'un 1904' te Nobel ödülünü aldığı *koşullu refleks* kuramı ile paralel bir gelişim kaydetmiştir. Pavlov'dan etkilenen Stanislavski, bireyin davranışının çevresiyle girdiği sabit bir etkileşim serisinden oluştuğu, bu davranışı anlamının ve kontrol etmenin mümkün olduğu görüşüne varmıştır (Whyman, çeviri, 2012: 26-30).

2.4. SİSTEM OYUNCULUĞU'NUN GELİŞİM AŞAMALARI

2.4.1. Psikolojik Eylemler Yöntemi

Stanislavski, Sistem Oyunculuğu üzerinde çalışmaya başladığı ilk dönem ağırlıklı olarak coşku belleği, yaratıcı ruh durumu ve imgesel donanımı ele almıştır (Moore, çeviri, 2011: 9). İçten dışa oyunculuk yöntemi olarak da tanımlanan psikolojik eylemler yöntemi, oyuncunun fiziksel eyleme geçmeden önce içsel eylemini yaratması ve yaratıcı eylemini sahne üstünde yineleyebilmesi için geliştirilmiştir. Bu yönteme göre; tepkiyi yaratan etkidir ve etki koşulludur. Tepki ise duygu ve duygunun harekete geçmesiyle meydana gelen eylemdir. Diğer bir ifade ile duygu ve eylemin ilişkisi psiko-fiziksel eylemi doğurmaktadır. (Özüaydın, 2011: 38)



Şekil 1. Psikolojik Eylemler Yöntemi

Kaynak: Özüaydın, 2011: 38

Stanislavski, psikolojik eylemler yöntemi üzerinde çalışmaya başladığında dönemin gerçekçi sanat anlayışının etkisiyle ilk olarak *inanç* ve *gerçeklik* üzerinde durmuştur. Ona göre gerçeklik; bir roldeki insan ruhunun iç yaşantısının gerçekliği ve o gerçekliğe inanışıdır. Diğer bir deyişle aktörün yaratma anlarında yararlandığı sahne gerçeğinden bahsetmiştir. Sahne üzerindeki gerçeklik ve oyuncuların rollerini yaratmadaki gerçeklik oyuncuların bu gerçekliğe olan inancından geçmektedir ve sahne üzerinde olup biten her şey aktörün kendisi için de rol arkadaşları için de seyirciler için de inandırıcı olmalıdır (Stanislavski, çeviri, 1996a: 179).

Stanislavski, her ne kadar inanç ve gerçekliği merkez alarak yola çıksa da sahne üzerindeki inanç ve gerçeklik ile yaşamdaki gerçekliği şu sözleriyle birbirinden ayırmıştır:

Sahne gerçeği, yaşamdaki gerçeğe benzemez; bu gerçeğin kendine özgü bir niteliği vardır. Bence, sahne üzerindeki gerçek, aktörün içtenlikle inandığı şeydir. Gene bana göre, açık seçik bir yalan bile tiyatrodaki sanata dönüşebilecek bir gerçeklik kazanmalıdır. Bunun için aktörün, imgelemine en üst düzeye getirecek biçimde geliştirmesi, çocukça bir saflığa ve güvene; gerçeğe, kendi ruhunun ve vücudunun gerçekliğine karşı sanatsal bir duyarlılığa sahip olması gerekmektedir. Bütün bu nitelikler, sahneye ilişkin kaba saba bir yalanı tasarladığı imgesel yaşamın en ince gerçeğine dönüştürmesine yardım edecektir. Bu nitelikleri top yekûn ele aldığımında, onlara gerçeklik duygusu adını veriyorum. Bu duyguda imgelemin eylemi, yaratıcı inancın yaratılması; sahneye ilişkin yalanlara karşı bir engel; gerçek ölçü duygusu; çocukça saflığa sanatsal coşkunun içtenliği yer almaktadır. Yaratıcı ruh durumunun önemli öğelerinden biri olan gerçeklik duygusu, hem uygulamaya konulabilir, hem de geliştirilebilir (...) Ancak şu kadarını söyleyeyim, gerçeklik duygusu, sahne üzerinde kesinlikle yerini başka hiçbir şeyin alamayacağı; sanatsal ve gerçeklik duygusunun süzgecinden geçmedikçe de hakkında hiçbir şey söylemeyeceği bir düzeye eriştirilmelidir (...) Benim sözünü ettiğim gerçek bu değil. Ben coşkuların gerçeğinden, anlatıma kavuşmak için ileri atılan içsel yaratıcı itilerin gerçeğinden; gövdesel ve fiziksel duygu belleklerinin gerçeğinden söz ediyorum. Ben benim dışımdaki herhangi bir gerçekle ilgilenmedim. Ben kendi içimdeki gerçekle, sahne üzerindeki şu ya da bu olaya, eşyaya, dekora, aynı pisteki oyundaşlarıma, onların coşkularıyla düşüncelerine ilişkin gerçekle ilgilendim (Stanislavski, çeviri, 1992: 387-388).

Stanislavski'nin sahne üzerindeki gerçekliği hem rol açısından hem de oyun açısından sağlamak için yaptığı çalışmalar birtakım tanım ve kavramları da beraberinde getirmiştir. Psiko-teknik yöntemi olarak tanımladığı bu yaklaşımın altında oyuncunun ve rolünün *iç hazırlık* ve *dış hazırlık* çalışmaları ele alınmaktadır. *İç hazırlık* çalışmalarını esinin daha kolay meydana geldiği yaratıcı algı çalışmaları; *dış hazırlık* çalışmalarını

ise rolün ve duygunun yaratımını kolaylaştıracak olan mekanik vücut çalışmaları oluşturmaktadır (Magarshack, 1980: 27).

Sahne üzerinde inanç ve gerçekliğin sağlanabilmesi için gerekli olan iç hazırlıklar, yaratıcı ruh durumunun nasıl sağlanabileceği sorusu üzerinde yoğunlaşmaktadır. Yaratıcı ruh durumu esinin kolayca doğmasını sağlayan ruhsal ve fiziksel ruh durumdur ve istenç yoluyla esinin belirmesini sağlamak için oyuncu açısından elverişli koşulların oluşturulması esasına dayanmaktadır (Stanislavski, çeviri, 1992: 384). *Odaklanma*², *bilinçaltı*³, *coşku belleği*⁴ ve *büyülü eğer*⁵ gibi kavramlar yaratıcı ruh durumu ve esinin ortaya çıkmasını sağlayan yani sahne üstünde fiziksel özgürlüğe erişmeyi sağlayan yapay uyaranlar olarak ele alınmaktadır (Karaboğa, 2011: 65).

Stanislavski'ye göre *odaklanma* aktör için büyük değer taşımaktadır. Bir aktörün odaklanmış dikkati, bütün duyular üzerinde etki yapmaktadır. Dikkatin odaklanması oyuncunun zihnini, istencini, coşkularını, belleğini ve imgelemine etki alanı içine almaktadır. Oyuncunun tüm fiziksel ve ruhsal doğası, oynadığı kişilerin ruhlarında olup bitenler üzerine odaklanması önemlidir. Çünkü yaratıcılık her şeyden önce oyuncunun odaklanmasıyla sağlanmaktadır. Bunu yapmak için oyuncu etrafında hayali bir çember olduğunu düşünmeli onu rahatsız edecek tüm dış etkilerden uzak durmaya çalışmalıdır (Stanislavski, çeviri, 1992: 386; Carter, çeviri, 2011: 53).

Bilinçaltı kavramı ile anlatılmak istenen bilinç yolu ile bilinçaltına ulaşmaktır. Stanislavski'nin bilinç ve bilinçaltı ifadesi kontrol edilen ve kontrol edilemeyen anlamına gelmektedir. Oyuncunun kendi çalışması, bilinçaltı bir çalışma değil bilinçli bir aktivitedir. Sistem Oyuncululuğu rastlantısal sezgiye izin vermediği için oyuncunun gerekli esini bilinçli bir çalışmayla elde etmesini istemektedir. Bu yüzden oyuncunun temel hedefi, bilinçli çabası ile bilinçaltı tekniğinde ustalaşım ihtiyaç duyduğu esini ortaya çıkarmasıdır (Moore, çeviri, 2011: 36-37). Bir rol üzerinde yapılan bilinçli çalışmanın ilk aşamasında aktör, rolünün ruhuna giden yolu ve o rolün içinde kendi olup biteni tamamen anlamaksızın sadece hissetmektedir. Bilinçaltında ise ruhunun gözleri açılmakta ve en ince ayrıntıların farkına varıp yepyeni anlamlar kazanmaktadır. Böylece hem rolünün hem de kendi duygu ve davranışlarının bilincine varmaktadır. Organik yapı, yaratıcı araçların bütün önemli merkezlerini yönettiği için de bir insanın iç

² Bknz. Magarshack,1980:116. *Concentration*.

³ Bknz. Magarshack,1980: 86.*Subconscious Mind*.

⁴ Bknz. Magarshack,1980: 86.*Affective Memory*.

⁵ Bknz. Magarshack,1980: 57. *Magic if*.

yaşayışı bu eşiğin ötesinde kendiliğinden bir biçime girmektedir. Bilinçlilik durumu ise bunların oluşmasına engel teşkil etmekte ve sadece yapılan çalışmalarla bilinçaltına dolaylı yoldan yaklaşılmasını sağlamaktadır (Stanislavski, çeviri, 1996a: 376).

Coşku belleğini *duyu belleği*⁶ ve *duygusal bellek*⁷ olarak ayrı ayrı ele almak doğru olacaktır. *Duyu belleği*; koklama, işitme, dokunma, görme ve tatma gibi geçmişte beş duyumuzla algıladığımız, hatırladığımız ve bu duyularla ilgili her bir objenin şuan bizde uyandırdığı hissediş, duygu ya da heyecandır (Easty, 2000: 21). Duyularımız hayatın ve deneyimlerimizin anahtarlarıdır ve beş duyumuzla yapmış olduğumuz çalışmalar ileride sahne üzerindeki hayali objelerle yapılan çalışmalarda karşılaşılabilecek problemlerle başa çıkılmasını sağlayacaktır. Koklama, dokunma, işitme, tatma ve görme duyularımızla keşfettiğimiz nesnelere yavaş yavaş bizde canlı duyguların gelişmesine sebep olacaktır (Strasberg, 2010: 14).

Duygu belleği ise aktörün kendi geçmişinde yaşamış olduğu duyguların bilinçli bir şekilde yeniden yaratılarak sahne üzerindeki karaktere uygulanması olarak tanımlanmaktadır. Sahne üzerinde bir karakteri canlandırmak için o karakterin düşüncelerinin, duygularının ve hislerinin karakteri canlandıracak oyuncu için gerçek olması gerekmektedir. Bunun için oyuncunun oynayacağı karakterin durumuna ve duygularına uygun benzer geçmiş duygularını araştırması gerekmektedir (Easty, 2000: 37).

İnsan hafızası, duygusal olayları kaydetmeye meyillidir ve bu duygular benzer durumların açığa çıkacağı zamana kadar bir dosya gibi hazırda beklemektedir. Örneğin geçmişte fiziksel bir yaralanmada hissedilen huzursuzluk, psikolojik stres ve olayın tüm detayları bellekte ayrıntılı olarak dosyalanmaktadır. Bu detaylar tıpatıp aynısı olmayan bir durum yaşandığında bile duygusal bellekte tekrar uyanır. Böylece çalışmalarda yaşanmış olayın aynısı olmayan başka bir durum yaşandığında, olay anındaki benzer duyguyu elde etmek mümkündür (Benedetti, 1986: 231).

Sahne coşkusunun da hayattaki coşku ile aynı olmadığını altını çizmek de fayda vardır. Çünkü her şeyden önce bu coşku gerçek nedenden kaynaklanmamaktadır. Oyuncu ihtiyaç duyduğu bir coşkuyu kendi içinde oluşturma gücüne sahiptir ve bunun nedeni ise benzer bir coşkuyu kendi hayatında yaşamış olmasıdır. Böylece hayattaki her deneyimin merkezi sinir sisteminde bir iz bıraktığı ve sonuç olarak verili bir

⁶ Bknz. Easty,1978: 21. *Sense Memory*.

⁷ Bknz. Easty,1978: 38. *Emotional Memory*.

deneyimi yaşayan sınırlarımızın benzeri bir uyarana karşı daha duyarlı hale geldiği söylenebilmektedir (Moore, çeviri, 2011: 76).

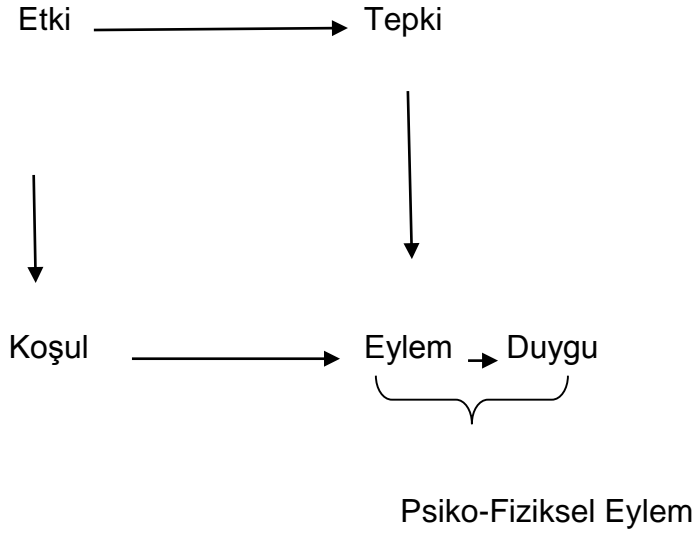
Büyülü eğer olarak ele alınan kavram ise oldukça önem taşımaktadır. Stanislavski'ye göre sahne üzerindeki yaratıcı çalışma sırasında ikinci bir gerçeklik hali yaşanıldığını düşünmek yanlıştır. Çünkü oyuncunun ruhsal ve gövdesel yapısının böyle bir yükün altından kalkması mümkün değildir. *Eğer* sözcüğü, bizi günlük olaylar dünyasından çıkarıp imgelem alanına atan bir kaldıraç görevi görmektedir. Eğin dayandığı varsayım ile ilgili koşullar duygularımıza yakın olan kaynaklardan alınmıştır ve bu kaynaklar aktörün psikolojisi üzerinde güçlü bir etkiye sahiptir. Rol ile yaşam arasındaki bu bağın kurulması o iç itmeyi ya da coşkuyu bulmaya da yardımcı olacaktır. *Eğer*, karakterin amacını oyuncunun amacına dönüştürmekte işe yarayan bir içsel ve fiziksel eylemler için güçlü bir uyarıcıdır. *Eğer*, oyuncuyu imgesel koşullar içine taşıyan ve oyuncuya *eğer yerinde olsaydım ne yapardım?* sorusuyla oyuncunun kendisini verili koşullardaki A kişisi olduğuna inanmaya zorlaması gerekmemektedir. Çünkü eğer, bir varsayımdır ve bir şeyin gerçekten var olduğunu iddia etmemektedir. *Eğer*, sadece oyuncuya kendisi için problemler yaratır ve bu problemleri çözmek için harcadığı çabayla oyuncuyu içsel ve fiziksel eylemlere götürür (Stanislavski, çeviri, 1996a: 70-74, Moore, çeviri, 2011: 55).

2.4.2. Fiziksel Eylemler Yöntemi

Stanislavski, 1930'lu yıllarda sisteminde birtakım değişiklikler yapmıştır. Oyuncunun bellekten edindiği duygulardan yararlanarak içinde yaşadığı anda bir yaratıya girmesi yerine; bu duyguları ardışık fiziksel etkinlik sonucunda refleks olarak elde etmesini daha doğru bulmaya başlamıştır. Bu şekilde oyuncunun içten dışa doğru değil, dıştan içe doğru çalışması söz konusu olmuştur (Candan, 2003: 36).

Stanislavski'ye göre hayatta her şeyin mantıksal bir dizilişi vardır ve sahneye de bu yansımaktadır. Bu mantıksal sıralanışın psikolojik eylemlerden ziyade fiziksel eylemlerle gerçekleşmesinin nedeni ise; oyuncunun ne hissettiğini göstermesinin ne yaptığını göstermesinden daha zor olmasıdır. Çünkü fiziksel eylemi elde etmek içsel psikolojik eylemi sabitlemek ve görünür kılmaktan daha kolaydır. Ayrıca bütün fiziksel eylemler zaten içinde duygu, istek, amaç, gerçeklik ve hayal gücü barındırmaktadır (Stanislavski, 1986: 479).

Fiziksel eylemler yöntemi; fiziksel eylemlerin doğru icrası, mantığı ve ardışıklığı yoluyla bir oyuncunun derin ve karmaşık duygu deneyimleri içine girebilmesi keşfine dayanmaktadır (Toporkov, 1998' den aktaran Karaboğa, 2011: 59). "Fiziksel eylemler yönteminde etki-tepkiyi yaratmakta etkiyi oluşturan koşuldur. Tepki ise, eylem ve eylemin gerçekleştirilmesiyle harekete geçen duygudur. Eylem ve duygunun birlikteliği psiko-fiziksel eylemi meydana getirmektedir (Özüaydın,2011: 116)".



Şekil 2. Fiziksel Eylemler Yöntemi

Kaynak: Özüaydın, 2011: 38

Fiziksel aksiyonların kullanımı, rolün *analiz* ve *alıştırmalar* yoluyla yaratıldığı ve daha sonra oyunun koşullarına uyarlandığı bir yöntem olarak ele alınmıştır. Fakat Stanislavski, fiziksel aksiyonları bir oyuncunun dışsal aksiyonu gerçekleştirmesine izin veren içsel yaşama yönelik bir ihtiyaç yaratmak için kullanmıştır (Coger, çeviri, 2005: 167). Buradan yola çıktığımızda Stanislavski'nin bir bakıma psikolojik eylemler yöntemini ve fiziksel eylemler yöntemini birleştirmiş olduğunu görürüz. Buna göre oyuncunun ister içten dışa; ister dıştan içe olsun sahnede sadece oynaması gerektiğini vurgulamıştır. Fakat Stanislavski, bunu yapmanın fiziksel eylemler yolu ile daha kolay olabileceğini belirtmiş ve şöyle demiştir: "İster dışa doğru, ister içe doğru, sahne üzerinde oynamak gerekir (Stanislavski; çeviri, 1996a: 57)".

Stanislavski'ye göre fiziksel aksiyonların önemi, fiziksel aksiyon olmalarında değil onların bize hissettirdiği şeylerde yani koşullarda, verili durumlarda ve duygularda mevcuttur. Bir oyun kahramanının kendisini öldürmesi olgusu, onu intihara sürükleyen içsel neden kadar önemli değildir. Eğer bu içsel neden görülmez ya da ilgi uyandırmazsa, bu haliyle kahramanın ölümünde hiçbir izlenim bırakmadan geçip gidecektir. Sahnedeki aksiyonla onu meydana getiren şey arasında ayrılmaz bir bağ vardır. Bir başka deyişle, bir rolün fiziksel ve ruhsal varoluşu arasında bir bütünlük vardır. Çevremizdeki doğa, bilinçaltı, içgüdüler, sezgiler yardımıyla bir çeşit fiziksel aksiyon dizisi oluşturulmaktadır. Onlar yoluyla oluşan içsel nedenleri, tek tek yaşanmış coşku anlarını, oyunun verili durumlarındaki duyuların mantığı ve tutarlılığı anlaşılmalı çalışılmaktadır. Bu çizgi keşfedildiği zaman, fiziksel aksiyonların içsel anlamının farkına varılır ve bu farkındalık özü itibarıyla zihinsel değil coşkusaldır. Çünkü rolün psikolojisi kişinin kendi duyguları aracılığıyla kavranmaktadır. Yine de, ne bu psikolojiyi ne de onun kendi mantıksal ve ardışık duygularını oynamak mümkün değildir. Bu sebeple, fiziksel aksiyonların üzerindeki mantık ve tutarlılığa bağlı kalmak önemlidir. Bu kalıplar duygular arasında ayrışması mümkün olmayan bir bağ olduğu için, fiziksel aksiyonlar aracılığıyla coşkulara ulaşabilmektedir. Bu kalıp, bir rolün skoru ve bir parçası haline gelmekte ve buna dıştan içe doğru yaklaşım denilmektedir. Rolün fiziksel var oluşuna ilişkin oluşturulan kalıp birçok kez tekrarlanarak içsel bağ iyice güçlendirilir. Bu, fiziksel aksiyonlara kesinlik kazandırmakla beraber onlara gelen coşkusaldan tepkileri de güçlendirmekte ve bir kısmı zaman içinde karakterde bilinçli bir nitelik kazanmaktadır (Stanislavski, çeviri, 2011: 221-223).

Stanislavski'nin de ele almış olduğu üzere *verili durumlar*⁸ fiziksel eylemler yönteminin merkezini oluşturmaktadır. Verili durumlar; oyunun konusunu, olayların geçtiği yeri ve zamanı, dönemi, yaşam koşullarını, yönetmenin ve oyuncunun yorumunu, dekoru, aksesuarları, ışık ve ses efektlerini yani bir oyuncunun rolü yaratırken karşılaştığı her şeyi içermektedir. Bir kişinin psikolojik ve fiziksel davranışları yaşadığı çevrenin dışsal etkilerine tabidir. Sahne üzerindeki eylem ise; karakterin oyundaki verili durumlar içinde ne yaptığını ve neden yaptığını anlaşılır hale getirmektedir. Karakter, verili durumlar içindeki bu eylemlerle oluşturulmaktadır. Oyuncunun, oyun içinde bulunulan koşullara onların bir parçası haline gelecek kadar aşına olması beklenmektedir. Eylemin ayrıntıları eylemi kışkırtan durumlara bağlanmaktadır. Oyuncu ancak oyun içindeki

⁸ Bknz. Magarshack,1980: 120. *Given Circumstances*.

verili durumlar üzerinde çalıştıktan sonra coşkularını ve diğer içsel deneyimlerini içeren eylemleri seçebilecektir (Moore, çeviri,2011: 56-57).

Verili koşulları ve amaçları aksiyonun nasıl icra edileceğini gösterme sürecinin bir parçası olarak kullanan Stanislavski, provalara metin olmadan başlamayı önermektedir. Yönetmen oyunculara oyunun fiziksel aksiyonlarını vermekte ve oyuncuyu her aksiyonu ölçülü bir biçimde haklılaştırma çabası içine sokmaktadır. Böylece oyunculara rolün gerektirdiği benzer duygular, itkiler ve tepkiler uyanmaktadır. Oyuncu, yeni aksiyonlar eklendikçe kendi duygularını temel alan bir dizi amaç keşfetmektedir. Metni ele aldığı anda ise; bu amaçların rolün gerektirdiği amaçlarla nerede uyduğunu, nerede rolle iç içe geçtiğini bulmaktadır. Buradan yola çıkan oyuncu *alt-metni* yaratmak için yazarın kelimelerini kullanmaya dönük hakiki bir yaratıcı ihtiyaç duymakta ve kesintisiz aksiyon çizgisini keşfetmektedir (Coger, çeviri, 2005: 168).

Oyuncular, verili koşullar yardımıyla oyunun altta yatan farklı anlamlarını yani *alt-metni* keşfetmektedir. Oyuna ve rollerine ilişkin derinlemesine çalışmakta ve oyunun tarihsel bağlamını araştırmaktadır. Bir tarafta bu şekilde yapılanmakta olan rol çizgisi; diğer tarafta da verili koşullara ilişkin aksiyonun hangi hareketlerle ve neden yapılacağı ortaya çıkmaktadır. Böylelikle oyuncular, hem oyunun hem de rolün üstün yönelimine giden eylem skorunu meydana getireceklerdir (Carter, çeviri, 2011: 53).

Sonuç olarak fiziksel eylemler yönteminin çalışma süresi oyuncuyu masa başı ve imgesel analiz çalışmalarıyla aynı noktaya getirmektedir. Sözcükler bir çerçeveye, verili durumlarca, düşünsel ve duygusal karşıtlıklarca belirlenmiş bir alt metne yerleştirilerek ifade edilmekte ve söze dökülmektedir. Oyuncu fiziksel aksiyonların icrasına başladığında, aslında verili koşullar ve sihirli eğer çerçevesinde oynamaya başlamaktadır. Bu yolda ilerleyen oyuncu bir süre sonra kendi istek ve iradesinden bağımsız bir şekilde duygusal bağlantıya geçmektedir. Böylece Sistem'in psikolojik eylemler aşamasındaki içten gelen uyarılarla ve imgesel yönden harekete geçirilen istek ve irade ile oluşturulan alt metin, bu sefer fiziksel aksiyon çizgisinin oluşturulmasıyla birlikte kendiliğinden doğmaktadır. Önceki aşamanın *coşku belleği-iç yaratıcı davranış* kavramlarının öncülüğündeki *içten dışa analiz* sürecinin tersine bu sefer *verili koşullar-sihirli eğer* çerçevesinde *dıştan içe analiz* süreci yaşanmaktadır (Yaralı ve Karaboğa, 2005: 150).

2.5. SİSTEM OYUNCULUĞU'NDA FİZİKSEL DONANIM

2.5.1.Oyuncunun Fiziksel Donanımı

Stanislavski'ye göre bir oyuncunun başarısı sadece bir rolün içsel yaşamının yaratılmasında değil, aynı zamanda onun fiziksel olarak vücut bulmasıyla da yakından ilgilidir (Moore, çeviri, 2011: 89). Canlandırılan bir rolde, insan ruhunun yaşamı ne derece karmaşık ise o ruhu kaplayan fiziksel biçiminde o ölçüde incelikli, etkileyici ve sanatsal olması gerekmektedir. Bunun için oyuncuların dışsal tekniklerinin, fiziksel ifadelerinin, seslerinin, diksiyon ve tonlamalarının, sözcüklerinin, tümceleri kullanım biçimlerinin, konuşmalarının, yüz anlatımlarının, hareketlerindeki yumuşaklık ve yürüyüş biçimlerine kadar iyi hazırlanmış olmaları gerekmektedir. Oyuncu, kullanmak zorunda olduğu aracı, yani insan bedenini iyi eğitmeye çabalamalıdır. Çünkü oyuncu ancak bu şekilde performansa odaklanabilmektedir (Stanislavski, çeviri, 1996b: 316; Carter, çeviri, 2011: 52).

Stanislavski, izlemiş olduğu oyunlardaki en iyi aktörlerin sahne üzerinde duygusal ifadeyi iletmede zorlanmadıklarını fark etmiş ve bunun en önemli sebeplerinden birisinin de vücut gerginliklerinin olmamasına bağlamıştır (Brestoff, 1995: 27).

Stanislavski, oyuncunun fiziksel donanımına oldukça önem vermiştir. Oyuncunun psiko-teknik üzerine çalışmalar yaparken de ilk olarak fiziksel gerginliğin olduğu yerde doğru bir içsel duygu yaratımından bahsetmenin boşa zaman kaybı olduğunu belirtmiştir. Çünkü vücut gerginliği doğru duygunun dışı çıkmasına engel olmakta ve bu yüzden oyuncuların kaslarındaki gerginliği rahatlatmaları gerekmektedir (Magarshack,1980: 44).

Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor* kitabında fiziksel gerginliğin bir oyuncu üzerinde nasıl sonuçlar doğuracağı üzerinde durmuştur. Fiziksel gerginlik ya da kas gerginliği öncelikle bir oyuncunun sesinin kısılmasına, sahnede bacaklarının ve kollarının kasılmasına neden olup oyuncuyu sahne üzerinde oynamaktan alıkoymaktadır. Bununla beraber bu gerginlik yüzde meydana geldiyse yüzdeki bütün ifadenin donuklaşmasına neden olmaktadır. Yüzde oluşan gerginlik ise içteki duygunun ifadesi olmayan bambaşka bir duygunun dışavurumuna sebep olmaktadır. Bunun ötesinde gerilme, diyafram kasına ve solunumla ilgili öteki organlara da etki ederek düzenli nefes alıp vermeyi engellemekte dolayısıyla da solunum sıkıntısına neden olmaktadır. Kas gerginliğinden kaynaklı bütün bu fiziksel sıkıntılar da doğal olarak oyuncunun iç

aksiyonla geliřtirdiđi cořku ve duyguların dıřa yansımaya engel teřkil etmektedir (Stanislavski, çeviri, 1996a: 135). Aynı eserinde vücut gerginliđi ve içsel cořkun karşılıklı etkileřim halinde olduđunu ve fiziksel gevřemenin önemini řu řekilde ifade etmiřtir:

Bu, kas gerginliđinin içsel cořku yařantısını engellediđini açıkça göstermez mi? Bence, gergin halde kaldıđınız sürece, ne duygunun ince ayrımlarını, ne de rolünüzün psikolojik yařayıřı üzerinde dūřünebilirsiniz. Bu yüzden, herhangi bir řey yaratmaya giriřmeden önce, hareketlerinizi engellemesin diye, kaslarınızı uygun duruma getirmeniz gerekir (Stanislavski, çeviri, 1996a: 136-137).

Sadece bedeninin son derece iyi eđitilmiş olması yeterli görülmemektedir. Aynı zamanda vücut, istencin buyruklarına da uyacak uysallıkta olabilmelidir. Böylece dođamızın içsel ve dıřsal yönleri arasındaki bir iliřki oluřacaktır. Söz konusu bu yönlerin karşılıklı eylemleri kendiliđinden bilinçaltı yolu ile devinim gösteren içgüdüsel bir tepki haline gelinceye dek geliřebilecektir (Stanislavski, çeviri, 1996b: 323).

Stanislavski, fiziksel tekniđin bir oyuncunun gerçeklik ve biçim duygusunu eđiteceđini belirtmiřtir. Bu yüzden teknikte ustalıđa önemli bir rol vermiř ve oyuncuların ritim, jest, akrobasi, ses, anlamlı konuřma ve tarihsel seremoniler üzerinde çalıřmalarını istemiřtir. Ona göre oyuncunun performansı açık ve kesin bir hareket ve konuřma kalıbına sahip olmalı ve her an, her hareket, her tonlama sanatsal bir bakıř açısıyla kesin, anlamlı ve tamamlanmış olmalıdır. Böylece oyuncu, fiziksel teknikte kazanacađı ustalık sayesinde plastik açıdan dođal, gerçeđe sadık fiziksel eylemi icra etmesi ve kendisini karakterin deneyimlerine vermesini olanak sađlayan özgürlüđu kazanabilecektir (Moore, çeviri, 2011: 91).

2.5.2. Karakterin Fiziksel Donanımı

Stanislavski, bir karakterin fiziksel donanımına iliřkin birçok açıklama getirmiř ve temel olarak bir rolü řekillendirmenin bilinçli araçlarını, dıřsal bir imgenin zihinsel olarak yaratılmasına bađlamıřtır. Bu da imgelemin, içsel gözün, kulađın ve benzeri řeylerin yardımıyla olmaktadır. Oyuncu, oynayacađı karakterin dıř görünüşünü, kostümünü, yürüyüşünü, hareketlerini içsel gözünü görmeye çalıřmakta ve zihinsel olarak belleđinde örnekler aramaktadır (Stanislavski, çeviri, 2011: 114). Bu süreçte kendisinin

ya da arkadaşlarının yaşam deneyimlerinden, tablolarından, oyunlardan, çizgili resimlerden, kitaplardan, öykülerden ya da bir olaydan yola çıkarak kendi kafasındaki imgeyi oluşturabilmektedir (Stanislavski, çeviri, 1996b: 18).

Oyuncunun bu imgeyi oluşturması ve rolüne en uygun fiziksel donanımı bulması için daha farklı yöntemlerden de faydalanması mümkündür. Oyuncu bunu birçok yoldan sağlayabilmektedir. Örneğin; rolü kendi kişiliğinin bir çeşidi olarak ele alıp karakteri kendi kişiliği içinde yaratabilir ya da oynadığı karakterin geçmiş yaşantısından biyografik bir imgelem oluşturabilir. Bununla beraber oynadığı rolü kendi kişiliğinden bağımsız bir karakter olarak kabul edip rolü kendi kişiliği dışında da değerlendirebilir. Ayrıca oyuncunun, oynadığı rolün belli psikolojik, sosyolojik ve fiziksel niteliklerine dayalı tavır ve davranış biçimlerini, bu kişilere benzer insanları gözlemleyerek ele alması da başvuracağı yollardan bir tanesidir (Özüaydın, 2011:163).

Karakterin oluşturulmasındaki bu süreç, başlangıçtan ziyade sonuç aşaması olarak görülmektedir. Çünkü artistik bir sahne karakteri tıpkı doğanın kendisi gibi eşsiz bir kişisel yaratımdır ve bu yaratım süreci bir evlilikten doğan çocuğa benzetilmektedir. İlk olarak rol ile oyuncunun tanışması, flörtü, sevgililik aşaması, evlilik süreci gelmekte daha sonra da rolün yani çocuğun doğacağı hamilelik dönemi yaşanmaktadır. İşte rolün yavaş yavaş oluştuğu ve şekillenmeye başladığı bu uzun süreç birçok çevresel etmeden ve katmandan oluşmaktadır. Eğer bir oyuncu çocuğun (rolün) sakat, anormal ya da prematüre doğmasını istemiyorsa, çocuğun (rolün) sağlıklı gelişimi için elinden geleni gerektirdiği zaman dilimi içinde yapmak durumundadır (Magarshack, 1980: 77).

Oyuncunun temel anlatım aracının psiko-fiziksel bir süreç olduğu göz önüne alındığında; yaşamda insanlar birbirleri hakkında nasıl bilgi ediniyorsa, seyirciler de karakterler hakkında o şekilde bilgi edinmektedir. Bu bilginin yolu da kişilerin eylemlerinden yani karakterin amaçları tarafından yönlendirilen fiziksel eylemlerden geçmektedir. Çünkü insanın psikolojik yaşamının bütünü yalın bir fiziksel eylem vasıtasıyla ifade edilmektedir ve o kişinin fiziksel eylemlerinin mantığı bize onun içsel deneyimleri hakkında bilgi vermektedir. Böylelikle psikolojik ve fiziksel olanın birliği sağlanmadıkça bir rol inşa edilememektedir (Moore, çeviri, 2011: 93).

Bir oyunda ana fikre giden üstün amaç, o rolün her birimdeki eylemlerini ortaya çıkarmaktadır. Amaç oyuncunun ne istediği, eylem ise ne yaptığıdır. Oyundaki bütün küçük amaçlar bir zincirin halkası gibi bir birine bağlıdır ve bir rolün süper amaca giden eylemler çizgisini oluşturmaktadır. Eğer oyuncu, oyun boyunca oyuna ilişkin verili

durumları, amaçları ve eylemleri doğru oluşturabilirse; rolün yapısını ve o role uygun duyguyu da beraberinde yaratabilecektir (Brestoff, 1995: 51).

Stanislavski'ye göre kesintisiz aksiyonun kökleri doğal tutkulara, dini, sosyal, politik, estetik, mistik duygularda, doğuştan gelen nitelikler ya da huylarda, iyi ya da kötü kökenlerde, bir insanın doğasında en çok gelişmiş olan ve ona gizemli bir şekilde hükmeden her neyse onda aranmalıdır. Oyuncu, canlı fiziksel ve psikolojik yönelimlerden oluşan bir skoru nasıl oluşturacağını, bütün skorunu tümüyle kapsayıcı bir üstün yönelim çerçevesinde nasıl şekillendireceğini, bunu elde etmek için nasıl çabalayacağını öğrenmelidir. Üstün yönelim (arzu), kesintisiz aksiyon (çabalama) ve elde etme (aksiyon) birlikte ele alındığında bir rolü coşkusal olarak yaşamanın yaratıcı sürecini oluşturmaktadır. O halde rolü yaşama süreci, rol için bir skor oluşturmak, bir üstün yönelim ve bu üstün yönelimin kesintisiz aksiyon çizgisi vasıtası ile etkin bir şekilde elde edilmesinden meydana gelmektedir. Böylelikle kesintisiz eylem çizgisi ve rolün skoru, oyuncunun belli bir bakış açısına sahip olmasına yardımcı olmaktadır. Bu şekilde oyuncu, rolün çeşitli anlarını renklendirmeye ve gölgelendirmeye başlayacak ve kullandığı her öge karakterin fiziksel donanımına yardımcı olacaktır (Stanislavski, çeviri,2011: 89- 90; Moore, çeviri, 2011: 95).

2.6. SİSTEM OYUNCULUĞU'NUN OYUNCULUK TARİHİNDEKİ YERİ VE ÖNEMİ

Stanislavski'nin Sistem Oyunculuğu üzerine yaptığı çalışmalar ve çalışmalarını ele aldığı yazılar, oyunculuğun doğası hakkında ilk ve hala en ayrıntılı teori olarak görülmektedir. Bu çalışmalar 19. yüzyıl sonu ve 20. yüzyılın ilk kırk yılına egemen olmuş, 20. yüzyıl oyunculuk anlayışının meydana gelmesinde oldukça önemli bir rol oynamıştır (Carter, çeviri, 2011: 45).

Stanislavski, kendi zamanına kadar tanımlanamamış ya da çözülememiş birçok oyunculuk problemini kendi tiyatro anlayışı, tecrübesi ve pratiği ile çözmeye çalışmıştır. Çünkü tiyatrodaki hiç kimse rastlantının sanat olmadığını, rastlantı üstüne sanat yapılamayacağını anlamaya çalışmamıştır. Oyunculuk, doğuştan gelen bir yetenek, kontrol edilemez bir ruhsal süreç ya da belli kurallar çerçevesinde ele alındığında yok olan mistik bir cevher olarak düşünülmüştür. Fakat Stanislavski, oyuncuyu tiyatro sanatının baş çalgıcısı olarak görmüş ve bu çalgıcının da çalgısına tamamen egemen olması gerektiğini belirtmiştir. Stanislavski, zamanının doğa kurallarını açıklamaya

yönelik bilimsel çalışmaların etkisiyle anlaşılabilir, kontrol edilemez, kuralları konulamaz olduğu iddia edilen bu insani sürecin analizini yapmaya çalışmıştır. Bu çalışmalar sonucunda da oyunculuk yeteneğinin geliştirilebilir olduğunu keşfetmiştir (Strasberg, 2010: 144; Moore, çeviri, 2011: 7; Stanislavski, çeviri, 1996b: 337).

Stanislavski'nin geliştirdiği yöntem ve çalışmalar sayesinde oyunculuk eğitiminde bir değişim meydana gelmiştir. Oyunculuk artık bir meslek olarak değil, bir sanat biçimi olarak görülmeye başlanmış ve duygu ile oyunculuk çevresinde gelişen tartışmaya yepyeni bir bakış açısı gelmiştir. Bu bakış açısı tiyatrolarda uygulanan çiraklık yöntemlerinin değişmesine sebep olmuştur. Çünkü birçok tiyatro okulu, dönemin kabul gören aktörlerin taklit edilmesi geleneğine bağlı bir eğitim sistemine sahip olmuştur. Yerleşik okullardaki bu bakış açısı zamanla değişmiş ve oyunculuk programlarının dört yıllık bir eğitim sürecine taşınmıştır (Whyman, çeviri, 2012: 322).

Stanislavski Sistemi, hem kendi döneminde hem de kendinden sonraki süreçte sadece gerçekçi tiyatrodaki değil, birçok farklı tiyatro üslubunda da oyunculuk adına katkıda bulunmuştur. Stanislavski'nin Oyunculuk Sistemi'nden yola çıkarak çalışmalarına devam etmiş olan bazı kişiler şunlardır; Michael Chekhov, Richard Boleslavski, Maria Ouspenskaya, Evgeni Vakhtangov, Vsevolod Meyerhold, Jerzy Grotowski, Sonia Moore ve Strasberg (Özüaydın, 2011: 16-191).

Fakat oyunculuk yöntemi konusunda Stanislavski' den yola çıkarak daha farklı bir oyunculuk önerisi getiren isimleri ele almak Stanislavski yönteminin değişik uygulamalara da olanak sağladığını görmek açısından önemlidir. Özellikle Yevgeni Vakhtangov, Vsevolod Meyerhold ve Jerzy Grotowski bunlardan bazılarıdır.

Stanislavski'nin yetiştirdiği en önemli öğrencilerden biri olan Yevgeni Vakhtangov (1883 -1922), Stanislavski Sistemi'nden yola çıkarak yaptığı çalışmalarla tiyatroya büyük katkılarda bulunmuştur. Stanislavski Sistemi'nin önde gelen eğitimcilerinden biri haline gelen Vakhtangov, Stanislavski'nin psikolojik gerçekçilik anlayışı ile Meyerhold'un grotesk anlayışını birleştirerek *fantastik gerçekçi tiyatro* anlayışını geliştirmiştir (Strasberg, 2010a: 118; Çalışlar, 1993:270).

Vakhtangov 'un 1920 yılında Moskova Sanat Tiyatrosu'nda kurulan 3. Stüdyo'nun başına geçtiği dönem özellikle Stanislavski Sistemi üzerindeki çalışmalarının en yoğun olduğu süreç olmuştur (Hull, 2012: 222). 3. Stüdyo sürecinde elde ettiği bir takım veriler daha sonrasında kendi çalışmalarına temel oluşturmuştur. Vakhtangov'un Stanislavski Sistemi'nden faydalandığı temel alanlar ise; dikkati odaklama, sahne üzerinde yapılan

her şeyin nedenini bilme, metindeki tüm cümlelerin satır aralarını okuyabilme, her karakterin yaşam öyküsünü geliştirebilme ve oyuncuyu herhangi bir kalıba sokmaktan kaçınma olmuştur (Nutku, 2002: 39-40). Vakhtangov, karakter yaratımını oyuncunun yaşamı ile karakterin yaşamının organik bir bileşeni olarak görmüş ve Stanislavski' den öğrenmiş olduğu bu içsel hakikat ilkelerini önceleyerek oyunlarını grotesk bir biçimde ele almaya başlamıştır (Moore,121-127).

Simgeci-grotesk tiyatronun başlıca temsilcilerinden olan Vsevolod Meyerhold (1874-1940), 1898 yılında Stanislavski'nin Moskova Sanat Tiyatrosu' na bağlı olarak kurduğu bir deneme stüdyosunda çalışmalar yapmıştır. Bu stüdyonun başına geçmeden önce de Moskova Sanat Tiyatrosun' da oyunculuk çalışmaları yapan Meyerhold, ustası olarak gördüğü Stanislavski ile yollarını bir süre sonra ayırmıştır (Çalışlar,1993: 177; Candan, 2003: 41).

Biyomekanik oyunculuk kavramı üzerinde duran Meyerhold'a göre; oyuncunun bedeni bir üretim aracı, bir makine, bir motordur ve akılcı biçimde hareket etmelidir. Bu yüzden oyuncu sağlıklı bir denge oluşturmak, sportif ve akrobatik olmak, bedenini mükemmel bir araç haline getirmek zorundadır (Vallin,1997: 52). Ancak, Meyerhold' un Stanislavski için söylemiş olduğu şu sözler tiyatroya emek vermiş her iki insan arasındaki ilişkiyi ortaya koymaktadır:

İlk yönetmenliğime Stanislavski'yi taklit ederek başladım. Oysa aslında onun kuramlarını kabul etmiyorum, bu kuramlara karşı çıkıyordum; buna karşın, bir baktım ki onun ayak izlerinden yürüyorum. Ama buna şimdi pişman değilim, çünkü bu taklit kısa sürdü; hem de iyi bir çalışma oldu benim için. Genç bir sanatçı için taklit etmek bir tehlike değildir; hatta bu kaçınılmaz bir evredir (Braun, 1969'dan aktaran Nutku,2002,29).

Meyerhold'un kendi çalışmalarından elde ettiği sonuçlar aslında onun Stanislavski'nin 1934'ten sonraki çalışmalarını kapsayan fiziksel eylemler yöntemine dayanmakta ve Stanislavski ile aynı sonuca vardığını göstermektedir. Stanislavski'nin *fiziksel eylemler yöntemi* ile Meyerhold'un *biyomekaniği* arasındaki kavramsal benzerlik de buradan kaynaklanmaktadır (Karaboğa, 2011: 126).

Stanislavski'nin öğrencilerinden olan ve çağdaş tiyatroya yön veren diğer bir isim ise Jerzy Grotowski'dir (1933-1988). Yoksul Tiyatro kavramını ortaya koymuş ve tiyatro sanatında oyuncu-seyirci ilişkisinin önemini vurgulamıştır. Özellikle ilk dönem

çalışmalarını bu kavram çerçevesinde geliştirmiştir. Yoksul Tiyatro anlayışında, teknik donanım, tiyatral araç gereçler, kostüm, makyaj gibi öğelerden vazgeçip oyunculuğun öze yönelik yönteminden bahsetmiştir (Candan, 2003: 151).

Grotowski'nin oyunculuk tekniği ise Stanislavski'den geliştirilmiş bir oyunculuk uygulamasıyla ortaya çıkmıştır. Grotowski, oyuncunun çevresindekilerden çok kendi üzerinde çalışmasını önemsemiş ve oyuncunun bütün bir eylem çıkarmasını istemiştir. Bunu yapılabilmesi için ise oyuncunun tüm engellerinden kurtulup ruhsal ve bedensel güçlerini birleştirmesi gerektiğini söylemiştir (Nutku, 2002: 263).

Grotowski ilk defa Stanislavski tarafından formüle edilmiş olan *oyuncunun rol vasıtasıyla kendi üzerinde çalışması* ilkesini *oyuncunun rolü aracı yaparak kendisiyle yüzleşmesi ve maskelerinden kurtulması* olarak dönüştürmüştür. İster rolü yaşamak olsun ister rol aracılığı ile mahrem deneyimin açığa çıkarılması olsun, her iki yöntemde de yaratıcılığın önündeki tüm engellerin kaldırılması gerekmektedir (Karaboğa, 2011: 95-122).

Grotowski ve Stanislavski arasındaki temel bağı oluşturan nokta ise Stanislavski'nin fiziksel eylemler yöntemi olmuştur. Çalışmalarını önemli ölçüde fiziksel eylemler yöntemine dayandıran Grotowski, bu yöntemin oyunculuk sanatının anahtarı olduğunu belirtmiştir. Çünkü oyuncu aynı hareket düzenini çok defa tekrar edebilmeli ve bu düzen her seferinde canlı ve kesin olmalıdır. Oyuncu ise bunu fiziksel eylemler dizisi ile başarabilmektedir (Richards, çeviri, 2005: 53).

3. LEE STRASBERG VE METOT OYUNCULUĞU

3.1. LEE STRASBERG

Ida ve Baruch Meyer Strasberg'in en küçük çocuğu olan Lee Strasberg, 1901'de Avusturalya'da dünyaya gelmiştir. Giyim endüstrisinde çalışan babası Baruch Meyer'in maddi sıkıntılarından dolayı, ailesi ile birlikte 1909' da Amerika'ya taşınmıştır. New York' da okula başlamadan önce amcasından sadece dini eğitim alan Strasberg, *Townsend Harris High School*'daki eğitimini, abisini 1918'de salgın bir hastalık yüzünden kaybedince bırakmıştır. Kadın perukları imalatı yapan bir iş yerinde tezgâhtar olarak çalışmaya başlayan Strasberg, iş yeri sahibinin mali sıkıntılar yaşaması üzerine bir arkadaşı ile birlikte çalıştıkları yeri devralmış ve iş yaşamına burada devam etmiştir. Strasberg dışında aile fertlerinden hiçbiri profesyonel tiyatro ile ilgilenmemiştir. Kız kardeşi bir kuyumcu ile evlenmiş, en büyük abisi diş doktoru olmuş ve babası bütün hayatını giyim endüstrisinde çalışarak geçirmiştir. Sıkıntılarla geçen çocukluk dönemi, onun ileride aktör, yönetmen, eğitmen ve en önemlisi Amerika'da tiyatronun en önemli isimlerinden biri olacağına dair en ufak belirti göstermemiştir. Strasberg'in kültürel meselelere ilişkin yoğun ilgisi, özellikle lise döneminde okuma hevesini tetikleyen bir merakla dönüşmüştür. Tiyatro, okuduğu konular arasında oldukça geniş bir yer kaplamıştır. Fakat tiyatro ile ilgili okuduğu kitaplar çoğunlukla tiyatro tarihi ve temel tiyatral meseleleri kapsayan konuları içermiştir. Strasberg'in tiyatro ile ilk karşılaşması çok yakın bir arkadaşının onu, amatörlerden oluşan *Students of Art and Drama* (Sanat ve Tiyatro Öğrencileri) grubuna davet etmesi sayesinde olmuştur (Strasberg, 2010b: 11-12). 1927 yılına kadar ara ara bu grupla çalışmalarına devam eden Strasberg' in hem tiyatroya hem de kendi sanatına ilişkin algısı Gordon Craig'in *On the Theatre* (Tiyatro Üzerine) adlı eseri okumasıyla değişmiştir. Oyunculuk ve tiyatro ile ilgili Craig'in düşüncelerini paylaşmayan Strasberg, bu kitap ile birlikte tiyatronun sadece bir eğlence aracı olmadığı ve hayal gücünün kullanıldığı olağanüstü bir sanat olduğu sonucuna varmıştır (Hull, 2012: 11). Craig'e göre oyunculuk bir sanat değildi. Çünkü oyunculukta hissediş düşüncelerden ve kontrol edilemez duygulardan daha önemliydi. Ona göre duyguların ve düşüncelerin oyunda her akşam aynı şekilde tekrar edilmesi mümkün değildi. Oyuncunun her seferinde aynı performansı sergileyememesi oyunculuk sanatını artistik olmaktan uzak tutmaktaydı. Bu nedenle Craig, oyunculugu; oyuncunun kontrol edemediği rastlantısal bir eylem olarak ele almıştır. Tam da bu nokta Strasberg'in oyunculuk üzerine kendi düşüncelerini sorgulamaya başladığı yer

olmuştur. Craig'in gerçekten haklı olup olmadığı üzerine düşünmeye başlayan Strasberg, eğer bir oyuncu her gün aynı performansı yineleyemeyecek, duygularını ifade ve kontrol etmede aynı seviyeyi yakalayamayacaksa, *oyuncunun hangi eylem ya da yönelimi sanatsal olarak ele alıp, üzerine her gece aynı performansı tutarlılıkla sergileyebileceği* üzerine düşünmeye başlamıştır. Onun bu düşüncesi, Moskova Sanat Tiyatrosu'nun 1923 yılında New York' da sergilediği bir oyunu izleyene kadar devam etmiştir. Oyuncuların her performansta aynı duygu seviyesini koruyabildiklerini gören Strasberg, oyunculuğun bir sanat olarak ele alınabileceğini görmüş ve bu düşüncenin nasıl uygulanabileceğini bulmaya karar vermiştir. Bu karar onun ileri dönemdeki çalışmalarının merkezini oluşturmuştur. Çünkü Craig'in oyunculuğun bir sanat olmadığı düşüncesini çürütmek onun temel hedefi haline gelmiştir (Brestoff, 1995: 95). Moskova Sanat Tiyatrosu'nun iki sezon boyunca Broadway'deki oyunlarının birçoğunu izledikten sonra, hayalinin tiyatro olduğunu fark etmiş, peruk üretimi işindeki hissesini arkadaşına satmış ve profesyonel olarak tiyatro ile uğraşmaya karar vermiştir. İlk olarak *Clara Tree Major School of the Theatre* oyunculuk okulunda eğitime başlamış, fakat bir süre sonra okuldan memnun kalmadığı için ayrılmıştır. Daha sonra Richard Boleslavsky ve Maria Ouspenskaya tarafından kurulan ve Stanislavski oyunculuk çalışmalarının yürütüldüğü *Amerikan Laboratory Theatre* (Amerikan Laboratuvar Tiyatrosu)' na kabul edilmiştir. Strasberg'in daha sonraki çalışmalarında en büyük gücü oluşturacak olan Stanislavski Sistemi ile ilk tanışması burada olmuştur. Buradaki eğitim sürecinde Stanislavski ve öğrencileri Vakhtangov ve Meyerhold'un oyunculuk teknikleri hakkında da çalışmalar yapan Strasberg, ayrıca çalışmalarına katıldığı Sanat ve Tiyatro Öğrencileri grubunda da birtakım oyunlar yönetmiştir. Öğrendiği her çalışmayı kendi de uygulamayı alışkanlık haline getiren Strasberg, profesyonel yönetmen ve oyuncularını yakından gözlemlemiş ve ilerde *Method Acting* (Metot Oyunculuğu) olarak adlandıracağı oyunculuk önerisinin temellerini bu süreçte atmıştır. 1931 yılında Strasberg, Clurman ve Crawford ile birlikte *Group Theatre* (Grup Tiyatrosu) 'nu kurmuştur. Grup Tiyatrosu'nu meydana getiren ekip farklı çevrelerden kişiler olmuştur. Bu kişiler dönemin Amerikan tiyatro anlayışını Stanislavski oyunculuk teknikleri üzerinden hareket ederek yürüten, tiyatro disiplinine ilişkin politik bir bakış açısı ve çalışma düzeni olan yazarlar, oyuncular ve yönetmenler olmuştur. Gruptaki çalışmalarına yedi yıl boyunca devam eden Strasberg, bu süreçte farklı oyuncularla çalışmış, oyunculuk stilleri üzerine denemeler yapmış ve birçok oyun yönetmiştir. Yönettiği oyunlar arasında; Paul Green'in *Connolly'nin Evi*, Sidney Kingsley'nin *Beyazlar Yakalılar*, Kurt Weill ve Paul Green'nin savaş karşıtı müzikalleri bulunmaktadır. Strasberg, 1937 yılında gruptan ayrılmış ve *Actors Studio* (Aktör

Stüdyo)' ya başlamadan önce on yıl boyunca kendi çalışmalarına farklı yerlerde devam etmiştir. 1948 yılında Elia Kazan, Cheryl Crawford ve Robert Lewis tarafından kurulan Aktör Stüdyo'ya katılması için davet alan Strasberg, çalışmalarına burada devam etmiştir. Stüdyo'nun sanat yönetmeni ve başkanı olarak bu kurumdaki görevinde otuz bir yıl boyunca kalan Strasberg, Aktör Stüdyo'daki çalışmalarını sürdürürken bir yandan da gazete, dergi ve kitaplarda tiyatro hakkında makaleler ve yazılar yazmaya devam etmiştir. Amerikan oyunculuğunda büyük bir devrim yaratan çalışmalarına Aktör Stüdyo dışında özel çalışmalar yapmakla kalmamış, New York' da ve Los Angeles' de *Lee Strasberg Theatre Institute*'u kurmuştur. 17 Şubat 1982'de New York' da yaşamını yitiren Strasberg arkasında tiyatro sanatına ilişkin büyük bir miras bırakmıştır (Strasberg, 2010a: 9-11; Hull, 2012: 11-12; Strasberg, 1988: 17).

Lee Strasberg, yaşamı boyunca yaptığı oyunculuk çalışmalarında eşi benzeri olmayan ve yeri doldurulamaz bir oyuncu yaratmayı amaçlamıştır. Bu çerçevede yaptığı çalışmalar onun oyunculuk yöntemi olan Metot Oyunculuğu'nu meydana getirmiştir. Tam da bu noktada Strasberg ve Stanislavski oyunculuk yöntemleri arasında bir bağ oluşmaya başlamıştır. Strasberg, Metot Oyunculuğu'nu ele aldığı kitabı *A Dream of Passion*'da Stanislavski'nin sadece kendi hayatını değiştirmekle kalmayıp aynı zamanda 20. Yüzyıl tiyatrosunun tarihini de değiştirdiğinden bahsetmiştir. Strasberg'e göre, Stanislavski de tiyatroyu ve oyunculuğu bir sanat olarak görmüş, fakat oyuncunun sahne üzerinde her zaman ne yaptığını ve seyirci üzerinde nasıl bir etki yarattığını bilemediğini ifade etmiştir. Bunun en büyük sebebini ise oyuncunun rolün gerektirdiği duygusal ifadeyi dışsallaştıramamasına bağlamıştır. Oyuncunun duygusal ifadeyi kendi yeteneği ve sanatıyla birleştirmesi ise bu sorunun çözümlenmesinin ilk adımını oluşturmuştur. Stanislavski'nin yaptığı çalışmalarda elde ettiği sonuçlardan en önemlisi ise oyuncunun bir rolde yaratıcı ruh durumunu nasıl ifade edeceği olmuştur (Strasberg, 1988: 42-62). Strasberg'in oyunculuk anlayışındaki temel çıkış noktası ve Stanislavski ile kurduğu bağlantı tam da yaratıcı ruh durumunun bir oyuncuda nasıl sağlanabileceği üzerine yoğunlaşmıştır. Strasberg'e göre Stanislavski'nin bir oyuncuda yaratıcı ruh durumunu sağlamaya ilişkin buluşları o zamana kadar yapılmamış olan bir tanımlamadır. Stanislavski problemi tarif etmiş fakat tam olarak bunun nasıl çözülebileceğini ortaya koymamıştır. Strasberg de tıpkı Stanislavski gibi yaşamının elli beş yıldan fazlasını bu probleme çözümler üretmek için çalışmalar yaparak geçirmiş ve yine Stanislavski'nin Sistem Oyunculuğu' nu temel alarak Metot Oyunculuğu' nu oluşturmuştur (Strasberg, 2010a: 144-152).

3.2. LEE STRASBERG'İN AMERİKAN LABORATUVAR TİYATROSU, GRUP TİYATROSU VE AKTÖR STÜDYO DENEYİMİ

3.2.1. Amerikan Laboratuvar Tiyatrosu

Amerikan Laboratuvar Tiyatrosu, 1923 yılında New York' da Richard Boleslavski ve Maria Ouspenskaya tarafından kurulmuştur. Stanislavski'nin oyunculuk yöntemine ilişkin çalışmaların yapıldığı bu oluşum, Amerikan Tiyatrosu ve Lee Strasberg için önemli bir yere sahiptir. Amerikan Laboratuvar Tiyatrosu'nu ele almadan önce, Amerikan tiyatrosunun genel yapısına göz atmak bu oluşumun gerekliliğini ortaya koymak açısından önemlidir. 1930'lu yıllar o döneme kadar İngiliz, Alman ve Fransız tiyatro anlayışının etkisi altında kalan Amerikan tiyatrosu için önemli bir yere sahiptir. Çoğunlukla Broadway yapımı oyunlarda John Barrymore, Katherine Cornel, Helen Hayes ve Alfred Lunt gibi yıldız oyuncuların yer aldığı yapımlar söz konusu olmuştur. Küçük roller pek önemsenmemiş ve az tanınmış oyuncular tarafından oynanmış, yıldız oyuncular üzerinden giden bir yapılanma söz konusu olmuştur. Diğer tarafta da *The Neighborhood Playhouse* ve *The Washington Square Players* gibi gruplar bu oluşuma karşı çıkmış ve alternatif çalışmalar sürdürmüştür. Fakat 8 Haziran 1923' de Moskova Sanat Tiyatrosu'nun oynadığı *Vişne Bahçesi* Amerikan tiyatrosunun farklı bir yola girmesine sebep olmuştur. Vişne Bahçesi'nin bütün seyircileri etkilemedeki büyük başarısı, en küçük roldeki oyuncunun bile derin duyguları dışa yansıtmadaki eşsiz becerisi ve en ince detayına kadar çalışılmış duyguların ifadesi sayesinde gerçekleşmiştir. Moskova Sanat Tiyatrosu'nun diğer oyunları Amerika'da büyük bir merak uyandırmış, Amerikalı tiyatro oyuncuları ve izleyicileri bu başarının altında yatan sebebin Stanislavski olduğunu öğrenmiştir. Bu başarı bir süre sonra Stanislavski Sistemi'ne karşı oyuncularda ilgi ve merak uyandırmıştır. Moskova Sanat Tiyatrosu oyuncularından Richard Boleslavsky bu merakı gidermek için daha sonra Amerika' ya gelmiş, çeşitli kitaplarda ve dergilerde Stanislavski Sistemi hakkında açıklamalarda bulunmuştur. Fakat bu açıklamalar Sistem'i öğrenmek isteyenler için yeterli olmamıştır. Bunun üzerine Amerika'ya gelmeye karar veren Boleslavsky, Maria Ouspenskaya ile birlikte Amerikan Laboratuvar Tiyatrosu'nu kurmuştur (Brestoff, 1995: 77-78; Nutku, 2002: 190-191).

Moskova Sanat Tiyatrosu'nun oyunlarından ve oyuncularından etkilenen Strasberg, Stanislavski Sistemi'ni öğrenmek için Laboratuvar Tiyatrosu'na gitmiş, Bolevslavsky ve Ouspenskaya' dan bir yıl boyunca eğitim almıştır. Tiyatrodaki eğitim Stanislavski' nin Oyunculuk Sistemi temel alınarak oluşturulmuş, iki aşamadan meydana gelen oyunculuk çalışması ise aktörün *kendi üzerinde çalışması* ve *aktörün rol üzerinde çalışması* olarak ele alınmıştır. Bolevsky, Stanislavski Sistemi'ne ilişkin kuramsal açıklamalar yaparken Ouspenskaya ise bu açıklamalar ile ilgili alıştırmalar ve farklı çalışmalar yaptırmıştır. Ouspenskaya'nın yaptığı alıştırmalar daha çok *odaklanma* (concentration), *rahatlama* (relaxation), *verili durumlar* (given circumstances), *duyu belleği* (sense memory) ve *duygusal bellek* (emotional memory) üzerine olmuştur. Bunlar arasında en çok öneme sahip olan alan ise duygusal bellek üzerine yapılan alıştırmalar olmuştur. Strasberg, bu süreçte Stanislavski'nin oyunculuk yöntemi ile ilgili yaptığı araştırmaları derinleştirmiş ve burada aldığı eğitimin kendisine yeterli gelmediğini fark etmiştir. Laboratuvar çalışmalarında hayal gücünü ve sahne gerçekliğini geliştirmek üzere aldığı eğitim, oyuncunun oyunla ilgili yaratım sürecini geliştirmesine yardımcı olmuştur. Fakat Strasberg, duygusal belleği oyunculunun altın anahtarı olarak görmüş, bu anahtar sayesinde oyuncunun yaşanılan gerçekliği belli bir teknik sayesinde yansıtılabileceğine inanmıştır. Bu amaçla Laboratuvar'dan ayrılan Strasberg, Stanislavski'nin duygusal bellek üzerine yaptığı çalışmalardan yola çıkmış ve bu yoldaki çıkarımından bir teknik oluşturarak Grup Tiyatrosu'nda devam ettirmiştir (Strasberg, 1988: 63-83).

3.2.2. Grup Tiyatrosu

Grup Tiyatrosu, 1931 yılında Lee Strasberg, Harold Clurman ve Cheryl Crawford tarafından kurulmuştur (Nutku, 2002: 204). Grubun kuruculuğunu üstlenen Strasberg, aynı zamanda oyuncu eğitmenliği görevini de yürütmüştür. Strasberg'in Amerikan Tiyatrosu'ndaki asıl etkisi bu süreç ile birlikte başlamıştır (Hull, 2012: 243). Grup Tiyatrosu çeşitli yazar, yönetmen ve oyuncularından meydana gelmiş, hepsinin temel amacını ise Stanislavski'nin çalışmalarını geliştirecek bir yaklaşım bulmak oluşturmuştur. Tiyatro'nun yaptığı çalışmaların ve sahneye koyduğu eserlerin temel amacı oyunculukta gerçekliğin sağlanmaya çalışılması olmuştur. Fakat bu gerçeklik Gerçekçi Tiyatro'daki gerçeklik algısından farklı olarak oyuncunun hislerinin gerçekliğini, yani tiyatral gerçekliği ifade etmiştir (Strasberg, 2010a: 159).

Oyunculuktaki gerçeklik algısının ifade edilmesi noktasında Strasberg'e büyük bir sorumluluk yüklenmiştir. Çünkü bütün grubun ortaklaştığı temel nokta Stanislavski Sistemi'dir. Tam bir ekip çalışması yapmak ve oyunculukta içsel gerçekliğe ulaşmak için gruptaki herkesin Stanislavski tarafından bulunan teknikler doğrultusunda eğitilmesi gerekmektedir. Daha önceki Laboratuvar Tiyatrosu'nda Stanislavski üzerine çalışmış ve eğitim almış olmasından dolayı bu görev Strasberg'e kalmıştır. Buradan yola çıkan Strasberg, Clurman'ın desteği ile eğitim çalışmalarına başlamıştır. Clurman tiyatro tarihi ve pratiği üzerine genel bilgiler verirken, Strasberg de Sistem üzerine çalışmalar yürütmüş ve öğrettiklerine de *Metot* adını vermiştir. Strasberg'in yaptığı çalışmalar arasında temel olarak dikkat odaklama çalışmaları, çeşitli oyunların sahnelerine ilişkin doğaçlama çalışmaları ve duygu bellek çalışmaları yer almıştır. Fakat bu çalışmalar arasında Strasberg'in grup üyelerini en çok etkileyen ve onun bir oyunculuk lideri olarak görülmesini sağlayan çalışma *duygusal bellek* üzerine yaptığı çalışmalar olmuştur. Bu çalışmalar sayesinde grup üyeleri oyunculukta gerçek duyguları ifade etme açısından başka bir düzeye geçtiklerini fark etmiştir. Strasberg, oyuncunun duygularını dışa yansıtmadaki engellerini kaldırarak en derin duygularını ifade etmelerini ve bunu yaparken de oyuncuların oldukça rahat bir çalışmayla bunu gerçekleştirmelerini sağlamak istemiş ve bunda da oldukça başarılı olmuştur. Bu başarıya ulaşmak ise hem oyuncu açısından hem de Strasberg açısından oldukça zaman ve emek isteyen bir süreç gerektirmiştir (Brestoff, 1995: 84-85; Rogoff, 1964:135-137).

Strasberg, oyunculuk yaklaşımının temel prensiplerini Stanislavski Sistemi'ne dayandırmış olsa da kendisi de yaptığı analiz, uygulama ve çalışmalarla Sistem'in eksik kalan taraflarını tamamlamaya ve bu çıkarımları grup ile birlikte uygulamaya çalışmıştır. Strasberg'e göre Grup Tiyatrosu'nda geçirdiği süreç tamamıyla büyük keşiflerle dolu değildir. Uygulamaların çoğu daha önce Stanislavski tarafından keşfedilmiş teorinin çeşitli oyunlarla pratiğe dökülmesi ve Stanislavski'nin öğrencilerinden öğrenilmiş olan bir takım bilgilerin Grup Tiyatrosu'nda farklı prensipler üzerinden uygulanmaya çalışılmasıdır. Tekrar ele alınan çalışmalardan ilki *büyülü eğer (magic if)* ile ilgili olmuştur. Stanislavski'nin formüle ettiği bu kavram oyunculara oyunun durumlarına ilişkin nasıl davranacaklarını, ne yapacaklarını, nasıl hissedeceklerini ve nasıl bir tepki vereceklerini gösteren önerilerde bulunmuştur. Fakat bu öneriler çağdaş insan psikolojisine yakın oyunlarda oyuncunun işine yararken, büyük klasik oyunlardaki karakteristik kahramanların tavırlarını yaratmada eksik kalmıştır. Buradan yola çıkan Strasberg, *büyülü eğeri* bir oyuncunun bir karakteri sadece oyunun verili durumdaki tavırlarına göre değil aynı zamanda oyuncunun kendinden de yola çıkarak farklı bir

gerçeklik yakalamasını sağlayacak biçimde ele almıştır. Strasberg'in en çok önemseddiği diğer çalışmalar ise duygu belleği ve duyu belleği üzerine yapılan çalışmalar olmuştur. Bu alandaki en büyük katkı ise duygu belleğini harekete geçirecek çeşitli doğaçlama çalışmalarının uygulanmaya başlamış olmasıdır. Diğer bir çalışma alanını ise farklı tiyatro formlarının gerektirdiği oyunculuk biçimleri üzerine kurulan çalışmalar oluşturmaktadır. Çünkü oyuncular Gerçekçi Tiyatro'ya ilişkin çalışmalarında oldukça başarılıyken Shakespeare, Moliere, Commedia dell'arte gibi formlarda aynı başarıyı yakalamakta zorlanmışlardır. Strasberg bu farklı biçimlere ilişkin de birtakım doğaçlama çalışmaları geliştirmiştir (Strasberg, 1988: 83-93).

Strasberg Grup Tiyatrosu'ndan ayrılıp Aktör Stüdyo'ya geçtiğinde arkasında eğittiği birçok yazar, yönetmen ve oyuncu bırakmıştır. Bunlardan bazılarını şu şekilde sıralamak mümkündür: Luther Adler, Stella Adler, Maxwell Anderson, Morris Carnovsky, Lee J. Cobb, John Garfield, Elia Kazan, Sidney Kingsley, John Howard Lawson, Robert Lewis, Karl Malden, Sanford Meisner, Paula Miller, Clifford Odets, Martin Ritt, Franchot Tone ve William Saroyan (Hull, 2012: 13). 1939 yılında Crawford ve Strasberg gruptan ayrılmış ve 1941 yılında grup dağılmıştır (Brestoff, 1995: 91).

3.2.3. Aktör Stüdyo

Aktör Stüdyo, 1947 yılında New York'da Robert Lewis, Elia Kazan ve Cheryl Crawford tarafından kurulmuştur. Lee Strasberg'in bu kuruluşa dâhil olması ise 1947 yılında Stüdyo'nun sanat yönetmenliğini yapmaya çağrılmasıyla başlamış ve 1982 yılında ölümüne kadar da devam etmiştir. Strasberg'in 1982'deki ölümünden sonra Al Pacino, Ellen Burstyn ile birlikte Stüdyo'nun sanat yönetmeni yardımcılığı görevini üstlenmiştir. Daha sonra Burstyn sanat yönetmeni olarak 1982 yılına kadar bu görevi yürütmüştür. 1988 ve 1995 yılları arasında sanat yönetmenliğini yapan kişi Frank Corsaro olmuştur. Stüdyo'nun başkanlığını Arthur Penn üstlenmiş ve başkan yardımcılığını ise şu kişiler yapmıştır: Estelle Parsons, Lee Grant, Norman Mailer, James Lipton, Mark Rydell. Ayrıca Stüdyo'nun *Actor Studio West* (Aktör Stüdyo Batı) adı altında Los Angeles' da da diğer bir okulu kurulmuştur. Bu okulun yöneticiliğini ise Sydney Pollack, Mark Rydell ve Martin Landau yapmıştır. Stüdyo'da oyun yazarlığı bölümü, 1952 yılında Clifford Odets ve Molly Kazan tarafından, ilk yönetmenlik bölümü ise Lee Strasberg tarafından 1960 yılında açılmıştır.

Aktör Stüdyo, her yaştan profesyonel oyuncunun, yazar ve yönetmenin çalışmasına olanak sağlayan, yeteneklerini daha da geliştirecekleri, deneysel çalışmalar yapacakları, kâr amacı gütmeyen bir organizasyon olarak tasarlanmıştır. Stüdyo' da çalışabilmenin ya da yer alabilmenin yolu ise Stüdyo üyeliği üzerinden gerçekleştirilmiştir. Stüdyo'nun şuan 800'e yakın üyesi bulunmakta ve bu üyelerin bazıları başlangıç aşamasında Elia Kazan, Robert Lewis, Martin Ritt ve Cheryl Crawford tarafından davet edilmiştir. Diğer kalan üyeler ise sınavla Stüdyo üyesi olmaya hak kazanmıştır. Stüdyo'nun üyeleri arasında şu oyuncuları görmek mümkündür: Marlon Brando, Shelley Winters, Karl Malden, Al Pacino, Ellen Burstyn, Robert De Niro, Dustin Hoffman, Harvey Keitel, Marilyn Monroe, Eli Wallach, Anne Jackson, Paul Newman, Sally Field, Faye Dunaway, Christopher Walken. 18 yaşını doldurmuş olmak ise Stüdyo'ya kabul edilmenin tek şartını oluşturmuştur. Stüdyo'nun çalışmalarına maddi desteği veren kişiler ise yine Stüdyo' da üyeliği olan iş adamları olmuştur (Moston, 2000: 285-286).

Aktör Stüdyo, Amerikan tiyatro anlayışının gelişmesinde oldukça önemli bir yere sahip olmuş ve dünyaca ünlü oyuncuların yetiştiği bir yer haline gelmiştir. Bu başarıyı, Stüdyo'nun kurumsal yapılanmasına ve benimsediği oyunculuk yöntemine bağlamak mümkündür.

İlk olarak 1940'lı yıllarda Amerika'daki oyuncuların Rusya veya Fransa'da olduğu gibi oyunculuk üzerine resmi eğitim alacakları kurum ve enstitülerin olmaması oyuncuların birtakım sıkıntılar yaşamasına sebep olmuştur. Çünkü üniversitelerde verilen oyunculuk eğitimi derinlemesine bir yaklaşımdan çok yüzeysel ve kendini tekrar eden bir yöneme sahip olmuştur. Oyuncular işlerini profesyonel olarak yapmaya başladıkları süreçte başarılarının değerlendirilmesi açısından da bir takım sıkıntılar yaşamıştır. Bu temel sıkıntıların başında ise oyuncuların oynadıkları oyunda her akşam aynı başarıyı yakalayamıyor olması gelmiştir. Çünkü bir oyuncunun bir sonraki oyunda yer alabilmesi en son oyunda gösterdiği oyunculuk başarısına bağlanmış ve bu noktada da oyuncular tiyatro kapılarının önünde yıllarını geçirmiş, büyük mücadeleler vermiştir. İşte tam bu noktada Aktör Stüdyo'nun varlığı hem oyuncular açısından hem de tiyatro anlayışının gelişmesi açısından Amerikan Tiyatrosu'nun dönüm noktasını oluşturmuştur. Stüdyo, oyuncuların sığındığı ve tüm çevresel etmenlerden, rahatsızlıklardan arındırılmış korunaklı bir bölge olarak görülmüştür. Çünkü oyuncuların kendi korkularıyla yüzleştikleri, oyunculuklarına ilişkin problemlerini çözdükleri, eksikliklerini

tamamladıkları, deneysel çalışmalar yaptıkları özerk bir laboratuvar halini almıştır (Strasberg, 2010b: 4-6).

İkinci önemli etmen ise Stüdyo'nun kendisine temel aldığı oyunculuk yaklaşımıdır. Burada Lee Strasberg'in, Metot Oyunculuğu'nun ve dolayısıyla Aktör Stüdyo'nun etkilerinden bahsetmek doğru olacaktır. Çünkü Lee Strasberg, Metot Oyunculuğu ve Aktör Stüdyo süreç içerisinde neredeyse eş anlamlı kullanılan sözcükler haline gelmiştir (Brestoff, 1995: 93). Stüdyo'nun oyunculuk yaklaşımının ana eksenini Stanislavski Sistemi oluşturmuştur. Strasberg, iyi oyunculuğun temelini içsel hakikate dayandırdığı için Stüdyo'nun çalışmalarını da bu amaç belirlemiştir (Brockett, 2000: 588).

Strasberg, oyuncunun içsel olarak hangi gerçeği yaratacağına ilişkin her zaman oldukça net bir tavra sahip olmuş, natüralist anlayışın ötesinde oyuncunun oynadığı karakteri tüm ayrıntılarına kadar doğru bir şekilde ele almasını istemiştir. Bir oyuncu ancak kendi bedenini hazır hale getirdikten sonra bir rol üzerinde çalışma imkânına sahiptir. Bu çalışmalar ise genellikle rahatlama, enerji merkezini bulma, duygularını eğitme, gözlem, doğaçlama gibi bir oyuncuyu rol üzerinde çalışmaya hazır hale getiren öncelikli uygulamalar olmuştur. Strasberg'in çalışmaları her ne kadar Stanislavski Sistemi'nin bir uzantısı olarak görülse de pratik sonuçları yıllardır yapmış olduğu stüdyo çalışmalarından doğmuştur (Nutku, 2002: 208). Fakat hem sanatsal açıdan hem de oyunculuk pratiğine ait problemleri çözmek açısından Aktör Stüdyo dönemi Strasberg için farklı bir olgunluk sürecine denk gelmiştir. Bu süreçle birlikte Strasberg, oyuncunun bir duyguyu deneyimleyebildiğini fakat bunu gerçekten ifade edemediğini fark etmiştir. Bu problemin her zaman farkında olmasına ve oyunculuk uygulamalarında bu sorunla uğraşmasına rağmen artık bu sorunun oyuncunun değil oyunculuğun temel problemi olduğunu saptamıştır. Ona göre duyuların ifade edilmesi sadece aktörler için değil tüm insanlar için sıkıntılı bir konu olmuştur. Duyuların ifadesi oyunculuk açısından ele alındığında bunun nasıl şekillendirilebileceğini öğretmek mümkündür. Çünkü insan, kapasitesi ister çok ister az olsun, öğrenme kapasitesiyle doğmuştur. İnsana gerekli olan sadece kullanmak istediği şeyi ona nasıl kullanacağını öğretmektir. Nasıl kullanması gerektiğini öğrendikten sonra insan zaten onu kullanmaya devam edecektir. Bu düşünceden yola çıkan Strasberg, duygu belleği üzerine çalışmalar yapmaya başlamış ve bir oyuncunun bunları kendinde alışkanlık haline getirebilmesi için yeni arayışlara girmiştir (Strasberg, 1988: 94-95). Strasberg'in yapmış olduğu bu çalışmalar ve aşamalar Metot Oyunculuğu bölümünde ayrıntılı olarak ele alınacaktır. O yüzden

Metot Oyunculuğu'nun ayrıntılarına geçmeden önce Aktör Stüdyo'nun ve dolayısıyla Metot Oyunculuğu'nun etkilerinden bahsetmek Amerikan tiyatro anlayışındaki yerini ve önemini anlamak açısından faydalı olacaktır.

Metot oyunculuğu ya da Aktör Stüdyo her ne kadar oyunculuk eğitiminde Stanislavski Sistemi'ni temel almış olsa da uygulamada bir takım değişiklikler yapmıştır. Özellikle bu durumu kurumsal olarak ele aldığımızda Moskova Sanat Tiyatrosu ve Aktör Stüdyo'nun işleyiş biçimlerinde bir takım farklılıklar olduğu görülmüştür. Aktör Stüdyo, çoğunlukla televizyon, sinema ya da tiyatrodaki çalışan oyuncuların belli bir disiplin çerçevesinde eğitim aldıkları ve kendilerini geliştirdikleri bir okul olarak ele alınmıştır. Fakat Moskova Sanat Tiyatrosu ortak tiyatro anlayışı çerçevesinde gurup çalışmaları yapmıştır. Bu çalışmalar ise çoğunlukla oyun sergilemenin bir aşaması olarak görülmüştür. Bu sebeple Aktör Stüdyo tiyatro oyunu çalışmaktan çok oyunculuk çalışmalarına önem vermiş ve dolayısıyla Amerika'da Stüdyo'nun oyunlarından çok Metot Oyunculuğu'ndan ve bu yöntemle çalışan kişilerin oyunculukta başarılarından söz edilmiştir. Aktör Stüdyo'nun kurulmasıyla birlikte Metot Oyunculuğu'na yönelik büyük bir ilgi doğmuştur. Metot Oyunculuğu, Broadway oyun tekniğinin yaratmış olduğu bölgesel ve kültürel sınırlılıkların çok ötesinde bir kapı açmıştır. Çünkü o zamana kadar belli çerçevelerle sınırlandırılmış ulusal ölçekte bir tiyatro anlayışı ve belli bir kesimin zevkine yönelik yapımlar söz konusu olmuştur. Bu ise Soğuk Savaş sonrası Amerika'da oluşan hiyerarşik yapının sanat algısı üzerindeki etkisinden kaynaklanmıştır. Aktör Stüdyo ile birlikte bu hiyerarşik düzendeki tiyatro ve oyunculuk anlayışı değişmiş, tiyatro tüm katmanlardaki seyirci kitesine seslenir olmuştur. Bunun en önemli nedeni ise Stanislavski Sistemi'nin gerçekçi oyunculuk anlayışından yola çıkarak meydana gelmiş Metot Oyunculuğu'na göre eğitilmiş oyuncuların, Amerikan halkının tümüne seslenebilecek bir oyunculuk sergileyebilmesi olmuştur. Strasberg'in özellikle coşku belleği üzerinde yoğunlaşması oyuncuların bu gerçekliği yakalamasında en temel yardımcı öge olarak hizmet etmiştir. Tam da bu noktada Aktör Stüdyo'da eğitim almış Robert De Niro, Al Pacino, Marlon Brando gibi sahnede ve televizyonda ün kazanmış kişiler bir bakıma hem halkın gözünde hem de normal hayatta ulaşılmaz kahramanlar gibi görülmüştür. Çünkü oynadıkları rollerde yarattıkları karakterler çok boyutlu, derinlikli, halka çok yakın olan, gerçekçi ve abartıdan uzak karakterler olmuştur. Strasberg, böylelikle Soğuk Savaş yıllarının getirmiş olduğu muhafazakâr oyunculuk anlayışını yıkmayı Stanislavski'den aldığı Sistem Oyunculuğu aracılığı ile başarmış ve geliştirdiği Metot Oyunculuğu'nu Amerikan kültürünün muhafazakâr ve hiyerarşik yapısına uygulamıştır (Conroy, 1993: 239-246).

Metot Oyunculuğu'nun ve Aktör Stüdyo'nun sadece Amerika'da değil diğer ülkelerde de tanınmasının ve etki yaratmasının diğer bir sebebi ise sinema ve televizyonda birçok oyuncunun beğeniyle karşılanması ve ün kazanması olmuştur. Metot Oyunculuğu üzerine eğitim almış kişiler sinemada boy göstermeye başlamıştır. Özellikle Hollywood sineması Metot Oyunculuğu'ndan oldukça etkilenmiş, ekranda özgün ve gerçekçi bir oyunculuk sergileyen oyuncular büyük başarı kazanmıştır. Robert De Niro, Al Pacino, Anthony Hopkins bu oyunculardan sadece bazılarıdır (Drake, 2006: 85-86).

Sonuç olarak Aktör Stüdyo, Strasberg ve Metot Oyunculuğu sayesinde Amerikan oyunculuk anlayışına yeni bir bakış açısı getirmiştir. Varlığını halen sürdüren bir kurum olarak dünyanın çeşitli bölgelerinden gelen oyunculara Metot Oyunculuk eğitimi veren önemli bir nokta olarak ele alınması da bu başarısının bir kanıtı olarak görülebilir. Bunu Elia Kazan'ın şu ifadesinden de anlamak mümkündür:

Strasberg, fevkalade bir öğretmen. Tam da benim istediğim gibi Aktör Stüdyo ve o aynı anlamda artık. Aktör Stüdyo ve bu çeşit bir oyunculuk geleneksel Amerikan oyunculuk anlayışının merkezine oturdu. Şu an sadece bütün bu oyuncular değil onların takipçileri de ünlü oldular (1967'den aktaran Hull, 2012,246) .

3.3. METOT OYUNCULUĞU

3.3.1. Metot Oyunculuğu

Metot Oyunculuğu, Rusya'daki Stanislavski Sistemi'nin bir devamı ve aynı zamanda Sistem'e yapılmış yeniliklerin bütünüdür. Benim yaptığım, Sistem'e ait materyalleri bir araya getirerek sıraya koymak ve oyuncunun problemlerini tespit ederek bunlara çözümler bulmak olmuştur (Strasberg,1988:6).

Strasberg, kaleme aldığı *A Dream of Passion* kitabında Metot Oyunculuğu ile ilgili bu açıklamayı yapmıştır. Yine aynı eserinde Metot ile ilgili çalışmaya başladığı zaman ilk yaptığı şeyin oyuncunun problemlerini tanımlamak olduğunu söylemiştir.

Bu yolculuk, oyuncunun temel problemlerinin neler olduğunun farkına varmamla başlamıştır. Oyuncu sahne üzerinde bir duyguyu gerçekten nasıl hisseder ve bunu nasıl kontrol edebilir? Oyuncu, bu gerçek duyguları sahne üzerinde nasıl ifade edebilir? (Strasberg,1988:6).

Strasberg, oyuncunun problemlerini çözmeye çalışırken bu problemleri oluşturan etmenleri yeniden ele almış, Metot'un temelini oluşturacak anlayışın net bir şekilde ortaya konmasını sağlamıştır (Rogoff,1964:137). Strasberg, oyunculuğu sahne üzerinde gerçeği yaratabilme yeteneği olarak tanımlamış ve bunu bir sanat formu olarak görmüştür. Çünkü ona göre oyunculuk, bir durumu ya da kişiyi taklit etmek değil; oyuncunun çevresindeki dünyada gördüğü, algıladığı, hissettiği her şeyi kendinde oluşturup yeniden yorumladığı ve farklı durumlar içinde seyircisine ulaştırdığı yeniden yaratım sürecidir. Bu yaratım süreci sırasında ortaya çıkan sonuç kendi estetik formu içinde gerçeklikle ne kadar yoğun bir ilişki içinde olursa, seyircisiyle de o kadar sıkı iletişime geçebilmektedir. Çünkü oyuncu bir oyunu oynarken kurduğu dünyadaki duyguların samimiyetine ve gerçekliğine ne kadar inanırsa seyirci de o kadar inanmaktadır. Bu yüzden oyunculuk seyircisiyle sıkı iletişim halinde olan ve gerçeğin samimiyetle yeniden yaratıldığı sanatsal bir form olarak ele alınmıştır (Easty, 1978: 13). Bu sanatsal formu yaratacak olan ise oyuncunun kendisidir. Metot, metnin ön planda olduğu, oyuncudan metnin gereklerini yerine getirmesinin istendiği oyunculuk anlayışının tam tersine oyuncuyu merkeze koyan ve bir rolün oluşturulmasında yaratının kaynağı olarak oyuncuyu işaret eden bir anlayışa sahiptir. Oyuncu, sadece yönetmenin ve oyunun yönlendirdiği edilgen bir öge değil, üretim sürecinin üzerine kurulduğu dinamik bir öge olarak görülmüştür (Krasner, 2000: 10-11). Oyuncunun merkeze alındığı bu yaklaşım ile birlikte Metot, oyuncuyu oyunculuk sanatının enstrümanı (*Instrument*) olarak tanımlamış ve bu tanımlı çalışmalarının merkezine oturtmuştur. Strasberg'e göre bir müzisyenin çaldığı alet onun enstrümanı ise, oyuncunun enstrümanı da kendisidir. Eğer bir müzisyen çaldığı aletten sanatlı güzel bir ses çıkartmak için sürekli enstrümanı ile çalışıyorsa, oyuncu da kendi eğitimi ve ilerlemesi için aynı şeyi yapmalıdır. Fakat Strasberg arada bir ayırım yapmış ve bir kişinin sanatı yaşamasının, onu taklit etmesinin ya da çalmasının farklı durumlar olduğunu belirtmiştir. Ona göre bir oyuncunun sahne üzerinde oynadığı karakterin tüm karmaşıklığına rağmen onu yaşayan bir karaktere dönüştürmesi ve yeniden yaratması gerekmektedir. İşte oyuncunun enstrümanından çıkaracağı ses de budur (Hull, 2012: 9).

Oyuncunun sanatını icra edebilmesindeki en önemli aracın kendisinin olduğu yaklaşımı Metot Oyunculuğu'nun üzerinde durduğu en önemli çalışma alanı olmuştur. Çünkü hem oyuncunun kendisinde hem de ileride oynayacağı rolde gerçekliği ve samimiyeti

yakalaması ancak oyuncunun kendi enstrümanı üzerinde çalışmasıyla mümkün olabilmektedir. Oyunculukta gerçeği yakalamak ise sanıldığı kadar kolay olmamaktadır. Çünkü yaşam boyu edinilen geleneksel, sosyal tavırlar oyuncunun önündeki en büyük ketleri meydana getirmektedir. Bu ketler daha çocukluk sürecinde ailenin etkisiyle oluşmaya başlamakta ve ilerleyen yaşlarda farklı sosyal çevrelerin etkisiyle katmanlaşarak kişinin çevresine bir duvar örmektedir. Bu duvar ise her zaman bir otorite olarak yaşadığı tüm olaylarda en temel duyguların bile ifade edilmesini engelleyen bir durum haline dönüşmektedir. İşte bu sebepten oyuncunun çok basit bir duyguyu sahne üzerinde ifade etmesi istendiğinde zorlanması, oyuncunun yaşamı boyunca kendinde oluşturduğu ketlerden kurtulamamış olmasından kaynaklanmaktadır. Tam da bu noktada Metot, oyunculuk sanatının özgür olarak ve oyuncunun enstrümanından sanatlı özgür bir ses çıkarabilmesi için, oyuncunun üzerinde oluşmuş tüm baskı ve ketlerin kaldırılmasını savunmaktadır. Çünkü oyuncunun duyguları ne kadar özgür olursa sanatı da o kadar özgür olacaktır (Easty, 1978: 17).

Buradan yola çıkarak Strasberg'in özellikle neden coşku belleği kavramı üzerinde yoğunlaştığını ve çalışmalarını bu yolda ilerlettiğini anlamak mümkündür. Strasberg, *Strasberg at The Actors Studio* kitabında bu konu ile ilgili düşüncelerini şu şekilde ifade etmiştir:

Coşku belleği sahne üzerinde bir deneyimi yeniden yaratıp onu tekrar yaşayabilmenin en temel ögesidir. Oyuncunun her oyunda sahne üzerinde tekrar ettiği şey sadece kelimeler ve hareketler değil aynı zamanda da hafızası ve duyguları aracılığı ile ulaştığı duygularıdır (Strasberg:2010b:114).

Yine aynı kitapta coşku belleği ve oyuncu arasındaki bağı şu şekilde ele almıştır:

Coşku belleği sadece durağan bir hafıza durumu değildir. Coşku belleği, oyuncunun en derindeki kişisel duygularını kapsayan ve ona yanıt verebilen bir bellektir. Oyuncunun enstrümanını uyaran ve sahne üzerinde gerçek bir duyguyu yeniden yaratmasını sağlayan bir hafızadır (Strasberg:2010b:114).

Strasberg'in yukarıda da belirttiği gibi oyuncunun enstrümanını özgürleştirilmesi ve bir duyguyu yaratıp sahnede yeniden yaşayabilmesi ile coşku belleği arasında sıkı bir bağ

olduğunu görmek mümkündür. Metot Oyunculuğu, oyuncu ve oyuncunun coşku belleği arasındaki bağı doğrudan kurmamış, belli bir gelişim içinde aşamalı olarak uygulamaya çalışmıştır. Çünkü oyuncunun bilinçaltına ve duygularına doğrudan ulaşmak ve onları kontrol etmek uygun bir yol olarak görülmemiştir. Bu sebeple Strasberg, çalışmalarını eğitim aşamasında sınıflandırmış ve her bir aşamanın oyuncu tarafından tam ve doğru olarak yapıldığından emin olunmadıkça diğer bir aşamaya geçilmemesinin önemini vurgulamıştır (Strasberg,2010: 27-28). Strasberg, bu düşünceden yola çıkarak Metot Oyunculuğu ile ilgili çalışmalarını iki temel başlık altında sınıflandırmıştır: *Oyuncunun kendi üzerinde çalışması*; yani oyuncunun kendisini, duygularını, deneyimlerini, dünyadaki varoluşunu tekrar ele aldığı süreç ve *oyuncunun bir rol üzerinde çalışması*; yani karakterin hayatını incelediği, araştırdığı ve deneyimlediği süreç (Krasner, 2010: 4-5).

Oyuncunun kendi üzerinde çalışması oyuncunun coşku belleğinin sınıflandırılması ve aşamalı olarak uygulanması esasına dayanmaktadır. Burada yapılan çalışmalar sırası ile şu şekildedir:

- Rahatlama çalışmaları
- Odaklanma çalışmaları
- Duyu belleği çalışmaları
- Coşku belleği(duygu belleği) çalışmaları

Oyuncunun bir rol üzerinde çalışması bir bakıma yine coşku belleği çalışmasının devamı niteliğindedir. Fakat bu aşamada oyuncu daha çok metin analizi sayesinde oynayacağı karakterin içsel ve dışsal hazırlığını yapmaktadır. Bu aşamaları da şu şekilde ele almak mümkündür:

- Karakterin canlandırılması için içsel hazırlık
- Karakterin canlandırılması için dışsal hazırlık

Strasberg, oyuncunun sahne üzerinde bir duyguyu gerçekten yaşayabilmesini ve yeniden yaratabilmesini coşku belleğini etkili olarak kullanabilmesine ve onu kontrol edebilmesine bağlanmıştır. Bunu sağlamak için de tüm çalışmalarını bu yönde geliştirmiş ve oyunculuğun temel sorunu olarak gördüğü bu konuyu çözmeye çalışmıştır (Strasberg,1988:123-174).

Sonuç olarak Strasberg, Metot Oyunculuğu'nu bu yönde geliştirirken insanın olağanüstü bir kapasiteye sahip olduğuna ve bunun eğitilebileceğine inanmıştır. Diğer

sanatlar nasıl kendilerini ifade etmek için kelimelere, notalara, çizgilere, sese ve bedene ihtiyaç duyuyorsa oyuncunun da sanatını ifade etmek için kendisine ihtiyacı vardır. Fakat bir oyuncunun sadece sahip olduğu yeteneği, onun iyi bir oyuncu olacağı anlamına gelmemektedir. Oyuncu tüm kapasitesini kullanarak bu yeteneği geliştirdiği sürece gerçekten oyunculuk sanatında büyük bir başarıya ulaşabilecektir. İşte Metot da bir oyuncunun yeteneğini geliştirmesi için tasarlanmıştır. Metot' da izlenen yol ve uygulanan bir takım alıştırmalar sayesinde bir oyuncu bedenini kontrol edebilmeyi, oyun içinde düşüncelerini yönlendirebilmeyi ve en önemlisi de istediği zaman duygularını farklı duyu durumlarına göre uyarlayabilmeyi öğrenir hale gelmiştir (Strasberg, 2010a: 1-3).

3.3.2. Oyuncunun Kendi Üzerinde Çalışması

Oyuncunun kendi üzerinde çalışma süreci Metot'un ilk aşamasını oluşturmaktadır. Oyuncunun gerçekten bir duyguyu hissetmesi ve deneyimleyebilmesi için bir takım çalışmalardan geçmesi gerekmektedir. Metot Oyuncululuğunda ele alınan her bir çalışmada coşku belleğinin harekete geçirilmesi durumu söz konusudur (Brestoff,1995: 112).

Coşku belleğinin kullanımı Metot Oyuncululuğu için oldukça önemli bir yere sahiptir. Bu noktada Strasberg'in de ilk adım attığı alan insanın doğasını araştırmak ve bunu anlamak olmuştur. Modern psikolojiden de yararlanmakla birlikte Freud'un bilinçaltı çalışmaları, Ivan Pavlov'un şartlı refleks kuramı bir oyuncuda içsel, dışsal ve duygusal motivasyonun nasıl sağlanacağına ilişkin büyük katkıda bulunmuştur. Özellikle bir oyuncuyu alışlagelmiş problemlerinden kurtarmak ve duygusal ifadesini özgürleştirmek için geliştirilmiş alıştırmalar Pavlov'un çalışmalarından yola çıkarak meydana getirilmiştir (Strasberg, 2010a: 8).

Pavlov, şartlı refleks kuramında köpeklerle bir deney yapmıştır. Bu deneyde köpeklere ne zaman yemek verilse aynı anda zil çalınmıştır. Bu ses bir süre sonra bir uyarın haline gelmiş ve daha sonrasında köpeklere yemek verilse de verilmese de zil çalındığında köpekler salya salgılamaya devam etmiştir. Bu da onların aynı duyuyu hissettiğini göstermiştir. İşte tam bu nokta Strasberg'in koşullu refleks kuramından faydalanmaya başladığı yer olmuştur (Hull,2012: 82).

Bunu hem teoride hem de uygulamada biliyoruz ki uygun kořullandırmayı yaparsanız uygun tepkiyi de elde edersiniz. Ayrıca psikolojiden de řunu biliyoruz ki duyguların da kořullandırılma özelliđi vardır. Her gece yaşadıklarımızı düşünüyorum-nerede olduğumu, ne giydiđimi, vücudumun ne hissettiđini, nerede üşüdüđümü nerede sıcakladıđımı ve sonra bir ses duyuyorum, bu sesi tekrar duymaya çalışıyorum, birini görüyorum, ona dokunmaya çalışıyorum, ne dediđini duymaya ve ona cevap vermeye çalışıyorum. İşte bunu řu an yaparken aynısını yaşıyorum (Strasberg ve Schechner, 1964:133).

Strasberg'in buradaki sözlerinden de anlaşılacađı gibi bir oyuncuda da duygu yaratmak tıpkı řartlı refleks kuramında olduđu gibi gerekli kořulların sađlanmasına bađlanmıřtır. Bu noktada cořku belleđinin uyarılma yolu ise bilinçli bir çalışmayla bilinçaltına ulařmaktır. Çünkü Strasberg'e göre hayal gücünün beslendiđi ve artistik bir çalışmaya kaynak sađlayabilecek en önemli yer bilinçaltıdır. Yaratıcı ruh hali, bilinçaltının bir takım çalışmalar (bu bölümün devamında tüm bu çalışmalar ayrıntılı bir biçimde ele alınacaktır) yoluyla harekete geçirilerek oyuncunun kendisinde fark etmeden açığa çıkarılabilmesi ile mümkündür. Bilinçaltı yoluyla bilince ulařmak ve yaratıcı ruh halini ortaya çıkartmak ise bilinçli bilgi yoluyla sađlanamamaktadır. Çünkü farkında olduğumuz ya da olmadığımız, yaşam boyu deneyimlerimizden edindiğimiz bilgiler bilinçaltımızda depolanmıřtır. Depolanan bu bilgileri ve duyguları bilinç yolu ile istediğimiz zaman harekete geçirmemiz mümkün deđildir (Strasberg, 2010b: 82-83).

Strasberg bu noktada cořku belleđinin oyuncu tarafından istendiđi zaman harekete geçirilebilmesi için yaptıđı çalışmalarda duygusal bellek yoğunluklu olarak ele alınmıřtır. Bunun asıl amacını ise oyuncunun duyguları yoluyla fiziksel aksiyona ulařması oluşturmuřtur. Çünkü duygusal bellek sadece duyguların uyandırılması için deđil, uyandırılan bu duyguların oyuncuda fiziksel bir tavra dönüşmesi amaçlanmıřtır. İçsel ve dışsal olan bu bađlantının kurulması da duygusal bellek tarafından sađlanmaktadır. Duyusal bellekteki bir objeye ya da duruma ilişkin dokunma, koklama, işitme, tatma ve görme hisleri oyuncuda duyu farkındalıđını arttırıp hayal gücünü harekete geçirmekte ve harekete geçen hayal gücü dolayısıyla oyuncuda *cořku belleđi* (affective memory)'nin kullanıldıđı fiziksel bir anlatıma dönüşmektedir (Krasner, 2000: 18-19).

Oyuncunun cořku belleđini aktif bir řekilde kullanmasını sađlamak için bir takım alıştırmalar dizgesi oluşturulmuřtur. Bu egzersiz ve alıştırmalar sırası ile *rahatlama*, *odaklanma*, *duyu belleđi* ve *duygu belleđi* alıştırmalarıdır (Strasberg, 1988: 124

3.3.2.1. Rahatlama

Metot Oyunculunun merkezini oluşturan ilk çalışma rahatlama çalışmasıdır. Duyu belleği ve duygu belleği aşamalarına geçilmeden önce rahatlama çalışmasının yapılması büyük öneme sahiptir (Chabora, 2010: 231). Rahatlama çalışması bir oyuncunun kendi enstrümanını tam olarak kullanmasını sağlayan en önemli araçtır. Vücutta psikolojik ya da fiziksel sebeplerden kaynaklanan gerginliği bir oyuncunun en büyük hastalığı olarak tanımlayan Strasberg, diğer çalışmalara geçilmeden önce bu sorunun çözülmesi gerektiğini savunmuştur. Çünkü vücuttaki gerginlik, oyuncunun duygularını, hislerini ve düşüncelerini bedenine yansıtıp ifade etmesini engellemektedir (Hull, 2012: 30-31).

Vücuttaki gerginliğe sadece oyuncunun yaşamındaki alışkanlıkları sebep olmamaktadır. Oyun çalışma sürecinde geçirdiği hazırlık aşamaları da oyuncunun üzerinde baskı oluşturmakta ve vücudunda gerginliğe sebep olmaktadır. Bir aktörün sadece hazırlık çalışmaları için değil aynı zamanda sahne üzerindeki performansı için de rahatlama çalışmalarını yapmasında fayda vardır (Strasberg, 1988: 125).

Strasberg, oyuncu üzerindeki gerginliği *fiziksel gerginlik* (physical tension) ve *ruhsal gerginlik* (mental tension) olarak ikiye ayırmıştır. Fiziksel gerginlik için; *sandalyede rahatlama çalışması* (relaxing in the chair), ruhsal gerginlik için; *gerginliği azaltma* (releasing tension) , *ses kullanma* (use of sound) ve *soyut veya ek eylem çalışması* (abstract or additional movement) adını verdiği alıştırmaları geliştirmiştir (Strasberg ve Schechner, 1964: 120-121; Strasberg, 2010a:7-90).

Fiziksel gerginlik için yapılan alıştırmalar ile bir oyuncunun en basit eylemleri gerçekleştirirken bile vücudunu kontrol edebilmesi amaçlanmıştır. İnsanın tavrının ve alışkanlıklarının değiştirilebilmesi için bir dereceye kadar rahatlama ihtiyacı vardır. Buradaki amaç da rahatlamak ve kasları oyuncunun isteklerini onaylayabilecek kıvama getirmektir. Böylelikle oyuncunun isteği ve kontrolü altına giren kaslar kişinin alışkanlıkları doğrultusunda hareket etmekten kurtulacaktır. Bu yüzden her oyuncu vücudunda hangi kasların gergin olduğunu ve ona sıkıntı çıkarabileceğini bilmelidir. Vücudunda gergin olduğunu düşündüğü bölgeleri tespit edip zihinsel olarak o bölgelerle bağlantı kurabilmelidir. Bu amaç doğrultusunda geliştirilmiş olan sandalyede rahatlama alıştırmaları hem oyuncunun kendi kendine yapabileceği kadar basit hem de sonuç elde edebilmek açısından kolaydır (Easty, 1978: 55-56).

Bu alıştırımda ilk önce oyuncunun bir sandalyeye oturması istenmektedir. Oturduğu sandalye ne çok rahat ne de çok rahatsız olmalıdır. Oturma biçimi ise kendisini ve vücudunu rahat hissedeceği, yarı uyur şekilde olmalıdır. Kendisi için en uygun oturma pozisyonunu seçen oyuncudan daha sonra kendi vücudunda hissettiği gergin bölgeleri kontrol etmesi istenmektedir. Fakat bu kontrol etme süreci fiziksel hareketlerle değil düşünce yoluyla yapılmaktadır. Oyuncu gergin olan bölgelere yoğunlaşarak zihinsel olarak bu bölgeleri rahatlattığını düşünmektedir (Brestoff, 1995: 97). Bu çalışmayla vücudu ve kendisi arasında bağ kuran oyuncu, o ana kadar kendisinde gergin olduğunu hiç fark etmediği bölgelerin olduğunu anlamaktadır. Oyuncu üzerinde fiziksel rahatlamamanın ruhsal rahatlamaya göre daha kolay elde edildiğini gören Strasberg, ruhsal rahatlamaya ilişkin çalışmalara da ayrıca büyük önem vermiştir (Strasberg, 1988: 127).

Strasberg, ruhsal gerginliğin vücutta en çok dört bölgede görüldüğünü tespit etmiştir.

İlk bölge alın ve şakaktaki kaslardır. Dışarıdan da kolayca gözlemlenebileceği gibi gerginlik anında içsel olarak ilk mesaj bu bölgeye gitmektedir. Fakat bir oyuncu sahne üzerindeki gerginlik anında alınındaki ve şakaklarındaki gerginliği kontrol edebilecek zihinsel güce sahip olmalıdır.

İkinci bölge burun köprüsünden gözlere giden bölgedir. Bu bölgenin gergin olmasının en büyük sebebi sürekli çalışıyor olmasından kaynaklanmaktadır. Normal şartlarda gözler göz kapağının kırpma hareketi sayesinde gerginlikten kurtulabilmektedir. Fakat aşırı stres ve gerginlik halinde bu rahatlama sağlanamamaktadır. Bu yüzden oyuncu tarafından bu bölgenin rahatlatılması önemlidir (Strasberg ve Schechner, 1964: 121).

Üçüncü bölge burnun her iki yanından çeneye ve ağıza giden kaslarda meydana gelen gerginliktir. Özellikle bu bölge her insanda en çok çalışan kısım olması nedeniyle en çok gerginliğin olduğu bölgedir. Buradaki kaslar doğrudan beyinle bağlantılıdır ve zihinsel enerjinin sözel ifadeye dökülmesi sürecinde aktif olarak görev yapmaktadır. İnsanda otomatik hale gelen bu süreç çok hızlı gerçekleşmektedir ve çoğu zaman konuştuğumuz ana kadar ne düşündüğümüzün bile farkına varamayız. İşte bu yüzden tüm konuşma tepkilerinin otomatik hale geldiği bu bölgedeki gerginliği hafifletmek günlük konuşma alışkanlıklarımızın üzerimizde yarattığı alışkanlıklardan kurtulmak için gereklidir.

Son bölge ise boyun ve boyun arkasındaki kaslardır. Özellikle bu bölgedeki kaslar üzerindeki gerginlik güçlü duyguların ifadesini ve dışa yansımalarını engellemektedir. Bu

kaslar gevşetilene kadar duygunun özgür ifadesi mümkün olmamaktadır (Hull, 2012: 28-29).

Zihinsel gerginliğin meydana geldiği bu dört bölgeyi rahatlatmak için *gerginliği azaltma* ve *ses kullanma* çalışmaları yapılmaktadır.

Gerginliği Azaltma Çalışması: Bu çalışmalarda oyuncunun bu dört bölgesini rahatlatması amaçlanmıştır. Alın ve şakak bölgesi için oyuncudan yapması istenen sadece gerginliği hissedip bu bölgedeki sınırların rahatlamasına izin vermesidir. Fakat bu rahatlamanın elle yapılmaması gerekmektedir. Bu bölgeye ilişkin rahatlama kontrolünün içsel odaklanma aracılığıyla yapılabilir duruma getirilmesi beklenmektedir. Burun köprüsünden gözlere giden bölge için oldukça basit bir uygulama yapılmaktadır. Oyuncudan sanki uykuya dalıyormuş gibi hissetmesi ve göz kapaklarını yavaşça kapatması istenmektedir (Strasberg, 2010b: 91-92). Burnun her iki yanından çeneye giden kaslar için yapılacak en kolay çalışma ise oyuncudan bu kasları esnetmesini istemektir. Kasları esnetirken farklı yönlere doğru düzensiz hareketler yapması beklenmektedir. Bu hareketleri yaparken de kendisini sarhoş biri gibi düşünmesi, ağız bölgesindeki gerginliği rahatlatması açısından yardımcı olabilecek bir etmendir (Strasberg, 1988: 128). Boyun ve boyun arkasındaki kasların rahatlatılması için ise daha çok fiziksel hareketler kullanılmaktadır. Oyuncudan başını geniş bir daire yapacak şekilde çevirmesi ve bunu yaparken de bu bölgede gergin hissettiği kasları rahatlatması istenmektedir. Baş çevrilirken su yüzeyinde yavaşça yüzüyormuş gibi düşünülmesi kasların daha serbest kalmasını sağlayacağından oyuncuya daha fazla sonuç sağlayacaktır (Brestoff, 1995: 98).

Ses Kullanma Çalışması: Rahatlama çalışmaları esnasında oyuncunun gergin kaslarını rahatlatırken ortaya çıkan negatif enerjiyi ya da baskıyı ses yoluyla dışarı atmasını sağlamak için kullanılmaktadır. Sesin çıkartılması amacıyla alınan ilk nefes, oyuncuyu bilinçli bir kontrole yöneltmektedir. Titreşim şeklinde de çıkartılan bu sakin ve basit sesin diğer amacı da içsel alanı özgür bırakmaktır. Ses olarak ise en temel ses ifadesi olan *ahhhhh* ya da *hah!* sesleri kullanılmaktadır. Bu sesleri çıkartırken anlamlarının ne olduğunun hiçbir önemi bulunmamaktadır. Önemli olan çalışma esnasında çıkartılan sesin, vücudun rahatlamasına olanak verecek şekilde dışarı atılmasıdır. Bunu yaparken oyuncunun kendisini daha da rahat hissetmesini sağlamak için ek olarak sesin çıkmasına engel olduğu bölgeleri serbest bir şekilde sallaması da istenebilmektedir. Çünkü çıkarılan sesin klişelerin ve alışkanlıkların ötesinde içimizdeki duygusal baskıyı atabilecek etkiye sahip olması gerekmektedir. Öbür türlü yapılan bu

çalışmanın oyuncu açısından hiçbir değeri ve önemi kalmamaktadır (Strasberg, 1988: 129-130).

Rahatlamayı sağlamak amacıyla yapılan son çalışma ise *soyut veya ek eylem* çalışmasıdır.

Soyut veya Ek Eylem Çalışması: Bu çalışmanın amacı dışardan verilen soyut ya da fiziksel bir komut aracılığı ile oyuncunun aynı anda birkaç yönelimi birden gerçekleştirmesini sağlamaktır. Pavlov'un, ruh ve duygu bir bütündür ve karşılıklı etkileşim içinde hareket eder fikrinden yola çıkılmıştır. Bunu yaparken oyuncunun, vücudunun tamamına içsel ve dışsal olarak hâkim olabilmesi ve vücudunun gönderilen komutları yerine getirebilir olması amaçlanmıştır. Çalışma, vücudun farklı yönlere doğru gerdirilerek oluşturulan zıt eylemle vücuttaki kasların alışlagelmiş hareket düzeninden kurtulması esasına dayanmaktadır. Vücudun bir bölümü sağa ya da sola doğru gerdirilirken, diğer bölümü yukarıya ya da aşağı doğru gerdirilmektedir. Örneğin oyuncudan kollarını omuz hizasına doğru getirerek parmak uçlarına doğru çekiliyormuş gibi gerdirmesi istenir, aynı zamanda alt bedenini de aşağı ya da yukarı çekmesi istenmektedir (Strasberg, 2010a: 12-13).

Rahatlama çalışmalarını en temel başlangıç olarak gören Strasberg, bu çalışmadan sonra Odaklanma çalışmasına geçilmesi gerektiğinin önemini vurgulamıştır. Çünkü rahatlama çalışmaları odaklanma çalışmasıyla çok yakından ilgilidir. Biri olmadan diğerinin hiçbir anlamı bulunmamaktadır (Strasberg ve Schechner, 1964: 123).

3.3.2.2. Odaklanma

Strasberg, rahatlamayı ve odaklanmayı madalyonun iki yüzü olarak görmüştür. Strasberg'e göre oyuncu, önce kendi bedeninin kontrolüne hâkim olabilmek için rahatlar, sonra da yaratmak istediği hayali nesnelere kontrol edebilmek için odaklanır. Diğer oyunculuk yaklaşımlarında olanın tersine, metot oyunculuğu ilk olarak oyuncunun bir role ya da bir oyuna ilişkin sahne çalışmasına girmesini doğru bulmamaktadır. Metot'a göre ilk olarak bir oyuncunun rolün ve sahnenin gereklerine ilişkin isteğini, yaratıcı ve farkındalığını tetikleyecek olan ve ihtiyacı olan şey rahatlama ve odaklanmadır (Strasberg, 2010a: 5).

Odaklanma çalışmaları, oyuncunun bir oyunun hayali gerçekliğine inanmasını sağlamaktadır. Bu gerçeklik bir durum, bir olay ya da bir nesne olabilir. Oyuncu, sahne

üzerindeki ilgilenmesi gereken farklı odakları ve bunlara ilişkin problemleri kendinde oluşturduğu odaklanma sayesinde çözebilmektedir (Strasberg, 1988: 131).

Rahatlama çalışmasından sonra geçilen odaklanma çalışması oldukça önemli aşamalardan biridir. Odaklanma çalışmasında, oyuncunun dikkatini belli bir nesneye çekerek, oyuncudan bu nesnenin aynısını varmış gibi yeniden yaratması istenmektedir. Fakat burada oyuncunun bunu yaparken pandomime ve taklide yönelmeden, tüm duyuşal hisleri yardımıyla nesneye bağ kurması beklenmektedir. Bu çalışmanın temel amacı ise oyuncunun hayal gücünü tetikleyerek sahnede gerçeklik inancının yaratılmasıdır (Strasberg ve Schechner, 1964:123). Hayal gücü tetiklenen oyuncunun daha önce çalıştığı nesne sahnede olmasa bile o nesneyi görüyor olması, seyircinin de buna inanması sağlanacak böylelikle hem oyuncu hem de seyirci arasındaki iletişim kurulmuş olacaktır (Easty, 1978: 64). Bu iletişim sayesinde oyuncunun doğallığı seyirciyi etkileyerek sahnedeki eylemin gerçekliğine seyirciyi dâhil edecektir. Fakat oyuncu bu odaklanma evresinde problem yaşarsa yaptığı eylem içerisinde kaybolabilir. İnanırcılığını yitirdiği anda kendisiyle ve seyircisiyle olan bağı kopacaktır. İşte tam bu noktada oyuncunun hem kendisi hem de seyirciyle olan iletişiminin temelini meydana getiren odaklanma çalışmaları ve bunun sahne üzerinde de oyuncu tarafından uygulanabiliyor olması oldukça önemlidir (Strasberg, 2010b: 94-95).

Strasberg, *A Dream of Passion* kitabında, odaklanmayı geliştirmeye yönelik çalışmalarını temel olarak üç aşamada ele almıştır. Bunlar; *nesne yaratma* (recreate object) çalışması, *ayna* (mirror) çalışması ve *güneş* (sunshine) çalışmasıdır. Nesne yaratma çalışması tamamen oyuncunun bir nesneyle sağladığı odaklanma çalışması iken diğer iki çalışma aşama aşama duyuşların devreye sokulduğu çok odaklı bir çalışmaya dönüşmektedir. Fakat Strasberg, her ne kadar ikinci çalışmadan itibaren duyuşları devreye sokmaya başlasa da ilk etapta bir oyuncunun somut nesnelere çalışmasının daha güvenilir sonuç verdiğini düşünmektedir. Bu yüzden bu kısımda sadece nesne çalışması ve onun ön hazırlığını sağlayan *görme* (sight) ve *ses* (sound) çalışmalarını ele almak daha doğru olacaktır (Hull, 2012: 36).

Nesne yaratma çalışmasına geçmeden önce oyuncu üzerinde bazı ufak çalışmalar yapılmaktadır. En sık yapılan çalışmalardan bir tanesi olan *ses çalışması*, oyuncunun çevresindeki tüm sesleri dinlemesi üzerinedir. Oyuncunun tüm dikkatini dışardan gelen seslere odaklaması istenir ve o ana kadar hiç dikkat etmediği ya da farkında olmadığı sesleri duymaları beklenmektedir. Bu sesler trafikte giden arabanın korna sesi, başka

bir insanın nefes alış verişi ya da havlayan bir köpeğin sesi bile olabilir (Brestoff, 1995: 100).

İkinci çalışma olan *görme çalışması*, olmayan nesne çalışmasına zemin hazırlayan bir aşamadır. Burada oyunculara herhangi bir nesne gösterilir ve bu nesneye birkaç dakika bakmaları istenir. Oyuncunun bu süreç içerisinde nesneyi gözlemlemesinden sonra nesne ortadan kaldırılır ve oyuncuya bu nesne ile ilgili sorular sorulmaya başlanır. Bu sorular genelde nesnenin fiziksel özelliklerine göre sorulmaktadır. Sorulan sorular genelden özele doğru devam eder ve sorular bittikten sonra nesne tekrar ortaya çıkartılır. Oyuncunun bu malzemeyle ilgili soruların ne kadarına cevap verdiği onun herhangi bir şey üzerindeki dikkatini ölçmek açısından önemlidir (Easty, 1978: 64).

Çoğunlukla bu iki çalışmadan sonra gelen *nesne yaratma çalışmasında*, oyuncunun odaklanmak için bir nesneye ihtiyacı vardır. İlk başta soyut bir şeye odaklanmak oyuncu açısından zorlayıcı olabilmektedir. Bu çalışmada kişinin sadece nesneye bakarak odaklanması mümkün değildir. Burada amaç odaklandığı nesneye ilişkin sorular sorabilmektir. Örneğin bu bir sandalye ise sandalyenin genişliğine, uzunluğuna, neden yapıldığına, renginin ne olduğuna kadar genelden ayrıntıya giden farklı sorular sorulabilir. Böylece o nesne oyuncu için sadece maddesel bir şey olmaktan çıkıp iletişime geçtiği ve hayal gücünü tetikleyen bir malzemeye dönüşmektedir. Ayrıca alıştırmalar esnasında oyuncunun seçtiği ilk nesnenin günlük yaşamında kullandığı bir malzeme olması tercih edilmektedir. Oyuncu ilk adımda alışkın olduğu nesneyi tüm ayrıntılarına kadar kontrol ettikten sonra ondan o malzemeye ilişkin tepki ve etkilerini içselleştirmesi istenir. Daha sonra bu malzeme olmadan da oyuncunun aynı etki ve tepkileri vermesi beklenmektedir (Strasberg, 1988: 132).

Odaklanma çalışmalarının bundan sonraki kısmı daha çok duyuların da devreye girdiği bir aşamada daha odaklı bir şekilde devam etmektedir. Çünkü somut nesneden soyut kavramlara geçilmeye başlandıkça odaklanmanın daha çok duyuların oyuncu üzerinde bıraktığı etkiler aracılığı ile sağlanma durumu söz konusu olmaktadır. Bu yüzden bundan sonraki çalışma alanı duyular aracılığı ile odaklanma, somut ve basit olandan soyut ve çok odaklı olana doğru bir geçiş olmaktadır (Strasberg, 2010b: 99-100).

3.3.2.3. Duyu Belleği

Duyu belleği, beş duyumuzla deneyimlediğimiz duyguyu yeniden yaşamak ya da anımsamak olarak tanımlanmaktadır (Hull, 2012: 38). Fakat burada bahsedilen oyuncunun oynadığı sahnede geçmişe dönüp ölen köpeğini hatırlayarak ağlaması değildir. Ivan Pavlov'un çalışmalarına dayanılarak Metot' da kullanılan duyu belleği oyuncuya o anda var olmayan bir duruma ilişkin gerçeklik yaratmasını sağlayan bir teknik olarak sunulmaktadır. Şartlı refleks kuramından yola çıkılarak oyuncunun duyu belleği aracılığıyla bir duruma ilişkin tepki oluşturması sağlanmaya çalışılmaktadır (Margolin, 2010: 137).

Duyu belleği her insanda farklı seviyelerde gelişmiştir. Kimi insanın duyu belleğine ilişkin tepkileri elde etmesi daha kolayken kimi insanın bunu yapması daha zordur. Fakat duyu belleği çeşitli çalışmalarla eğitilip geliştirilebilir bir yapıya sahiptir. Strasberg, bir oyuncunun duyu belleğini geliştirmek için bir takım çalışmalar hazırlamıştır. Bu çalışma sürecinde oyuncuyla duyu belleği üzerinde çalışılmaktadır (Strasberg, 2010a: 14). Çünkü Strasberg'e göre iyi oyuncu ile daha iyi oyuncu arasında bir fark vardır. İyi oyuncunun tüm eylemleri mantık sırasına göre doğru ve her şey yolunda görünürken, daha iyi oyuncunun eylemleri sadece mantık sırasına göre doğru olmakla kalmaz aynı zamanda oyuncu, eylemi yaptığı anda da eylemin o an içindedir. Duyu belleği çalışmalarına geçmeden önce odaklanma evresinde yapılan çalışmalarda oyuncu mantık sırasına göre çalışmayı sürdürebilir. Fakat bu çalışma sırasında belli bir aşamadan sonra duyuların çalışmaya dahil edilmesi gerekmektedir. Böylece oyuncu sadece eylemi mantıklı bir şekilde gerçekleştirmekle kalmayacak, aynı zamanda da duyuları sayesinde gerçekten o anda eylemin içinde olacaktır (Strasberg ve Schechner, 1964: 123).

Duyu belleği çalışmaları oyuncunun beş duyusunu çalıştırmayı hedeflemiştir ve sahne üstündeki hayali objelerle, durumlarla gerçek hayattaki gibi canlı bir bağ kurmasını sağlamak için oluşturulmuştur. Çünkü en temel duyu kullanımına ilişkin bir eksiklik oyuncunun sahnede birçok problem yaşamasına neden olabilmektedir. Duyu belleği ile ilgili yapılan alıştırmalarla kastedilen fiziksel eylem sırasını oluşturmak değil, hayali nesnelere aracılığıyla oyuncunun hayal gücünün canlandırılarak duyu belleğini tetiklemektir. Böylelikle oyuncu bir oyunda gerçek olmayan bir duruma ilişkin hayal gücünün yardımıyla geliştirdiği duyuları sayesinde yeni bir yaratım sürecine girebilecektir (Strasberg, 2010a: 14).

Çalışma sürecindeki alıřtırmalar ařama ařama geliřtirilmiřtir ve en temel duyu çalıřmasından daha karmařık olana dođru ilerleme söz konusudur. Fakat burada önemli olan her ařamanın titizlikle gerçekleřtirilmesidir. Çünkü birbirine bađlı giden çalıřmaların bir ařamasında takılan oyuncunun bir sonraki ařamada bařarılı olması beklenmemektedir (Strasberg, 2010b: 100-101). Duyu belleđini kullanan oyuncudan istenen duygu ile bađlantılı kiřisel bir deneyim seęmesi istenmektedir. Daha sonra olayın geętiđi yeri, iřıđı, ısıyı, kıyafetlerini, bunlar tenine dokunurken hissettiklerini, terli mi yoksa üřüyor mu olduđunu, gördüđü ve dokunduđu kiřiyi, diđer görüntüleri, kokuları, tatları, gürlütyü, sesleri, söylenenleri, verilen cevapları ve benzerlerini duyuasal olarak yeniden yaratmalıdır. Böylelikle oyuncu, duylar uyarıldıđça o deneyime ait duyluları yařayabilmekte ve yeniden yaratabilmektedir (Özüaydın,2011: 103).

Temel olarak yapılan alıřtırmaları řu řekilde ele almak mümkündür:

Kahvaltı İęeęeđi (Breakfast Drink) Çalıřması: Bu alıřtırmanın dođru tanımlanması asıl amacın ortaya konulması aęısından büyük önem tařımaktadır. Alıřtırmanın amacı sahne üzerinde bir oyuna ya da role iliřkin fiziksel eylemlerin öđrenilmesi deđil, bütün duylarımızı –dokunma, tatma, görme, iřitme, koklama- alıřtırma sayesinde geliřtirmektir. Çünkü duylar her insanda aynı ölçüde geliřmemiřtir. Bazı insanlarda iřitme duysusu görme duysuna göre daha geliřmiř, bazı insanlarda tatma duyları dokunma duylarına göre daha geliřmiřtir. Duylarla ilgili bu ilk temel alıřtırmada oyuncunun dokunma, tatma, görme, iřitme ve koklama duylarının olabildiđince eřit bir řekilde geliřtirilmesi amaçlanmıřtır (Hull, 2012: 51-53).

Alıřtırmada, oyuncudan sabah kahvaltısında içtiđi her hangi bir ięeęeđi (çay, kahve, süt, portakal suyu gibi) tercih etmesi istenir. Hangi ięecek üzerine çalıřacađına karar veren kiři bu alıřtırmayı iki ařamada gerçekleřtirir. Önce evde kendisi bu malzeme üzerine çalıřır daha sonra çalıřma ortamında oyuncuyu yönlendiren kiřinin rehberliđinde çalıřma tekrar ele alınır (Easty, 1978: 26-27).

Evdeki hazırlık çalıřmasında oyuncudan seętiđi ięecek gerçek bir çalıřma yapması istenir. Bu çalıřmada oyuncu tüm duylarını, kullandıđı malzeme aracılıđıyla tetiklemeye çalıřır. Örneđin kahve içiyorsa kahvenin tadı, kokusu, bardakta hissettiđi sıcaklık, içtiđi zamanki sıcaklık, salladıđında bardaktan çıkarttıđı ses, ięerken bođazından çıkan ses gibi tüm duyların en ince ayrıntısına kadar farkındalık yaratmaya çalıřması istenir. Oyuncunun bu çalıřmayı defalarca denemesinde fayda vardır. Çünkü her denemesinde duylarıyla ilgili bařka bir ayrıntının farkına varacaktır (Brestoff, 1995: 103).

İkinci aşamada oyuncudan hazırlık aşamasında çalıştığı malzemede duyularına ilişkin deneyimini yeniden anımsaması istenir. Bu sefer çalışma esnasında malzeme olmadan seçtiği içeceği içmesi ve gerçekten içtiği anda beş duyusuyla deneyimlediği farkındalığı yeniden anımsaması istenir. Oyuncuyu yönlendiren kişinin duyularla ilgili farklı sorular sormasıyla alıştırmaya devam eder ve eğer oyuncunun halen bazı duyularında sıkıntı varsa bu alıştırmayı ondan evde tekrar yapması istenir (Hull, 2012: 52).

Bu alıştırmada oyuncunun sadece basit bir fiziksel eylemi taklit etmesi istenmemektedir. Oyuncudan kaslarının ve sinir sisteminin otomatik hale getirdiği bir eylemi, ona en yakın nesne aracılığıyla duyularında yeniden hayat bulmasını sağlaması istenmektedir. Oyuncudan, duyularının yardımıyla bir eylemi fiziksel olarak taklit etmek yerine o nesneye ilişkin ortaya konan eylemin yaratıcı bir parçası olarak çalışmaya dâhil olması istenmektedir (Strasberg, 1988: 133).

Ayna (Mirror) Çalışması: Bu alıştırmaların amacı oyuncunun kendisini fiziksel bir nesne olarak görmesini sağlamak ve bunun farkındalığını duyuları aracılığıyla yaratmaktır. Burada yine önemli olan oyuncunun bir takım fiziksel eylemin taklidini yapması değil duyuları aracılığıyla bir eylemin yaratıcı kişisi olarak eyleme dâhil olmasıdır. Daha önceki alıştırmada oyuncu bir nesneyle iletişim halindeydi, şimdi ise önemli olan uzak açıdan kendisini bir nesne olarak görmesidir (Strasberg, 2010a: 18).

Oyuncudan ayna karşısında tıraş olması ya da makyaj yapması istenir. Alıştırma yine iki aşamada gerçekleşmektedir. İlk aşamada oyuncudan seçtiği eylemi gerçek nesnelere evde çalışması istenir. Evde çalışma esnasında oyuncunun hem kullandığı malzemeye hem de kendine ilişkin birçok ayrıntıya dikkat etmesi oldukça önemlidir. Bu ayrıntılar hem kullanılan malzemeyle ilgili hem de eylemi gerçekleştiren kişinin kendisiyle ilgilidir. Oyuncunun yine beş duyusunda her iki nesneye ilişkin (kendisi ve kullandığı malzeme) odaklanarak farkındalık yaratması istenir (Brestoff, 1995: 102).

İkinci aşamadaki çalışmada ise, oyuncudan bu malzemeler ve ayna olmadan aynı çalışmayı evde yaptıklarını ve beş duyusunda hissettiği ayrıntıları hatırlayarak yeniden yapması istenir. Oyuncuyu yönlendiren kişinin çalışma esnasında oyuncunun gerçekten duyularında bir farkındalık olup olmadığına ve oyuncunun eylemi sadece fiziksel olarak taklit etmediğine dikkat etmesi oldukça önemlidir. Eğer oyuncunun duysal farkındalığında bir sıkıntı varsa oyuncuya sorulan bazı sorularla bu durum aşılmaya çalışılır. Ya da bununla beraber oyuncunun evde tekrar bu alıştırmayı denemesi istenir (Hull, 2012: 55).

Ayakkabı, Çorap ve İç Çamaşır (Shoes, Socks and Underclothes) Çalışması: Bu alıştırmaya ilk iki alıştırma başarılı bir şekilde tamamlandıysa geçilmektedir. Alıştırmanın amacı, oyuncunun duysal gerçek ile fiziksel eylem arasındaki farkı anlamasını ve bunları bir arada nasıl yürütebileceğinin farkına varmasını sağlamaktır. Bu yüzden oyuncuyu fiziksel eyleme yönlendirirken gün içinde en fazla yaptığı eylemlerden olan ayakkabı, çorap, iç çamaşırı giyme ve çıkartma eylemlerini yapması istenir. Vücudun otomatik olarak yerine getirdiği bu işlemler oyuncunun beş duyusunu daha rahat kullanabileceği eylemler olması açısından önemlidir. Diğer alıştırmalarda olduğu gibi oyuncu evde gerçek nesnelere bu alıştırmayı yineledikten sonra çalışma ortamında oyuncuyu yönlendiren kişiyle birlikte çalışma tekrarlanır (Strasberg,1988: 135; Strasberg, 2010a:19).

Üç Parça Nesne (Three Pieces of Material) Çalışması: Eğer oyuncu önceki alıştırmada duyularına ilişkin halen sıkıntı yaşıyorsa bu çalışmanın yapılması önem kazanmaktadır. Bu alıştırmanın amacı oyuncunun seçeceği üç farklı nesne ile kuracağı fiziksel temas sonucu oyuncunun duyu gerçekliğini sağlamaktır. Bu nesnelerin farklı dokulara sahip, fakat aynı boyutlarda olması tercih edilmektedir. Örneğin ipekli, yünlü ya da tüylü bir malzeme olması çalışma açısından daha faydalı olabilmektedir. Oyuncudan nesnelerin bütünüyle değil dokusuyla ilgilenmesi istenmektedir (Hull, 2012: 57). Çalışma sırasında oyuncudan beklenen eylem olabildiğince malzemeye farklı iletişime geçmesidir. Oyuncudan bu farklı malzemeleri vücudunun farklı yerlerine dokundurarak dokusunu, havaya atarak ağırlıklarını ve çıkarttıkları sesleri, kokularını hissetmeleri beklenmektedir. Böylece malzemenin ağırlığına, hareketine, dokusuna, sesine ilişkin oyuncunun duyularıyla birebir deneyim yaşaması sağlanacaktır. Eğer oyuncu duyularının kullanımı açısından halen sıkıntı yaşıyorsa kişisel nesne alıştırması üzerinden çalışmaya devam edilmektedir (Strasberg, 1988: 135).

Kişisel Nesne (Personal Object) Çalışması: Bu çalışmanın diğer nesne çalışmalarından farklı bir yapısı yoktur. Tek fark seçilen nesnenin oyuncu için özel bir anlama sahip olmasıdır. Burada amaç oyuncunun bir nesneye ilişkin doğru duysal bağı kurabilmesini sağlamak için oyuncuya anlamca daha yakın olan bir nesneyi seçmesidir. Bu nesne oyuncuya çok sevdiği ya da artık hayatta olmayan biri tarafından verilmiş olabilir (Brestoff:104). Fakat önemli olan bu nesnenin en az yedi ya da sekiz yıl öncesinde verilmiş olmasıdır. Çünkü bu süreç içinde oyuncu için anlamı olan bir şey bundan sonra da anlamlı olmaya devam edecektir. Oyuncudan yine evde bu

malzemeyle çalışarak duyu farkındalığı yakalamaya çalışıp, çalışma ortamına geçtikten sonra da malzeme olmadan aynı çalışmayı yürütmesi istenir (Hull,2012: 65).

Güneş (Sunshine) Çalışması: Bu çalışma herhangi bir fiziksel eylem içermemektedir. Alıştırmanın amacı, oyuncunun güneş ışığına karşı bedeninin tümünde duyu farkındalık yaratarak vücudu üzerindeki kontrolünü sağlamasıdır (Strasberg, 1988: 136). Alıştırmada oyuncudan güneş alan bir mekânda rahat bir vücut formuyla sandalyeye oturması ve güneşlenmesi istenmektedir. Oturduğu süreç içerisinde güneşin vücut üzerindeki etkilerine odaklanan oyuncunun vücudunun tüm bölgelerinde güneşi hissetmesi istenmektedir (Brestoff, 1995: 103). Güneşin vücut üzerindeki etkisinin ne olduğu ve bu süreç içerisinde duylarda nasıl bir etki oluştuğunun anlaşılmasına çalışılması oyuncu açısından oldukça önemlidir. Çünkü bir sonraki aşamada güneş olmadan da vücudunda aynı etkiyi hissetmesi ve bunu ifade etmesi istenmektedir. Bu alıştırmayla birlikte oyuncu, duyu bellek çalışmasında bir objeye uğraşmaktan çok duyu hafızayı güçlendirecek diğer karmaşık çalışmalara yönlendirilmektedir (Easty, 1978: 29-30).

Keskin Acı, Tat ve Koku (Sharp Pain, Taste, Smell) Çalışması: Bu çalışma ile birlikte duyu belleğinin tüm vücutta değil belli bir bölgede odaklanmasını sağlamak amaçlanmıştır. Belleğin belli bir bölgede yoğunlaşması, oyuncunun da duyularını bir yerden başka bir yere taşıyabilmesi ve buna odaklanması açısından önemlidir. Çünkü birkaç adım sonra oyuncudan çalışma esnasındaki tepkinin aynısını göstermesi istenecektir (Strasberg, 2010a: 20).

Keskin acı alıştırmaları ile birlikte oyuncudan ilk defa hayal gücünü kullanması istenir. Vücutundaki her hangi bir bölgede acı olduğu hissini hayal etmesi ve bunun gerçekliğine inanması istenen oyuncu bu şekilde ilk defa hayali bir durumun gerçekliği içine sokulmaya çalışılır. İçinde bulunduğu durumun gerçekliğine inanmak için duyu belleğinin yardımıyla kendini ikna etmeye çalışan oyuncu gerçekliği yeniden yaratmaya çalışır. Örneğin oyuncu dişinin ağrıdığını ya da bir yerinin yandığını hayal edebilir (Easty, 1978: 31).

Keskin tat ve koku çalışmalarında da oyuncudan tat duyasını tetikleyecek keskin bir kokusu ve tadı olan malzemeler seçmesi istenmektedir. Seçtiği malzeme ile birebir etkileşime geçen oyuncu, daha sonra bu malzemenin duyularında bıraktığı etkiyi hatırlamaya çalışmaktadır (Strasberg, 1988: 137).

Tüm Duyular (Overall Sensations) Çalışması: Bu bölümdeki alıřtırmalar oyuncunun sadece bir duyusunu deęil, tüm duyularını geliřtirmek için tasarlanmıřtır. Oyuncunun tüm duyularının karřılık verecek řekilde uyandırılması oldukça önemlidir. Çalışma sürecinde duyuların geliřtirilip bununla baęlantılı olarak kiřide heyecan ya da duygu yaratması beklenmektedir. İkinci bir beklenti de oyuncunun kendisinde çeřitli sebeplerle oluřturduęu ketleri serbest bırakmasıdır (Strasberg, 2010a: 21-22).

Alıřtırmada oyuncudan duř alması, banyo yapması, yaęmurda durması ya da yürümesi, soęuk ya da rüzgârlı havada durması ya da yürümesi gibi tüm vücudunun etkileneceęi bir eylem yapması istenmektedir. Fakat burada önemli olan oyuncunun yaptıęı eylem sırasında bulunduęu kořulun etkilerini tüm duyuları aracılıęıyla hissetmesidir (Hull, 2012: 61-62). Örneęin oyuncu duř alıyorsa, suyun bütün bedendeki etkisinin aynı olmayacaęından yola çıkar ve vücudunun her alanında bunun farkındalıęını yařarsa çalışma bir amaca ulařabilmektedir. Oyuncunun kendi kendisine yaptıęı bu çalışmayı daha sonra çalışma ortamında yapması ve hazırlık ařamasında duyularının duruma verdięi karřılıęın aynısını yaratması beklenmektedir (Brestoff, 1995: 103).

Kiřisel An (Private Moment) Çalışması: Bu çalışmayla beraber oyuncu, sadece duyularının yardımıyla gerçeęi yaratma problemine deęil aynı zamanda gerçeęi farklı yollardan yaratmaya çalışırken yařadıęı problemleri çözme sürecine girmiřtir. Bu süreçle birlikte oyuncunun bir role ya da oyuna hazırlanmasının da ilk ařaması oluřturulmaktadır (Strasberg, 1988: 143). Alıřtırmanın oyuncuya saęlayacaęı en büyük fayda, oyun içinde oyuncunun duyularının yardımıyla kendi içine odaklanarak sahne üstünde ve seyircilerin önünde oynadıęı role iliřkin kiřisel anını koruyup sürdürebilmesidir. Çünkü oyuncunun rolü ve oyununu sürdürebilmesi için çevresindeki tüm etmenlere raęmen yalnızmiř gibi eylemini yapıyor olabilmesi gerekmektedir. Yani dięer bir ifadeyle bu çalışma oyuncunun etrafında insanlar varken bile kendi kiřisel anını koruyabilmesi üzerine odaklanmıřtır (Strasberg, 2010a: 70).

Yapılacak çalışma oyuncunun öncesinde bir hazırlık yapmadan etrafında insanların bulunduęu bir ortamda yürütölmektedir. Oyuncunun kendi evinden kiřisel bir takım malzemeler getirmesi istenir. Oyuncu bu malzemeleri seçmekte özgürdür. Örneęin kitap, radyo, makyaj malzemesi, ayna, makas, kâğıtlar, dergiler vb. gibi malzemeler olabilir. Daha sonra getirmiř olduęu bu malzemeleri evinde düzenlendięi gibi ve rahat edeceęi řekilde çalışma alanında düzenlemesi istenir. Gerekli düzenlemeyi yapan öęrenciden daha sonra kendisini evinde gibi hissetmeye çalışmasını ve bu

malzemelerle neyi nasıl yapıyorsa aynısını yapması istenir. Fakat burada asıl önemli olan kişisel an denilen eylemin gerçekleştirilmesidir. Bir başka deyişle oyuncunun kendi odasında başkası girdiği anda yapmayı bıraktığı ve o kişi gidince yapmaya devam ettiği eylemi gerçekleştirme beklenmektedir. Buradaki eylemin asıl amacı gerçekten oyuncunun kendisine odaklanıp bu anı herkesin onu izliyor olmasına rağmen yapıp yapamayacağını görmektir. Çünkü bunu yapmayı başardığı zaman ileride sahneye çıktığında seyircinin varlığı onu rahatsız etmeyecek ve sahne üzerindeki eylemine rahatsız olmadan devam edecektir (Brestoff, 1995: 105-106; Hull, 2012: 68-69).

3.3.2.4. Coşku Belleği

Coşku belleği, kavram olarak ilk defa Fransız psikolog Theodule Ribot tarafından 1896'da ortaya konmuştur. Coşku belleğini ve duygu belleğini birbirinin yerine kullanan Ribot, çalışmaları esnasında bir kişinin geçmişte yaşadığı bir olayı tekrar yaşadığını hayal ettiğinde bile olaydan aynı derecede etkilendiğini keşfetmiştir (Hull, 2012: 82). Stanislavski'nin kendi oyunculuk çalışmalarında kullandığı bu keşif daha sonra 1960'larda Strasberg tarafından tekrar ele alınmış ve yeniden tanımlanarak Metot alıştırmalarına uyarlanmıştır (Chabora, 2000: 230).

Strasberg, coşku belleği ile duygu belleğinin aynı olmadığını vurgulamıştır. Coşku belleği, duyu ve duygusal belleği kapsamaktadır. Bu iki bellek arasındaki ilişki coşku belleğini meydana getirmektedir. Duygu belleğindeki duygulara doğrudan ulaşmak ve bunları kontrol etmek mümkün değildir. Duyu belleği aracılığıyla ancak bu duygulara ulaşılabilir ve bu duyguların kontrolü sağlanabilmektedir (Hull, 2012: 82; Strasberg ve Schechner, 1964: 132). Bir oyuncunun geçmiş yaşamında ortaya çıkan duygularını bilinçli bir yolla sahnede oynayacağı karaktere uygulayabilmek için yeniden yaratması olarak da tanımlanan coşku belleği, Metot Oyunculuk eğitiminde önemli bir yere sahiptir (Strasberg, 1988: 149). Strasberg'e göre bir oyuncunun her gece oyunda tekrar ettiği şey sadece sözcükler ve hareketler değil, hafızasındaki düşünceler ve duyu yoluyla ulaştığı duygulardır. Bu yüzden coşku belleği oyuncunun deneyimlerinin ve duygularının sahne üzerinde tekrar yaratımında en temel malzemedir (Strasberg 2010b: 114). Fakat bu malzemenin kullanılarak sahne üzerinde duyguların yansıtılabilmesi bir oyuncu için oldukça zordur. Özellikle oyuncu aşk, nefret, öfke, mutluluk, sevgi gibi duyguların sahnede gösterilmesinde sıkıntı çekmekte ve bir süre

sonra bu duyguların gerçeğini değil duyguların taklidini göstermeye başlamaktadır. Bunun sebebi ise oyuncunun bu duygulara ve yaptığı eyleme inancının olmamasıdır. Oyun karakterini sahnede yaşayan bir insan haline getirebilmek için oyuncunun karakterin duygularına, düşüncelerine ve hislerine inanması gerekmektedir. Bu gerçekliğin sağlanabilmesi için de oyuncu oynadığı karaktere uygun olan duyguları kendi geçmişinden bulup çıkarabilmelidir (Easty, 1978: 38). Tam da bu noktada coşku belleği çalışmaları devreye girmektedir. Yapılan çalışmalar oyuncunun kendi iradesiyle geçmiş yaşamındaki yoğun deneyimlerinden yararlanmasını, bunları tekrar yaratmasını ve kendisi için canlı hale getirmesini sağlamaktadır. Duyu belleğinin yardımıyla ulaştığı bu geçmiş, o süreçte yaşanan olayla bağlantısı olan kişilerin ve nesnelerin yeniden keşfedilmesine dayanmaktadır. Buradaki asıl amaç ise oyuncunun kendi duygularından yola çıkarak bir rolü olabildiğince inandırıcı, gerçekçi ve mantıklı bir şekilde yaratıp inşa etmesidir (Strasberg, 2010a: 26). Bu çalışma esnasında oyuncu iki soruyla karşı karşıya kalmaktadır: *Oyuncu sahnede gerçekten kendi duygularını mı oynayacaktır?* ve *Sahne üzerinde yansıttığı duygular gerçek ve kontrol edilebilir mi?* (Brestoff, 1995: 110-111).

Strasberg, bir oyuncunun gerçekten başka bir karaktere dönüştürerek kendi bedenini ve ruhunu terk etmesinin mümkün olmadığını belirtmiştir. Bu şu anlama gelmektedir ki bir oyuncunun kendi duyguları dışında başka birinin duygularını oynaması zaten mümkün değildir. Oyuncu bir karakteri yaratırken başka birinin değil, kendi duygularını ve bedenini kullanmaktadır. Oyuncunun bu noktada yapabileceği en iyi şey ise kendi duygularını eğiterek oynayacağı karakterin duygularına uygun bir şekilde yanıt vermesini sağlamaktır (Easty, 1978: 39). Tabii bu durum sahnede oyuncunun kendisini oynaması anlamına gelmemektedir. Oyuncu yaratıcı bir sanatçı olarak görülmektedir. Bu yaratım sürecinde de oyuncunun karakteri oluştururken tüm yaratıcılığını ortaya koyması ve hayal gücünün yardımı ile kendi duygularını karakterin duygularına uyarlayabilmesi gerekmektedir. Bu yüzden oyuncunun kendi yaşam deneyimlerinden elde ettiği duygudan yola çıkarak role hayat katıp yaşayan bir insan haline getirebilmesi mümkündür (Krasner, 2010: 10). Bu noktada Strasberg, coşku belleğini bir sanatçının yaratıcılığının kapısını açan bir anahtar olarak görmekte ve sanatın sağaltıcı değerinin yaşayan gerçek duygulardan geldiğini ifade etmektedir (Strasberg, 2010a: 28).

Oyuncunun sahne üzerinde yansıttığı duyguların gerçek olup olmadığına ilişkin konuya Strasberg bir açıklama getirmiştir. Ona göre duygusal tepki koşullu bir yanıtıdır ve bu tepkinin oluşması için yaratılacak koşulla ilgili faktörlerin odaklanma aracılığı ile

uyandırılması gerekmektedir. Bir kiři yařamında duygusal bir deneyim yařıyorsa bu gerçek yařam sürecinin bir parçasıdır. Fakat sahne üzerinde oynanacak bir metindeki duygu ele alındığında bu, bir kurgunun parçası ve hayal ürünü olmaktadır. Bu yüzden oyuncunun duyguyu yaratmak için özel bir çaba göstermesi gerekmektedir ve isteęi de zaten arzu edilen duyguya ulaşabilmektir (Strasberg, 2010b: 113). Oyuncunun bir duyguyu bulmak için hayal gücünde geçmişine dönmesi ve bu duygunun aynısını sahnede yaşaması gibi bir gerçeklik bulunmamaktadır. Çünkü sahnede kullanılan duyguların hiçbirisi oyuncunun geçmişte yaşadığı duyguların tekrar yaşanması değildir ve bu yüzden gerçek de değildir. Geçmişteki duygulardan sadece oynanacak rolün duygularını oluşturma sürecinde, hatırlanmış duygular olarak fayda sağlanabilmektedir. Hatırlanmış duygu ise bir oyuncunun yaratacağı ve her oyunda yeniden tekrar edebileceği bir duygu olarak ele alınmaktadır (Brestoff, 1995: 110). Bu duyguların kontrol edilmesi de doğrudan mümkün değildir. Belli bir gelişim sürecinin tamamlanması gerekmektedir ve oyuncunun bilinçli bir şekilde coşku belleğinin nasıl kullanacağını öğrenmesi gerekmektedir. Strasberg, coşku belleğinin oyuncu tarafından aktif bir şekilde kullanılmasını sağlamak için bir seri çalışmalar geliřtirmiş ve öğrencileriyle bunlar üzerinden alıřtırmalar yapmıştır (Hull, 2012: 83).

Duygu belleęi çalıřmaları oyuncunun duygularını ifade edebilmesini sağlamak için oluşturulmuştur. Bir oyuncunun kendi geçmişinde yaşamış olduęu duyguları oynadığı karaktere uygulaması mantığından hareket edilmektedir. Bir karakteri sahne üzerinde gerçekten yaşayan bir insana dönüřtürmek için karakterin tüm düşüncelerinin, duygularının ve hislerinin oyuncuya gerçek gelmesi gerekmektedir. Bu yüzden oyuncunun oynayacağı karaktere ilişkin duyguları kendi geçmişinden bulup çıkarması gerekmektedir. Çünkü oyuncu bir karakteri yaratırken enstrümanı olarak kendini kullanmaktadır. Oluşturacağı karakterin duyguları, düşünceleri ve tavrı da yine oyuncunun kendisinden çıkacaktır. Bu alıřtırmalar sayesinde kendi duygu birikimini oluşturan oyuncu bir karakter için arzu edilen duyguyu istedięi zaman çağırabilecektir. Oyuncunun birikimi ne kadar çok olursa, yaratıcılığı ve oynayacağı rol sayısındaki çeşitlilik de o kadar çok olabilecektir. Oyuncu istedięi zaman gülüp istedięi zaman da ağlayabilecek ve tüm bu eylemlerin hepsi gerçek duyguların yansıması olacaktır (Easty, 1978: 38- 39). Çünkü yařamdaki derin duyguların hepsi sahne üzerinde tekrar yaratılabilmektedir. Fakat gerçek yařamda duygular kontrol edilemezken sahne üzerinde bu duyguların kontrol edilebilmesi gerekmektedir. Bunun için de oyuncunun duygularını nasıl kontrol edebileceğini öğrenmesi gerekmektedir (Strasberg ve

Schechner, 1964: 132). Bu amaçla da Strasberg bir seri alıştırma hazırlamış ve bunları da coşku belleği çalışması altında ele almıştır (Strasberg, 1988: 148).

Coşku Belleği Çalışması: Bu alıştırma, oyuncunun arzu ettiği bir duyguyu bilinçli bir şekilde yaratmasını ve bunu kontrol etmesini sağlamak için yapılmaktadır. Coşku belleği çalışmasının en değerli tarafı ise oyuncunun oynadığı karakterin bulunduğu duruma uygun olan gerçek duyguyu bulabilmesi ve bu duyguyu her istediğinde tekrar edebilmesidir (Hull, 2012: 84). Alıştırma sayesinde oyuncu kendinde oluşturduğu bir takım kelimeler yüzünden ifade edemediği duygularını ifade edebilir hale gelmektedir. Çalışma oyuncuyu besleyen, duygularını tetikleyen bir motor görevi görmektedir. Eğer oyuncu çalışmanın aşamalarını doğru bir şekilde uygulayabilirse gerçekten bir sonuca ulaşabilecektir (Strasberg, 2010a: 27).

Çalışmanın sağlıklı ilerleyebilmesi için Strasberg bir takım uyarılarda bulunmuş ve bunların çalışmaya başlamadan önce çalışmayı yapacak ya da yaptıracak kişi tarafından dikkate alınmasının önemini vurgulamıştır (Brestoff, 1995: 113). Bu uyarıları şu şekilde ele almak mümkündür:

- Oyuncunun üzerinde çalışmak için seçtiği duygunun oyuncunun hafızasında canlı olmaması ve duygusal olarak oyuncuya zarar verecek psikolojik bir doğaya sahip olmaması gerekmektedir. Örneğin çok sevdiği birinin ölümünü hatırlamasını istemek oyuncuya zarar verebilmektedir (Strasberg, 1988: 149).
- Çocukluk döneminden seçilen deneyimler oldukça güçlü olabilmektedir. Çünkü bu anılar yaşanıldığı dönemde ifade edilememiştir ve bu deneyimlerin altında güçlü duygular bulunabilmektedir (Easty, 1978: 40).
- Seçilen deneyimlerin kişi açısından olabildiğince alışılmış olanın dışında olması ve kişinin hafızasında gerçekten önemli bir etki bırakmış olması oldukça önem taşımaktadır. Çünkü sıradan bir durum ile ilgili yapılan çalışmadan bir süre sonra herhangi bir duygunun çıkmadığı görülmektedir (Strasberg, 2010a: 29).
- Çalışmanın yapılmaya başlandığı ilk adımlarda bu çalışmanın uzman bir kişinin gözetiminde yapılması önerilmektedir. Çünkü oyuncunun neyi doğru yapıp neyi yanlış yaptığının bilinmesi sonradan doğacak problemlerin önüne geçilmesi açısından oldukça önemlidir (Hull, 2012: 88).
- Son olarak da oyuncunun coşku belleği çalışmalarından hemen bir sonuç beklememesi gerekmektedir. Çünkü oyuncunun tüm bedeninin duyguyu

yaratma sürecine tamamıyla hazır olması ve her bir aşamayı doğru bir şekilde tamamlamış olması gerekmektedir (Chabora, 2010: 231).

Çalışmanın ilk aşaması oyuncunun rahatlama çalışmalarını başlatmaktadır. Çalışma öncesinde oyuncunun yeteri kadar bedenini ve zihnini hazır duruma getirmesi oldukça önemlidir. Daha sonra oyuncudan beş duyusu ile deneyimlediği bir durum üzerine odaklanması istenir. Burada beş duyusu ile ilgili atılacak en doğru adım önce tek duyusu üzerine odaklanması ve aşama aşama diğer duyularını da kullanmasıdır. Bu noktada oyuncuyu yönlendiren kişinin devreye girerek ondan oyuncuya duyularıyla ilgili genelden özele doğru bir takım sorular sorması ve oyuncunun da bunları yanıtlaması beklenmektedir (Strasberg, 2010a: 31). Sorulan bu sorular oyuncunun duygusu ile alakalı değil tamamen beş duyusu ile ilgili sorulardır. Örneğin oyuncunun seçtiği olay ya da an içinde vücuduna karşı *ne hissettiği, nelere dokunduğu, ne duyduğu, nasıl bir tat aldığı, ne gördüğü* gibi genel sorulardan daha ince ayrıntıları elde etmeye yönelik sorular sorulabilmektedir. Oyuncunun fiziksel, duygusal ve duygusal olarak yeteri kadar hazır olduğundan emin olunduktan sonra bir sonraki aşamaya geçilmektedir (Strasberg ve Schechner, 1964: 132-133).

Çalışmanın ikinci aşamasında oyuncudan geçmişinde yaşadığı ve onu gerçekten etkileyen bir olayı ya da durumu hatırlaması istenmektedir. Oyuncunun bu durumu hatırlamaya çalışırken tüm hisleri, duyguları ve duyuları ile o anı kendi içinde yeniden yaratması istenir. Yaşadığı ana sebep olan ya da onunla ilgisi olan tüm durumların tek tek ele alınması beklenmektedir. Bu sırada oyuncuya o anda tam olarak nerede, kiminle olduğu, ne giydiği, ne yaptığı gibi bir takım sorular sorularak oyuncunun hem durumun içine girmesi hem de daha fazla ayrıntı elde etmesi sağlanmaktadır (Strasberg, 1988: 149). Oyuncuya soru sorulduğu esnada oyuncunun seçtiği anın hikâyesini anlatması istenmez sadece o an içinde *ne gördüğü, ne duyduğu, nasıl bir tat aldığı, neyi kokladığı, neye dokunduğu* gibi beş duyusuyla ne hissettiğinin cevabı beklenmektedir. Burada önemli olan öncelikli olarak duyuların devreye sokulmasıyla duygulara ulaşabilmektir. Çünkü bir oyuncunun duygularına doğrudan müdahale edilememektedir. Duyular yoluyla duyguya ulaşarak, duygunun yaratılması ve yavaş yavaş kontrol altına alınması en doğru yaklaşım olarak görülmektedir (Strasberg, 2010b: 110). Oyuncunun adım adım deneyimlediği o anın içine sokularak rolü için gerekli duygunun yaratıldığı ana kadar çalışma çeşitli sorular eşliğinde devam ettirilmekte ve duygunun ortaya çıktığı anda da oyuncu rolüne ilişkin sözcüklerle o anı anlatmaya başlamaktadır. Oyuncu bu duyguları yaratmayı ve kontrol etmeyi öğrenene

kadar çalışma bu şekilde farklı roller ve duygular üzerinden devam etmektedir (Hull, 2012: 92).

3.3.3. Oyuncunun Bir Rol Üzerinde Çalışması

Strasberg bir rol üzerinde çalışan oyuncuyu role yaklaşımı açısından ikiye ayırmaktadır. Bir oyuncu sahneye çıkmakta ve sahnede sadece kendisini oynamakta diğer oyuncu ise yaratmış olduğu maskenin arkasına gizlenip role ilişkin ne hissediyor ve yapmak istiyorsa sahnede onu yansıtmakta ya da taklit etmektedir. Strasberg, her iki yaklaşımın da yanlışlığını ya da doğruluğunu tartışmak yerine sadece oyuncunun rolü yaratırken hangi psikolojik ihtiyaç içerisinde olduğunun tespit edilmesini daha doğru bulmaktadır (Strasberg, 2010b: 281-282). Çünkü oyuncu sahne üzerinde duygularıyla, düşünceleriyle, hisleri ve tavırlarıyla karmaşık bir insan yaşamını canlandıracaktır ve bu yaratım sürecini kendini oynamak ya da birini taklit etmek açısından ele almak oldukça yetersiz bir yaklaşımdır (Easty, 1978: 14). Tam da bu noktada Metot, bir rol üzerinde çalışan ve role hayat vermeye çabalayan oyuncunun tüm yaratıcılığını ve hayal gücünü kullandığı bir süreçten geçmesi gerektiğini savunmaktadır. Çünkü oyuncu ancak bu şekilde hem bir role hem de oyuna ilişkin bir gerçeklik ve samimiyet yakalayabilecektir (Strasberg, 1988: 173). Bunu yaparken oyuncunun kendisini, çalışacağı rolü ve oyunun durumlarını ayrı ayrı ele aldığı bir süreçten geçmesi gerekmektedir. Daha önceki bölümde ele alınan oyuncunun kendi üzerindeki çalışmasında rahatlama, odaklanma, duyu belleği ve coşku belleği alıştırmalarıyla ön hazırlık çalışmasını yapan oyuncu artık Metot' un ikinci aşamasını oluşturan rol üzerindeki çalışmalarına başlayabilecektir. Oyuncu bu süreçte çalışacağı rol için oyunun durumlarının ele alındığı *içsel hazırlık* ve *dışsal hazırlık* olmak üzere iki süreçten geçecektir (Strasberg ve Schechner, 1964: 128-129; Krasner, 2010: 17-18).

İçsel hazırlık aşamasında oyuncu metin çalışmasından bağımsız olarak oynayacağı rol üzerinde çalışmaktadır. Burada amaç yaratılacak olan karakterin oyuncunun kendi açısından ikna olabileceği belli bir seviyeye gelmesidir. Çünkü ancak bu şekilde rol ve oyuncu arasında bir gerçeklik bağı kurulabilecektir (Strasberg, 2010a: 43). Oyuncunun karakteri canlandırmak için yapacağı içsel hazırlık ise oyuncunun kendisine karakter ve karakterin yaşamı ile ilgili soracağı doğru sorular sayesinde olacaktır. Bu sayede karakter daha iyi anlaşılacak ve tanınacaktır (Easty, 1978: 137). Karakterin daha iyi

tanınması da oyuncunun hayal gücünü tetikleyeceği için çalışmanın ilerleyen aşamalarında rolün gelişimi açısından büyük fayda sağlayacaktır (Hull, 2012: 153).

Dışsal hazırlık çalışmasında oyuncu artık oyun metni üzerinde analiz sürecine girmektedir. Bu aşamada oyun metni parçalara bölünerek her bir sahnenin konusu, ana fikri ve oyuncunun yorumu üzerinde çalışılan karakter en ince ayrıntısına kadar ele alınmaktadır. Burada önemli olan karakter eylemlerinin olabildiğince gerçek ve mantıklı bir sıra ile oyuncu tarafından gerçekleştirilmesidir. Çünkü ancak bu şekilde karakterin en son aşamadaki fiziksel biçimine ulaşabilecektir. Bunu yaparken de oyuncunun karakterin bulunduğu durumları, olayları doğru tespit etmesi ve gerekli eylemsel amacı bulması gerekmektedir (Strasberg,1988: 160-161). Bu çalışmalar sırasında karakterin bulunduğu durumun oyuncu tarafından gerçek bir şekilde anlaşılabilmesi ve ifade edilebilmesi için bir takım duyu belleği ve coşku belleği çalışmaları yapılmaktadır. Böylelikle role ilişkin oyuncunun gerçeklik bağı kurulmakta ve oyuncunun bunu nasıl kontrol edebileceği öğretilmektedir (Strasberg ve Schechner: 131-132). Oyuncunun karakteri canlandırmak için yaptığı dışsal hazırlıkta karakterin fiziksel formu, tavırları ve kıyafetleri en son aşama olarak ele alınmaktadır. Çünkü oyuncu tüm içtenliği ile benimsediği rolün fiziksel formuna zaten kolaylıkla ulaşabilecektir. Burada önemli olan gerekli içsel hazırlığın yapılmış olmasıdır (Krasner, 2010: 15). Strasberg bu aşamada oyuncuya yardımcı olmak açısından hayvan çalışmaları yaptırmakta ve oyuncunun çalıştığı karaktere yakın bulduğu bir hayvan üzerinde gözlem yaparak hayvanın bir takım özelliklerini hem karaktere hem de oyuncunun bedenine uygulamasını sağlamaya çalışmaktadır (Strasberg, 2010a: 34).

Strasberg, bu süreçlerin aşamalı olarak yürütülmesine oldukça önem vermektedir. Çünkü ona göre başarılı bir oyuncunun karakter yaratımı bu süreçlerden geçmektedir. Oyuncu bu aşamalarda ne kadar yaratıcı bir süreç geçirirse oynayacağı karakter de sahne üzerinde o kadar hayat bulacak ve gerçekten yaşayan bir insan haline dönüşecektir (Strasberg, 2010b: 286-287).

3.3.3.1. Karakterin Canlandırılması İçin İçsel Hazırlık

Strasberg, oyuncunun bir karakter üzerinde çalışırken bu karakterin inandırıcılığının ve sahne üzerinde gerçekçi bir şekilde yaratılabilmesinin oyunculuk sanatının en önemli özelliği olduğunu vurgulamıştır. Oyuncunun bu karakteri olabildiğince ikna edici bir şekilde ele almasının ve oyun üzerindeki çalışmasından farklı tutarak titizlikle üzerinde

çalışılmasının gerektiğini söylemiştir. Çünkü oyuncu karaktere inanırsa kendi yaptıklarına da inanabilecektir (Strasberg, 2010a: 43). Bu sebeple Strasberg'in içsel hazırlık çalışmaları, bir karaktere yaklaşırken oyuncunun olabildiğince yaratıcı bir süreçten geçmesine yardımcı olmak amacını taşımaktadır. Ele alınan rolün alışılmış mekanik bir şekilde değil de oyuncunun yaratıcılığının yansıtıldığı ve taklit edilmesi imkânsız olması oldukça önemlidir (Strasberg, 2010b: 287).

Oyuncunun karakteri canlandırmak için yapacağı içsel hazırlık sürecinde bir takım problemlerle karşılaşması mümkündür. İlk adımda oyuncudan hem kendi enstrümanını kullanmayı hem de karakterin analizini yapmayı sağlayacak bilgileri elde etmesi beklenmektedir. Bu elde ettiği bilgiler ona nasıl oynayacağını değil yaratacağı karakterin ne oynayacağını gösterecektir. Bu sebeple oyuncunun hazırlık sürecinde karakterin içsel yaratımını yapabilmek için hem karaktere hem de kendisine bir takım sorular sorması gerekmektedir (Easty, 1978: 137). Böylelikle oyuncu bir sonraki adımda eylemlerinin mantığını, diğer karakterlerle olan ilişkilerini, neyi neden yaptığının cevabını belli bir mantık ve ilerleyiş içerisinde verebilecektir. O yüzden oyuncunun bu aşaması biraz daha kendi üzerinde çalışmasının devamı da sayılabilir. Çünkü henüz metin üzerinde çalışılmaya başlanmamıştır ve oyuncu halen kendisinin karakterle kuracağı ilişkiyi ancak karakterin gerçekliğine inandığı ölçüde sağlayabilecektir (Strasberg, 1988: 160).

Oyuncu ilk olarak metni okumakla işe başlamaktadır. Metin oyuncunun tüm oyunu ve kendi karakterini anlayıncaya kadar defalarca okunabilmektedir. Fakat Strasberg için ilk okuma oyuncunun karakter açısından ilk izlenimi edinmesi için oldukça önemlidir. Çünkü bu ilk okumada oyuncunun hayal gücü daha sonraki aşamalara göre daha fazla tetiklenmektedir. Bu yüzden oyuncudan ilk okuma sırasında çok dikkatli olması, önyargıdan uzak durması, metne ilişkin soğukluk yaratmadan hayal gücünü sonuna kadar kullanması beklenmektedir (Strasberg, 2010b: 288).

Metni okuyan oyuncudan ele aldığı karakterin o anına, geçmişine ve genel özelliklerine ilişkin sorular sorması istenmektedir. Örneğin: *Ben kimim?* , *Neredeyim?* , *Şuan ki durumum ne?* , *Ne yapıyorum?* , *Duygusal durumum ne?* , *Nasıl bir geçmişim var?* , *Nasıl bir ailem vardı?* , *Günlerim nasıl geçiyordu?* , *Hangi şehirde yaşıyordum?* , *Nasıl bir evde oturuyordum?* , *Şu an nerde yaşıyorum?* , *Nasıl bir evde oturuyorum?* , *Sahnedeki diğer karakterlerle olan ilişkim ne?* , *Ne istiyorum?* (Hull, 2012: 149-151).

Oyuncu *başlangıç soruları* (initial questions)⁹ olarak ele alınan bu soruları daha detaylı ele alacak olursa kendi içinde onları daha nasıl çeşitlendirilebileceğini görmek açısından faydalı olacaktır.

Ben Kimim? (Who am I?) : Oyuncudan karakterin kim olduğunu daha iyi anlayabilmek için karakterin eğitimini, mesleğini, gelirini, inancını, nelerden hoşlanıp nelerden hoşlanmadığını, alışkanlıklarını, yaşını, kilosunu, boyunu, sağlık durumunu, davranışlarına ve psikolojisine yansıyan her hangi bir fiziksel engelinin olup olmadığını, karakteristik davranışlarını, aile yaşamının onu nasıl etkilediğini, yaşadığı sosyal çevrenin geleneksel yapısının onu nasıl etkilediğini sorması beklenmektedir.

Şu An ki Var Olan Durum Nedir? (What is the Present Stituation?) : Karakterin buraya ne yapmaya geldiği, fiziksel durumunun ne olduğu: Yorgun mu, Aç mı, Üşümüş mü, Hasta mı olduğu. Psikolojik durumunun nasıl olduğu: Bilinçli mi, Karmaşık mı, Sakin mi, Sarhoş mu olduğu. Karakteri tetikleyen şeylerin ne olduğu, sahnedeki diğer karakterlerle olan ilişkisinin ne olduğu, Hemen öncesinde ne olduğu ve karakterin ne yaptığı gibi sorular sorulabilmektedir.

Neredeyim? (Where am I?) : Bu soru genellikle olayın geçtiği yerin neresi olduğunu öğrenmek için sorulmaktadır. Burada oyuncudan olayın geçtiği yılı, mevsimi, günün saati, havanın sıcaklığı, nemi gibi çevresel ve zamana ilişkin etmenleri göz önüne alması beklenmektedir.

Duygusal Durumum Ne? (What is My Emotional Condition?) : Oyuncu karakterin onu etkileyen fiziksel durumu kadar duygusal durumunu da anlamaya çalışmalıdır. Çünkü karakterin duygusal durumu oyuncunun çalışmalar esnasında duygu belleği ya da duyu belleği çalışmalarının devreye sokulması açısından önem taşımaktadır. Buradan elde edilecek veriler oyuncunun hangi çalışmayı yapması gerektiğini ortaya çıkaracaktır.

Sahnedeki Diğer İnsanlarla Olan İlişkim Ne? (What is My Relationship to Other People in the Scene?) : Oyuncunun oyunda geçen tüm karakterlerle arasındaki ilişkiyi ve onlara yönelik tavrının ne olduğunu anlamak için tüm karakterleri tek tek ele alması gerekmektedir. Bu kişiler oyunda geçen anne, baba, kardeş, hala, sevgili, kurban ya da kahraman olabilirler. Diğer karakterlerle olan ilişkinin niteliğinin ortaya konulması karakterin onlara göstereceği tavır belirlemek açısından önemli görülmektedir.

⁹ Bu bölüm Loraine Hull'un *Strasberg's Method* kitabının Preparing and Learning a Role (149-152) kısmından faydalanılarak yazılmıştır.

Ne istiyorum? (What I Want?) : Bu soru oyuncunun soracağı en önemli soru olarak görülmektedir. Çünkü verilecek cevap karakterin oyun boyunca amacını ve eylemini belirleyecektir. Bu soru ile birlikte sorulabilecek olan *neden buradayım?* sorusu karakterin keşfedilmesinde oldukça önemli bir yere sahiptir. Karakterin kişisel olarak ne istediği, ne için mücadele ettiği karakterin oyun boyunca tavrının belirlenmesinde oyuncuya oldukça yardımcı olacaktır.

Oyuncu tarafından daha da çoğaltılması gereken bu sorular ile birlikte oyuncu karakterin hayatına tanıklık etmeye başlamaktadır. Böylelikle sorulara vereceği doğru yanıtlarla birlikte karakter ve kendisi arasında bağ kurulmaya başlamaktadır. Oyuncunun bu soruları sorarken karakterin ne düşündüğünü, ne hissettiğini, neye inandığını, kişisel alışkanlıklarını ve özelliklerini anlaması ve bunlar üzerine çalışırken sanki bunları kendi yaşıyormuş gibi görmeye çalışması gerekmektedir. Çünkü oyuncunun unutmaması gereken bir şey vardır o da bir karakterin içsel yaşamını oluşturmak gerçek duygulardan geçmektedir. Bu duyguları ise bir oyuncu sadece dış gözlem ile değil ancak karakter ile kuracağı içsel bağ sayesinde gerçekleştirebilmektedir. Bunun yolu da karakteri anlamak için ilk olarak olabildiğince farklı sorular sormaktan geçmektedir (Easty, 1978: 137).

3.3.3.2. Karakterin Canlandırılması İçin Dışsal Hazırlık

Bu bölümde oyuncu karakterin canlandırılması için yapacağı dışsal hazırlıkta daha çok kendi rolüne, oyunun temasına ve yorumuna ilişkin bir süreç geçirmektedir. Fakat Strasberg, çalışmayı yürütecek olan oyuncuyu bir takım konularda uyarmaktadır. Oyunun yorumu ile ilgili yapacağı çalışmalarda oyuncunun çok fazla masa başı çalışması yapmaması gerektiğini belirtmiştir. Çünkü bir oyunun teorik, edebi, eleştirel ve felsefi yapısı her zaman sahne üzerindeki gerçekliği yaratmaya yetmeyebilir. O yüzden ilk adımda bir oyun ve onu oluşturan sahneler ele alınırken bu sahnelerin sadece oyuncunun çalışması için birer malzeme ya da birer aracı olduğunu unutmamak gerekmektedir (Strasberg, 1988:160).

Bir önceki bölümde oyuncu karakterin canlandırılması için yaptığı içsel hazırlıkta metnin ilk okumasını yapmış ve oynayacağı rolle alakalı bir takım sorular sormuştu. Böylece rolün içsel hazırlığı sağlanmaya çalışılmıştı. Çalışmanın ikinci basamağını oluşturan ve oyuncunun karaktere dışsal yönden yaklaşıacağı bu bölüm aslında oyuncunun içsel yaratımının dışsal ifadeye dönüştürülme sürecidir. Seyircinin en son

sahnele gördüğü rolün fiziksel formunun, oyuncu açısından en son ele alınması gereken basamak yani sonuç kısmı olarak görülmesinde fayda vardır. Eğer oyuncu ele aldığı karakteri kendi içinde bir takım aşamalardan geçirmeden sadece fiziksel özellikleri üzerinden hareket ederse oynayacağı karakterin sahnele bir gerçekliği ya da inandırıcılığı olmayacaktır. Bu yüzden karakterin adım adım aşamalardan geçerek en son fiziksel formuna ulaşılmaktadır (Easty, 1978: 150-152).

Bu aşamada oyuncunun rolü analiz etmeye ve kendisini rolü içinde yaşar hale getirmeye devam edilmektedir. Yapılan analizin asıl amacı ise, rolün içsel ve dışsal yapısı arasındaki mantıklı bağlantının kurulmasıdır. Oyuncu bu noktada oynayacağı karakterin cümleleri üzerinde düşünmeye ve çalışmaya başlamaktadır (Strasberg, 2010b: 288). Burada belirtilmesi gereken çok önemli bir nokta vardır o da oyuncunun metindeki cümleleri ezberlemeye çalışmamasıdır. Bu aşamadaki çalışmada oyuncudan sessiz ve rahat bir şekilde oturarak kendi cümlelerini defalarca okuması istenmektedir. Bunu yaparken de sözcüklere her hangi bir duygu yüklemekten sadece cümlelerin anlamını, karakterin ne demek istediğini ortaya çıkartacak şekilde bir okuma yapması istenir. Duygu ve enerji ile ilgili çalışmaların karakterin iç çizgisinin tam olarak çizilmesinden sonra yapılması daha doğru görülmektedir (Hull, 2012:154). Oyuncunun yapması gereken sadece okuduğu cümlelerin altında yatan anlamı ortaya çıkarmaya çalışmaktır. Çünkü cümlelerin anlamını kavramak için kelimelerin hangi gerçekliği, duyguyu, düşüncüyü yansıttığını bilmek gerekmektedir. Eğer bir oyuncu bir cümlenin anlamını kavrayamaz ise oynayacağı sahnenin anahtarını kaybetmiş olacak ve rolü oyundaki yolunu kaybedecektir (Strasberg, 2010a:48).

Çalışmanın üçüncü basamağında oyuncu analize devam etmektedir. Bu aşamada yapılması istenilen çalışma, rolün ve eylemlerin taslağının oyunun verili durumlarından yola çıkılarak oluşturulmasıdır. Oyuncu bu süreçte *genel* ve *özel* olmak üzere iki çeşit analiz yapmaktadır.

Genel analizde, oyun bir bütün olarak ele alınmaktadır. Oyunun ana fikri, üstün amacı rolün genel eylemsel amacı tanımlanacak şekilde bir yaklaşım sergilenmektedir (Strasberg, 2010b: 293). Genel analiz sürecinde oyuncunun oyunda ne söylenildiğini değil, oyunda ne olduğunu ortaya koyacak şekilde bir yaklaşım sergilemesinde fayda vardır. Çünkü oyunun ana fikri ve üstün amacı buradaki olayın hangi durumdan kaynaklandığı anlaşıldığı zaman ortaya çıkacaktır. Oyuncunun sadece ana fikre bağlı cümleleri arka arkaya sıralaması değil gerçekten neler olduğunun bir sıralamasını yapması daha sağlıklı olacaktır (Strasberg, 1988: 163).

Özel analizde, oyunun her bir bölümü ayrı ayrı değerlendirilmek üzere küçük parçalara bölünmektedir. Böylece oyuncu rolünün hangi eylemi yapacağını tespit ederken genel bir eylemden değil küçük ayrıntıların da dikkatle ele alınarak değerlendirildiği özel bir eylemden yola çıkacaktır (Strasberg, 2010b: 293). Metin küçük parçalara bölündükten ve oyuncu her bir sahnenin ana fikrine uygun olayları tespit ettikten sonra oynayacağı rolün bu olaylardaki yönelimlerini ve isteklerini ortaya koymaya çalışacaktır. Burada uygulanması önerilen teknik ise karakterin yönelimlerinin ve eylemlerinin aktif kelimelerle ayrı ayrı ele alınması ve bu çalışmaların sadece masa başı çalışması şeklinde değil aynı zamanda sahne üstünde de denenmeye başlanmasıdır (Hull, 2012: 160). Çünkü karakterin bir bölümdeki ya da sahnedeki en ufak yönelimi ve eylemi onun oyundaki genel yönelim ve eylemini ortaya koyarak karakterin gelişmesine yardımcı olacaktır. Fakat unutmamak gerekir ki bu sadece masa başında zihinsel olarak gerçekleştirilebilecek bir çalışma olarak ele alınmamalıdır. Çünkü oyuncu ancak deneyerek doğru yönelimi ve eylemi tespit edebilmektedir (Easty, 1978: 147-148).

Strasberg, oyuncunun oynayacağı rolün yönelim ve isteklerini ortaya koyabilmesini sağlamak için her bir bölümdeki *verili durumları* doğru değerlendirmesi gerektiğini belirtmiştir. Çünkü verili durumlar hem oyuna can vermekte hem de karakterin sahnede olma amacını, oyuncunun duygusal ve zihinsel motivasyonu sağlamaktadır. Oyuncu sadece cümleleri söylemek yerine verili durumlar sayesinde bu cümlelerin alt metninde *ne olduğunu* ve *neyi oynaması* gerektiğini anlayabilmektedir (Strasberg, 2010a: 45). Verili durumlarda oyuncunun oynadığı karakterin bulunduğu durumda ne yapacağını bulması gerekmektedir. Tam bu noktada Strasberg bir uyarıda bulunmuştur. Verili durumlar üzerine düşünen ve çalışan oyuncunun sorulara cevap verirken *Ben bu durumda olsaydım ne yapardım?* sorusu ile değil; *Karakter bu durumda olsa ne yapardı?* sorusu ile hareket etmesi gerektiğini vurgulamıştır. Çünkü burada önemli olan oyuncunun değil karakterin eylemidir. Aksi halde oyuncu kendisini ve kendi seçtiği eylemleri oynamaya başlayacak ve karakter yaratımında yanlış bir yola girecektir (Strasberg, 2010b: 290-291). Karakterin verili durumlarda ne yapacağını ortaya koyan oyuncu yavaş yavaş o karakterin içinde yaşamaya başlayacak ve duruma ilişkin verilecek gerçek cevaplar karakterin sahnede canlanmasına yardımcı olacaktır. Böylelikle bir sonraki basamağın alt yapısı sağlanacaktır. Oyuncu artık verili durumların gerçekliğinden yola çıkarak karakterin nasıl hissettiği ne düşündüğü gibi eylemleri duygusal ve duygusal içerik ile tamamlama yoluna doğru geçecektir (Easty, 1978: 137).

Çalışmanın dördüncü basamağında oyuncu artık rolün derinliğinin verili durumlar içinde geliştirilmesiyle uğraşmaktadır. Bu içsel derinlik ise rolün duysal ve duygusal varlığının tam bir yaratıcılık ve hayal gücü çerçevesinde ele alınmasını gerektirmektedir. Buradaki coşku belleği üzerine yapılacak çalışma hem verili durumların hem de olayların gerçekliğe dayanan bir anlam kazanmasını sağlayacaktır (Strasberg, 2010b: 297). Bu aşamada oyuncunun oynayacağı rolle kuracağı bağlantı oldukça önem kazanmaktadır. Oyuncu artık bu karakter gibi davranabilmek için nasıl bir motivasyon sağlaması gerektiği üzerine düşünmektedir. Oyuncuya bu çalışma esnasında duyu belleği ve coşku belleği ile yapabileceği bir takım alıştırmalar önerilmektedir (Strasberg, 2010a: 45).

Duyu belleği ile ilgili alıştırmalarda bir durumun gerçekliğini oyuncunun kendisinde oluşturması için illa ki o durumun aynısını yaşaması gerekmemektedir. Burada önemli olan oyuncunun sadece gerçekliği yaratabilmesidir. Bunu hangi yolla yaptığı onun hayal gücündeki malzemeye bağlıdır. Örneğin sahnede dondurma yemesinin gerçekliğini hayalinde haşlanmış patates yediğini düşünerek yansıtabilir. Ya da renklendirilmiş çay aracıyla gerçek viski etkisini kendisinde oluşturabilir yahut tatlandırıcı şekeri zehirli bir ilaç içmiş gibi yansıtabilir. Tüm bunlar, oyuncunun bu eylemlerin altına hangi duysal gerçekliği koyduğu ile alakalıdır. Bu belki bir limonun ya da acı bir yiyeceğin duyularda bıraktığı etkinin hatırlanması bile olabilir (Hull, 2012: 42).

Duygu belleği ile ilgili çalışmalarda örnek vermek gerekirse bir katilin oynanması gereken bir durumda oyuncunun hayatında birisini öldürmüş olmasına gerek yoktur. Katil olmasına sebep olan durumu hayatında daha önce öldürmüş olduğu bir sivrisineği ya da herhangi bir canlıyı ele alarak yola çıkabilmektedir. Burada önemli olan hangi duygudan yola çıkıldığında bir katilin ruh haline yaklaşılacağıdır. Yaratılmak istenen duygu bir oyuncudan olabildiğince uzak ya da onun yaşamamış olduğu bir duygu ya da durum olabilir. Fakat unutulmaması gereken bir şey vardır ki o da bir insanı bir eylemi yapmaya yönlendiren sebeplerin farklı yollardan elde edilebilir olmasıdır. Burada eğilimin ne olacağı tamamen oyuncunun onun yerine koyduğu sebebe bağlı olmaktadır. Çünkü hayatta herkes şu ya da bu şekilde belli bir dereceye kadar da olsa benzer durumlar yaşamıştır (Easty, 1978: 141).

Çalışmanın beşinci ve son basamağında oyuncu artık oynayacağı rolün dışsal yapısıyla ve tavırlarıyla ilgilenmektedir. Geçirmiş olduğu analiz süreci ile birlikte oyuncu artık biriktirdiği içsel gelişimi dışarı yansıtabilecektir. Fakat oyuncunun yine de dikkat etmesi gereken bazı noktalar vardır. Oyuncu hiçbir zaman karaktere ait bir tavır

karakter yaptığı için yapmamalıdır. Oyuncu, karakterin bunu niçin yaptığının nedenini bulmalı ve bunu kendi içinde haklı hale getirebilmelidir. Ancak bu şekilde karakterin tavrını benimseyip gerçekten kendisine ait bir tavırmış gibi davranabilmektedir (Strasberg, 2010b: 297-298). Strasberg, bu aşamada oyuncuya çalıştığı role ilişkin farklı ve özgün tavırlar bulabilmesi açısından *hayvan çalışması* (animal exercise)'ni önermektedir.

Hayvan Çalışması: Bu çalışma oyuncunun bir role yaklaşırken kendisi ve rol arasındaki farkı oluşturması açısından fayda sağlamaktadır. Çalışma oyuncunun kendi duygularına dayanmadan oynayacağı karakterin tavırlarını biçimsel olarak oluşturmasını amaçlamaktadır. Eğer oyuncu sadece kendinden ve kendi duygularından yola çıkarak bir rolün tavrını yaratmaya çalışırsa bir süre sonra sabit bir tavırla kendini oynamaya başlayacaktır. Bu yüzden oyuncunun yaratıcı bir hayal gücü ile farklı bir fiziksel tavır yaratması için hayvan çalışması devreye sokulmaktadır. Hayvan çalışmasının en değerli tarafı ise oyuncuya gerçekten oynayacağı rolün fiziksel yapılması ile ilgili sağlıklı bir yol gösteriyor olmasıdır (Strasberg, 1988: 147).

Çalışma ilk adımda sadece gözleme dayalı olarak yürütülmekte ve herhangi bir duygusal deneyime ihtiyaç görülmemektedir. Oyuncu rolüne uygun seçtiği bir hayvanı imkânları doğrultusunda ve tarafsız bir şekilde gözlemlemeye başlamaktadır. Örneğin ele alınan karakter acımasız ve yırtıcı bir kişiye gözlemlemek için bir ayı ya da goril tercih edilebilir. Eğer oyuncu şüpheli ve meraklı bir karakter üzerine çalışıyorsa o zaman da bir kediye kendisine örnek alabilir. Oyuncu gözlem yaparken hayvanın sadece hareketlerine, tavrına ve davranışlarına odaklanmaktadır (Easty, 1978: 127-128). Örneğin hayvanın hareket ritminden başlayarak vücudunu nasıl kullandığına kadar tüm ayrıntılar dikkatle ele alınmakta ve oyuncu bütün bu tavırları yavaş yavaş kendi bedeninde uygulamaya başlamaktadır. Bunu yaparken de oyuncu kendisine gözlemlediği hayvan ve kendisi arasındaki farklılıkları ortaya koyacak sorular sormaktadır. Gözlemleri sonucunda çalışılan karaktere uygun tavırlar tespit edildikten sonra oyuncu bu tavırları kendi bedeninde tam olarak doğallaşana kadar defalarca çalışmaktadır. Böylece karakterin fiziksel tavrını meydana getirirken kendisini değil yarattığı başka bir karakteri oynama fırsatını elde etmiş olacaktır (Strasberg, 2010a: 34-35).

Son olarak karakterin tüm tavırları oyuncunun kendi doğası haline geldikten sonra sıra oyuncunun rolüne uygun kostüm ve aksesuarların seçimine gelmektedir. Bu aşamada kullanılan tüm malzemelerin gerekli doğallığın yakalanması açısından gerçek olan

malzemelere oldukça yakın olmasında fayda vardır. Böylelikle oyuncu o ana kadar geliştirdiği karakteri son aşamada tamamlamış ve rolünün dışsal hazırlığını bitirmiş olacaktır (Hull, 2012: 158).

Strasberg, karakteri canlandırmak için yapılan dışsal hazırlık sürecindeki analizin oldukça önemli olduğunu vurgulamıştır. Çünkü analiz oyuncuya bir rolün yapı taşlarını, doğasını, iç yaşantısını ve tüm yapısını anlamasında yardımcı olmaktadır. Analiz sürecini doğru bir şekilde tamamlayan oyuncu bu sayede karakterin hem iç dünyasının, duygularının, düşüncelerinin ve hilelerinin nasıl olduğunu anlamış olacak hem de bütün içsel birikimin dışa nasıl yansıtılabileceğini kavramış olacaktır (Strasberg, 2010b: 293).

4. SİSTEM OYUNCULUĞU İLE METOT OYUNCULUĞU'NUN KARŞILAŞTIRILMASI

Sistem Oyunculuğu ve Metot Oyunculuğu zaman zaman birbiriyle karıştırılan yöntemler olarak görülmüştür. Çünkü her iki oyunculuk yaklaşımında da benzer taraflar oldukça fazladır. Bunun sebebi ise Metot Oyunculuk yönteminin temelini Sistem Oyunculuğu'nun oluşturmasıdır. Strasberg, kendi oyunculuk yaklaşımını Stanislavski'nin yıllarca yapmış olduğu çalışmalar doğrultusunda meydana getirmiştir (Conroy, 1993: 245). Strasberg, Stanislavski'nin ilk defa oyunculunun o zamana kadar ele alınmamış sorunlarına değindiğini ve bunları çözmek için uğraştığını belirtmiştir. Stanislavski'nin bu uğraşlarından çıkan çalışmalar ise Sistem Oyunculuğu' nu ve dolayısıyla daha sonra Metot Oyunculuğu' nu meydana getirmiştir (Strasberg, 2010a: 144).

Metot ve Sistem'in uygulama alanındaki temel farklılıklarına geçmeden önce birbirine benzer bu oyunculuk yöntemlerinin kültür yapısı farklı iki ülkede nasıl uygulanabildiğini ele almak doğru olacaktır. Çünkü Metot Oyunculuğu, Sistem Oyunculuğu üzerinde çok büyük değişiklikler yapmamış, genellikle uygulama noktasında alıştırmalar geliştirmiştir. Durum böyle olunca oyunculuk geleneği farklı iki ülkenin nasıl olup da aynı oyunculuk yöntemini başarıyla uyguladığı sorusu gündeme gelmektedir. Özüaydın, Metot Oyunculuğu ile ilgili yaptığı çalışmada bu konuyu şu şekilde ele almıştır:

Metot' un, oyunun veya karakterin gerçeklerinin yerine, kendi yaşamından seçtiği gerçeklikleri kullanma ve böylece oyuna ait unsurları kişiselleştirme anlayışı, Amerikan bireyselliği ile paralellik gösteren bir anlayıştır. Demokrasi, bireylerin eşitliği üzerine kuruludur. Fakat bu eşitlik, bireyin diğer bireyler tarafından onaylanma, takdir görme ve onlar arasından bir şekilde farklılığı ile sıyrılmaya güdüsünü beraberinde getirir. Demokrasinin getirdiği eşitlik ve beraberinde gelen özgünlük arayışı, Amerikan kimliğinin belirleyici unsurlarından biri olan bireyselleşme doğurmuş ve beslemiştir. 20. Yüzyıl'ın başlarında, Amerikan kültürü, bireyin kimliğini tanımlama çabasını ve özgünlük anlayışını ortaya çıkarmıştır. Özgünlük, taklidin, sahteliğin ve kandırmanın yerine; orijinallik, dürüstlüğü ve samimiyeti geçirmiştir. Amerikan kültüründe, özgün olan, bireyin içsel duygusal alanıdır. Bu görüş, Amerikan yaşamını güçlü bir biçimde şekillendirmiştir. 20. Yüzyıl'ın başlarında Amerika'da meydana gelen kültürel değişim, "kişisel çıkar, kişisel tatmin, kendini kanıtama, kendini gösterme" gibi kavramların öne çıkarılması yoluyla, bireyin, yüceltilmiş bir benlik algısıyla ve farklılığını dışarıya vurma arzusuyla yetişmesini sağlamıştır (Özüaydın:2012:196).

Strasberg'in Metot Oyuncululuğu'nu, 20.Yüzyıl Amerikan yaşamına, kültürüne ya da tiyatro anlayışına uygun olacak şekilde bilinçli bir tercihle oluşturup oluşturmadığına dair kesin bir bilgi bulunmamaktadır. Fakat oyunculukta, sahne uygulamasında gerçekliği ve doğallığı arıyor olması, onun da taklitten ve sahtelikten kaçıp, oyuncuda özgün olanı tercih ettiğini göstermektedir. Tam da bu noktada coşku belleği kavramına değinmekte fayda vardır. Çünkü Strasberg, Metot Oyuncululuğu'nun temel prensiplerini Stanislavski'nin ilk dönem çalışması olan psikolojik eylemler yöntemi üzerine kurmuştur. Oyuncunun duygularını sahne üzerinde ifade edebilmesini sağlayacak coşku belleği ve özellikle rahatlama, odaklanma, duyu belleği ve duygusal bellek üzerine yapılan çalışmalar Strasberg'in de çoğunlukla üzerinde durduğu ve kendi çalışmasının temelini meydana getirdiği alanlar olmuştur (Strasberg ve Schechner, 1964: 119-124).

Her iki oyunculuk yaklaşımındaki ortak terimlerin uygulamada nasıl ele alındıklarını anlamak ve aradaki farkları görmek açısından bu kavramları ayrı ayrı değerlendirmek daha doğru olacaktır. Özellikle *rahatlama*, *odaklanma*, *duyu belleği*, *duygu belleği*, *büyülü eğer* ve *verili durumlar* her iki oyunculuk önerisinde de sıklıkla kullanılmaktadır.

Rahatlama: Stanislavski, kas gerginliğinin bir oyuncunun yaratıcılığına engel olduğunu görmüş ve her oyuncunun kendisine uygun bir yolla vücutlarındaki bu gerginlik problemini bir takım rahatlama çalışmalarıyla çözmeleri gerektiğini vurgulamıştır. Strasberg ise, rahatlama ile ilgili bir seri alıştırmalar geliştirmiş ve bu alıştırmaları

oyuncunun çalışmaya başlamadan önce yapması zorunlu bir basamak olarak ortaya koymuştur (Strasberg, 1988: 124-125).

Stanislavski, oyuncunun vücudundaki kaslarını mutlaka rahatlatması ve bunun için çaba harcaması gerektiğini önemle vurgulamıştır. Fakat bir oyuncunun nasıl rahatlayacağı ya da vücudundaki gerginlikten tam olarak nasıl kurtulacağına ilişkin tam bir yol göstermemiş ve şu ifadelerle rahatlama eylemini oyuncunun kendisine bırakmıştır:

Yalnız gergin olmamakla kalmamalı, aynı zamanda gevşemek için var gücünüzü kullanmalısınız. Özellikle çetin zamanlarda kasları tam bir özgürlüğe kavuşturmak gerekir. Bir rolün güç yerlerinde gevşeme eğilimi gerilme eğiliminden daha olağan olmalıdır (Stanislavski, çeviri, 1996a:139).

Oysa Strasberg, oyuncu üzerindeki gerginliği fiziksel gerginlik ve ruhsal gerginlik olarak ikiye ayırmıştır. Fiziksel gerginlik için; sandalyede rahatlama çalışması, ruhsal gerginlik için; gerginliği azaltma, ses kullanma ve soyut veya ek eylem çalışması adını verdiği alıştırmaları geliştirmiştir (Strasberg ve Schechner, 1964: 120-121; Strasberg, 2010a:7-90).

Odaklanma: Stanislavski, oyuncunun oyun boyunca eylemini sürdürebilmesine yardımcı olan odaklanmayı sağlamak için dikkat çemberini geliştirmiş ve sahne üzerinde oyuncunun içsel gerçekliği sağlamasının yolu olarak duyu belleğinin ve imgelem gücünün öneminden bahsetmiştir. Strasberg ise, geliştirmiş olduğu duyu belleği alıştırmalarıyla hem oyuncunun odaklanmasını hem de kendi içinde gerçekliği yaratmasını sağlamıştır (Strasberg, 2010b: 95).

Stanislavski, içsel ve dışsal odaklanmanın öneminden bahsetmiş fakat bahsettiği odaklanma oyuncunun imgelem ya da zihin düzeyinde bir odaklanmadır. Birebir nesneyle iletişime geçme durumu yoktur. Bunu dikkat çemberi ile ilgili verdiği örnekten de anlamak mümkündür:

Çember gitgide büyürken dikkatinizin alanı da genişlemelidir. Bununla birlikte, bu alan, ancak imgesel bir çizginin berisinde, dikkatinizin sınırları içinde tutabileceğiniz noktaya kadar genişlemeye devam edebilir. Sınırlarınız gevşemeye başlar başlamaz, hemen, görüş dikkatinizin kavrayabileceği, daha küçük bir çembere çekilmelisiniz (Stanislavski,1996a: 121).

Oysa Strasberg daha bu aşamada tüm duyuları devreye sokarak oyuncuyu adım adım duyuları yardımıyla ve özellikle nesnelere iletişime sokmaktadır. Odaklanma çalışmasında, oyuncunun dikkatini belli bir nesneye çekerek, oyuncudan bu nesnenin aynısını varmış gibi yeniden yaratması istenmektedir. Ayrıca oyuncunun tüm duyuları yardımıyla nesneyle bağ kurması beklenmektedir. Bu çalışmanın temel amacı ise oyuncunun hayal gücünü tetikleyerek sahnede gerçeklik inancının yaratılmasıdır (Strasberg ve Schechner, 1964:123). Strasberg'in bu aşamada geliştirdiği temel çalışmalar ise nesne yaratma çalışması, ayna çalışması ve güneş çalışmasıdır (Hull, 2012: 36).

Duyu Belleği: "Koklama, tadım, dokunum duygularımız yararlı, hatta kimi zaman önemli iseler de bizim sanatımızda bunların rolü yardımcı olmak ve coşku belleğimizi etkilemekten öteye geçemez (Stanislavski, çeviri, 1996a:229)". Stanislavski'nin cümlelerinden de anlaşılacağı üzere duyuların kullanımı dolayısıyla duyu belleği Sistem Oyunculuğu'nun belli bir çerçevesinde ele alınmaktadır. Fakat Metot Oyunculuğu için duyu belleği ve duyular neredeyse yöntemin merkezindedir. Strasberg daha çalışmalarının ilk aşamasında duyu belleğini devreye sokmuş ve her adımda duyu belleğinin önemini vurgulamıştır.

Yaşamın ve deneyimlerin anahtarı duylarda saklıdır. Duyu belleği alıştırmaları, oyuncuyu eğiterek beş duyusunu kullanabilmesine ve sahne üzerindeki nesnelere gerçek yaşamdaki gibi olabildiğince canlı bir biçimde yanıt verebilmesine yardım etmektedir. Duyu belleği alıştırmalarındaki bir eksiklik bile oyuncunun ilerlemesine engel olacak ve dolayısıyla ileride oyuncunun tiyatrunun sunduğu birçok problemle yüz yüze kalmasına neden olacaktır (Strasberg,2010a:14).

Strasberg, duyu belleği ile ilgili alıştırmalar hazırlamış ve bunların özellikle aşamalı olarak yapılması noktasında uyarıda bulunmuştur. Yukarıdaki sözünden de anlaşılacağı gibi yapılan alıştırmalardan birinin eksik uygulanması ileride oyuncunun sıkıntı yaşamasına sebep olacaktır. Bu noktada Strasberg de Stanislavski ve kendisinin arasındaki farklılıkları şu şekilde ele almıştır:

Stanislavski hiçbir zaman belirli alıştırmalar dizgesi tanımlı yapmamış olmasına rağmen bu sıraya ilişkin bir çıkarım vardır. Rahatlamayla başlar, odaklanma, eylem ve duyu belleği ile devam eder. Bizim çalışmamızda ise Stanislavski'de olmayan bir sıra yarattım. Yeni yöntemimiz onun çalışmalarına dayanmaktadır fakat ötesine geçmiştir.

Sadece gerçeğin yaratılmasıyla değil aynı zamanda onun ifade edilmesiyle uğraşyoruz. Ben sade bir sıra alıştırma geliştirdim ve Stanislavski'nin temel yöntemine de belli bir derecede açıklık ve tanım getirdim.

Bu yeni alışımların sırası çok basit bir mantığa dayanmaktadır. İlk sırada çok yakın çevremizde bulunan, günlük yaşantımızda yaptığımız, kahvaltıda içtiğimiz ya da aynaya bakarak deneyimlediğimiz veya test ettiğimiz şeyleri keşfetmek gelmektedir. Sınıfta hayali nesnelere kullanılmaktadır. Bir sonraki adımda kişinin geçmişinde olan ve şuan karşılaşmayacağı daha karmaşık nesnelere devam ediyoruz. Son olarak vardığımız noktada da zor alışımların başladığı yer oluyor. Burada duş alma, banyo yapma gibi beş duyu- görme, işitme, koku, ses, tat –alıştırmalarına başlıyoruz. Eğer tüm bu çalışmalar tam olarak yapıldıysa, kişisel nesne ve duyu belleği çalışmalarına geçiyoruz (Strasberg, 2010a:16).

Görüldüğü üzere Strasberg, duyu belleği çalışmalarını sadece tek bir noktada ele almamış aynı zamanda bir sonraki çalışmanın (duyu belleği) devamında da kullandığını ifade etmiştir.

Coşku belleği, Verili Durumlar, Büyülü Eğer. Stanislavski'nin duyu belleği anlayışına göre, oyuncunun geçmişte yaşadığı bir olayı hatırlaması istenmektedir. Daha sonra oyuncudan hatırlamış olduğu ve o anda yaşadığı duyguların aynısını oyunda oynayacağı karakterin oyundaki durumuna göre yeniden yaşaması istenmektedir. Fakat Stanislavski her ne kadar bu çalışmanın oyuncudan istenilen duyguları elde etmede başarılı bir yaklaşım olduğunu kabul etse de oyuncu açısından zararlı olabileceğini düşünmüştür. Oyuncunun her seferinde geçmişini hatırlamasını istemek bir süre sonra oyuncunun acı çekmesine ve duygularını tüketmesine sebep olacaktır (Strasberg, 2010a: 146-147).

Strasberg, bu noktada tüm çalışmalarını coşku belleği üzerine yoğunlaştırarak Stanislavski'nin eksik bulduğu yerleri tamamlamaya ve geliştirmeye başlamıştır. Strasberg'e göre Stanislavski duygusal belleğin nasıl kullanılacağını bilmiyordu ve yanıldığı nokta ise yaşanmış deneyimler ile sahnede olan olaylar arasında doğrudan bir bağ kurma çabasından kaynaklanmaktaydı. Oysa oyuncunun duygusal belleğinde olan herhangi bir olayla oyundaki karakterin bulunduğu olay arasında oyuncunun kurması gereken doğrudan bir bağlantı yoktur. Strasberg'in bu noktada yapmaya çalıştığı da bunu göstermeye çalışmak ve Stanislavski'nin tanımladığı duygusal bellek kavramı üzerine alışımlar geliştirerek oyuncu açısından bunu sahnede gerçek duyguların yaratılmasını sağlayacak şekilde uygulayabilmektir. Stanislavski karakter yaratma aşamasında bir oyuncunun kendisine oynayacağı rol ile ilgili bir takım sorular sormasını istenmektedir. Bu sorular genellikle şu şekilde ele alınmaktadır: *Ben kimim?* ,

Neredeyim? , Burada ne yapıyorum? ve Bunu yapmaya başlamadan önceki durum ve şartlar nelerdi? Bu soruların temel amacı ise oyuncuya sahne üzerinde yaratacağı karakterin hayatını deneyimlemesine yardımcı olmaktır. Böylelikle oyuncu rolü yaşayarak sahne üzerindeki kendi farkındalığını *eğer bu karakter ben olsaydım nasıl hisseder ve davranırdım?* (büyülü eğer) sorusunun cevabı ile sağlayabilecektir. Fakat Strasberg' e göre bu yaklaşım ancak metinde verilen durumun oyuncunun yaşamında gerçekten deneyimlenmiş ise etkisi vardır. Eğer durum oyuncuya tamamen uzak ise etkisi açısından oldukça yetersizdir. Oyuncunun bu soruları sorması gerekmektedir fakat bu soruları sorarken karakterin bulunduğu durumda ne olduğunun cevabını bulmaya çalışması gerekmektedir. Çünkü önemli olan oyuncunun ne hissettiği değil, oyuncuda yaratılacak olan durumun gerçekliğine olan inancın karakterin gerçekliğini yaratmasıdır. Böylelikle birinci yaklaşımda *ben olsaydım ne yapardım* sorusuyla yola çıkan oyuncu ikinci yaklaşımda *bu karakter bu durumda nasıl davranırdı* şeklinde bir yaklaşım sergiler (Strasberg, 1988: 150-162; Bech, 2010: 265-268; Rogof, 1964: 138-139).

Aslında bir bakıma Strasberg'in *büyülü eğeri* oyunun verili durumları çerçevesinde ele aldığı söylemek mümkündür. Çünkü Metot Oyuncululuğunda *eğer bu karakter ben olsaydım nasıl hisseder ve davranırdım* yerine *bu karakter bu durumda nasıl davranır* yaklaşımının doğrudan oyunun verili durumlarıyla bağlantısı vardır. Oyunun verili durumlarında da oyuncunun birebir karakterin yaşadığı durumu kendisinde yaşaması beklenmemektedir. Burada önemli olan oyuncunun bu durum yerine kendisinde yaşatabileceği başka bir durumu koyabilmesidir. Özüaydın, *transfer* olarak ele aldığı bu tekniği her iki oyunculuk yöntemi açısından şu şekilde ele almıştır:

Sistem, oyuncunun gerçek olmayan, hayali koşulları kullanmasını; Metot ise oyuncunun bu gerçek olmayan, hayali koşulları, gerçek koşullarla değiştirmesini önerir. Oyuncunun, oyunun verili koşullarını, kendisine daha inandırıcı gelen kişisel gerçeklerle yer değiştirmesine dayalı transfer tekniği ile Metot Oyuncululuğu, gündelik ve somut gerçekliğin sınırları içinde kalmayı tercih etmektedir (Özüaydın,2012:192).

Sistem ve Metot'un elde ettikleri başarı açısından aralarında bir takım farklılıklar vardır.

Stanislavski Sistemi'nin sadece bir tarz olduğu ve belli bir tiyatro türüne uygulanabilir bir nitelik gösterdiği iddia edilememektedir. Çünkü Sistem, daha çok, oyuncuların

herhangi bir oyun üzerindeki eğitimine yönelik mantıksal bir yaklaşım bulma çabası, herhangi bir rol üzerinde yürütülen hazırlık aşamasına ilişkin sanatsal bir arayış olarak da ele alınmaktadır(Stanislavski, 2011: 3). Stanislavski'nin kendisi de bunu şu sözlerle ifade etmiştir:

Yöntem, yaratıcı eyleme, başarıya uzanan yol boyunca oyuncuya arkadaşlık eder, fakat kendisi için amaç olamaz. “Yöntem’i oynayamazsınız; evinizde onun üzerinde çalışabilirsiniz ama sahneye çıkınca atın onu bir yana, orada size yalnız doğa yol gösterir. “Yöntem” bir başvuru kitabıdır, bir felsefe değil. Felsefenin başladığı yerde “Yöntem” sona erer (Stanislavski, çeviri, 1996a: 337).

Sistem Oyuncululuğuna bu açıdan bakıldığında farklı uygulamalarda kullanılabilecek bir kapı açtığı görülmektedir. Stanislavski Sistem’i üzerine çalışmalar yapan Moore da Sistem’i tiyatro sanatının bilimi olarak gördüğünü ifade etmiş ve bilim gibi Sistem’in de sınırsız deney ve keşif olanağına sahip olduğunu belirtmiştir. Sistem’in tiyatro alanındaki etkisinin ne kadar çok olduğuna şu sözlerle değinmiştir:

Stanislavski'nin ölümünden sonra, onun öğretileri önemli oyuncular, yönetmenler, teorisyenler ve bilim insanları tarafından analiz edildi ve araştırıldı. Bu uzmanların, Stanislavski'nin öğretilerini dünya tiyatrosunun yararı için somut bir hale geldi ve onun karmaşık taleplerinin bazılarını gerçekleştirmek kolaylaştı. Onların çıkarımları yalnız oyuncular ve yönetmenler için değil-ki Sistem oyuncular ve yönetmenler için yaratılmıştı-aynı zamanda oyun yazarları, tiyatro teorisyenleri, eleştirmenler ve bilim insanları için de önemlidir (Moore, çeviri, 2011: 33).

Sistem Oyuncululuğunun açtığı yoldan giden Strasberg, bu yoldaki serüvenini ele aldığı çalışmasında Stanislavski'nin onun üzerindeki etkileri başka bir yönden de ele aldığını görmekteyiz. Strasberg burada, Rus sanatçıların nasıl olup da devrim sürecini yaşarken tiyatro ve sanattan vazgeçmeyip tam aksine tüm yaşamsal zorluklara, siyasi engellemelere rağmen çok başarılı eserler vermeyi başardıklarını merak etmiştir. Bu merakının arkasındaki sebep ise Amerikan tiyatrosunun içinde bulunduğu kısır döngüden kurtarılıp kurtarılamayacağıdır. Çünkü Amerikan'ın kendine özgü bir tiyatro anlayışı bulunmamakta ve tiyatro tamamen ticari kaygılarla yapılan eğlence aracı konumundadır. Bu noktada belki kendisi de bu ortama rağmen Stanislavski'nin izlediği yoldan gidip, tıpkı Rusya'da olduğu gibi Amerika'da da özgün bir tiyatro anlayışı

oluşturabilir diye düşünmüştür. Daha sonrasında da bunu tüm zorluklara ve aldıkları eleştirilere rağmen birlikte çalıştığı insanlarla Amerikan tiyatro anlayışını büyük ölçüde değiştirmeye başardıklarını ifade etmiştir (Strasberg, 2010b: 357-358).

Strasberg de Sistem Oyunculuğu'ndan yola çıkarak kendi tiyatro anlayışını meydana getiren diğer tiyatro uygulayıcıları (Yevgeni Vakhtangov, Vsevolod Meyerhold ve Jerzy Grotowski) gibi kendi yolundan devam etmiş, Sistem'i kendi ülkesinin tiyatro anlayışına katkıda bulunacak şekilde ele alarak Metot Oyunculuğu'nu oluşturmuştur. Strasberg de Sistem'i tarif ederken şunları söylemiştir:

Stanislavski yöntemi bir sistem değildir. Uygulamada elde edilecek sonuçlarla ilgilenmemekte sonuç olarak da ne yapılması gerektiğine dair kurallarda ortaya koymamaktadır. Sadece oyunculara izleyebilecekleri yolu göstermeye çalışmaktadır (Strasberg,2010b:366).

Buradan yola çıkan Strasberg, kendi oyunculuk önerisini oluşturmuş ve bunu yaparken de oyuncunun bir çalışmada elde edebileceği sonuçlara odaklı alıştırmalar geliştirmiştir. Fakat aynı zamanda şunu söylemek de önemlidir. Metot Oyunculuğu ilerleyen zamanda *Metot Oyuncusu* denilen kavramı da beraberinde getirmiştir. Bu da şunu göstermektedir ki Metot, Sistem'e göre sınırları daha dar çizilmiş ve kendi içinde bir uygulamayla dünyada ün yapmıştır. Bu noktada başka bir yöntem uygulamasında kullanılıp kullanılmayacağı da ayrı bir tartışma konusudur. Fakat Metot oyunculuğunda özellikle oyuncu merkezli bir anlayışın olması Metot'un kendi *Metot Oyuncusu* kavramını getirdiğini de açıklamaktadır (Krasner,2000: 13-14).

Oysa Sistem Oyunculuğu da, her ne kadar oyuncuyu merkeze alsın da uygulama noktasında tiyatrunun tüm öğelerini çok önemli ve ayrılmaz bir parça olarak görmekte ve tiyatroyu bir ekip işi olarak tanımlamaktadır.

Kapıcısından biletçisine, vestiyerindeki kızıdan yer göstericisine, kısaca seyirci ile ilişkiye giren yöneticilere, büroda çalışanlara, en sonunda oyunculara varıncaya dek tiyatrodaki görev alan herkes piyes yazarının, bestecisinin yaratılarına katkıda bulunur. Bu kişilerin hepsi sanatımızın temel amacına bağlıdırlar ve ona hizmet ederler (Stanislavski, çeviri, 1996b: 305-306).

Metot Oyunculuğu'nun Sistem Oyunculuğu'ndan farklı olarak gelişim gösterdiği diğer bir alan ise sinemadır. Metot Oyunculuğu üzerine eğitim almış kişiler sinemada boy göstermeye başlamıştır. Özellikle Hollywood sineması, Metot Oyunculuğu'ndan oldukça etkilenmiş, ekranda özgün ve gerçekçi bir oyunculuk sergileyen ve Metot Oyuncusu olarak da tanınan oyuncular büyük başarı kazanmıştır. Robert De Niro, Al Pacino, Anthony Hopkins bu oyunculardan sadece bazılarıdır (Drake, 2006: 85-86). Strasberg, bu konu ile ilgili görüşlerinde iki önemli noktaya değinmiştir. Bir yandan sinema ve televizyonun etkisi altında kalan Amerikan kültürünü eleştirirken, diğer yandan da bu modern algılayışın getirdiği popüler kültür içinde, özellikle sinema alanında oyunculuk çalışmalarına devam edilebileceğine değinmiştir. Çünkü ona göre süreç yine başa dönmüş, sanat ve tiyatro algısının yerini ticari amaçlı sinema ve televizyon almıştır. Sinema ve tiyatro oyunculuğu arasında büyük fark olmadığını düşünen Strasberg, bu noktada Metot Oyunculuğu'nu bu alanlarda da kullanmış ve oldukça da başarılı olmuştur. Strasberg'e göre önemli olan oyunculuğun bir sanat olduğunun unutulmaması gerektiğidir. Çünkü oyunculuk çalışmalarından sırf sinema ve televizyon tiyatrosunun yerini aldı diye vazgeçilirse, işte asıl o zaman problem başlayacaktır (Strasberg, 2010b: 359-361, Strasberg, 2010a: 174).

Sonuç olarak Strasberg'e göre, Stanislavski, oyunculuk sistemi geliştirmede en büyük öncüdür. Ancak yaptığı çalışmalar oyuncunun problemlerini çözmeye yetmemiştir (Strasberg,1988: 62). Her iki oyunculuk yönteminin de ortaklaştığı alan olan coşku belleğinin oyunculuk eğitiminde nasıl kullanılabilirliği ise en büyük problem olarak görülmüştür. Strasberg de oyuncunun sanatını icra etmede en önemli malzemesinin oyuncunun duyguları olduğuna ve bu duyguların en doğru şekilde dışarı yansıtılması gerektiğine inanmıştır. Bunu sağlamak için çeşitli alıştırmalar ile oyuncunun duyu belleğini tetiklemeye çalışmıştır (Strasberg, 2010b: 87; Hull, 2012: 238).

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışmada, *oyunculukta yeni bir yöntem nasıl oluşturulmuştur?* sorusuna araştırmacının merkezini oluşturan Metot Oyunculuk örneği üzerinden cevap bulunmaya çalışılmıştır. Araştırma nitel bir vaka çalışması olarak ele alınmış ve kıstas olarak Sistem Oyunculuğu seçilmiştir. Bu amaçla da Metot Oyunculuk yönteminin meydana gelme aşamaları neden sonuç çerçevesinde Sistem Oyunculuğu ile ilişkilendirilmiştir. Bu araştırmayı yaparken de şu sorulara cevap vermeye çalışılmıştır: Metot Oyunculuğu neden Sistem Oyunculuğu'nu temel almıştır? Metot Oyunculuğu, Sistem Oyunculuğu'nun hangi çalışma alanları üzerinde yoğunlaşmıştır? Metot Oyunculuk yöntemi oyunculuk çalışmasına ne gibi yenilikler getirmiştir? Metot Oyunculuğu oyunculuk eğitiminde başarılı olmuş mudur? Çalışma sonucunda elde edilen bulgular ise şu yönde olmuştur:

Metot Oyunculuğu, Strasberg'in uzun yıllar boyunca yapmış olduğu çalışmalar sonucunda ortaya çıkmış bir oyunculuk yöntemidir. Metot, oluşum süreci açısından geniş bir zaman dilimine yayılmış ve her aşaması titizlikle, belli bir disiplin çerçevesinde geliştirilmiştir. Strasberg'in bunu nasıl yaptığı sorusunun en önemli cevabı da sürecin bu başlangıç noktasında bulunmaktadır. Strasberg'in bu konu ile ilgili atmış olduğu ilk adım Amerikan tiyatro yapısını tahlil etmek ve var olan tiyatro uygulamasındaki sorunları tespit etmek olmuştur. Böylelikle problemlerin ve eksik olan yönlerin tespiti, Amerikan tiyatrosunun neye ihtiyacı olduğunu ortaya koymuştur. 1930'lu yıllarda Amerikan Tiyatrosu'nun kendine özgü bir tiyatro geleneğinin olmaması, İngiliz, Alman ve Fransız tiyatro anlayışının etkisinde kalması ve en önemlisi de oyunculuk eğitimindeki çok büyük noksanlıkların bulunması Strasberg'in ilk adımı atmasına neden olmuştur. Craig'in, *oyunculüğün kontrol edilemez rastlantısal bir eylem olduğu* görüşü de Strasberg'i tetikleyen bir sebep olmuştur. Çünkü Craig, oyunculığı bir sanat olarak görmemiş ve bu yüzden oyuncu eğitiminin mümkün olmadığını ifade etmiştir. Strasberg ise oyunculığı bir sanat olarak görmüş ve geliştirilebilir olduğuna inanmıştır. Buradan da anlaşılacağı üzere Strasberg'in bir oyunculuk yöntemi geliştirme sürecinin ilk adımını problemin ne olduğunu tespit etmek oluşturmuştur.

Yapılan çalışmada, Strasberg'in çıkış noktası olarak neden Sistem Oyunculuğu'nu tercih ettiğine ilişkin veriler ise birkaç noktada birleşmektedir.

Bu sebeplerden ilki, 20.Yüzyıl Amerikan kültürünün bireyin kimliğini tanımlama çabasını ve özgünlük anlayışını ortaya çıkarmasıdır. Taklit ve sahteliğin yerini dürüstlük ve

samimiyet almıştır. Bireyin içsel ve duygusal alanı, Amerikan kültüründe özgün bir taraf olarak ele alınmıştır. Bu kültürel algılayış beraberinde kendini gösterme ve diğerlerinden sıyrılmaya mücadelesini getirmiştir. Sonuç olarak bu kültürel doku içinde herkes kendini en iyi ifade etme yolunu aramıştır. Bireyin kendi benzerleri arasından sıyrılmaya çabası Metot Oyunculuğu'na da etki etmiştir. Strasberg, bu kültürel doku içinde sahne üzerinde gerçekliği, doğallığı ve samimiyeti aramış ve oyuncuyu tiyatro sanatının merkezine oturtmuştur.

Diğer bir sebep ise Stanislavski'nin gerçekçi oyunculuk anlayışının, bu doğrultuda yapmış olduğu çalışmaların ve getirmiş olduğu önerilerin, Strasberg'in hem sanat hem de tiyatro algılayışına çok uygun olduğunu söylemek mümkündür. Burada ifade edilmesi gereken bir nokta vardır ki o da Strasberg'in bilinçli bir şekilde Sistem Oyunculuğu'nu seçtiğini göstermektedir. Çalışmanın Sistem Oyunculuğu ile ilgili bölümünde ele alındığı üzere Sistem, psikolojik eylemler ve fiziksel eylemler olmak üzere iki aşamadan meydana gelmiştir. Stanislavski'nin çalışmasında vardığı son nokta ise fiziksel eylemler yöntemidir. Strasberg burada, Sistem'in ilk aşaması olan psikolojik eylemler yöntemi üzerinde çalışmayı tercih etmiştir. Çünkü coşku belleği üzerine yoğunlaşan bu ilk dönem Metot Oyunculuğu için daha uygun görülmektedir.

Son olarak Stanislavski'nin tiyatro tarihindeki etkisi ve önemi, Strasberg'in Sistem Oyunculuğu'na yönelmesinin sebeplerinden biri olarak ele alınabilir. Çünkü Strasberg'e göre Stanislavski Sistemi'ndeki en önemli şey Sistem'in kendinden önceki oyunculuk yaklaşımlarına karşı olmasıdır. Stanislavski'den önce oyuncular oyunculuklarına ilişkin herhangi bir yaratım sürecine girmeden kendilerinden isteneni taklit yoluyla gerçekleştirmiştir. Bu da oyunculuğun sanat olarak ele alınmasını engellemiştir. Stanislavski, kendi çalışmalarına, gözlemlerine dayanarak oyuncunun yaşadığı problemleri ortaya koymuş ve bir oyunculuk önerisinde bulunmuştur. Fakat bu oyunculuk önerisi, bir oyuncunun yaşadığı problemleri nasıl çözebileceğine ilişkin tam bir çözüm sürecini beraberinde getirmemiştir. Metot Oyunculuğu'nun en büyük amacı da Stanislavski'nin oyunculuk ile ilgili ortaya koyduğu problemleri çözebilecek yollar bulmak olmuştur. Strasberg, oyuncunun problemlerini çözmeye çalışırken bu problemleri oluşturan etmenleri yeniden ele almış, Metot'un temelini oluşturacak anlayışın net bir şekilde ortaya konmasını sağlamıştır.

Strasberg'in Sistem Oyunculuğu'nda yöneldiği alan *psikolojik eylemler yöntemi* olmuştur. Çünkü Strasberg, Stanislavski'nin bu konuyu yeteri kadar ele almadığını ve probleme ilişkin çözümler bulamadığını düşünmüştür. Bu alanda da Metot Oyunculuğu,

özellikle Stanislavski'nin oyunculuktaki buluşları olan *rahatlama*, *odaklanma*, *duyu belleği* ve *coşku belleği* üzerine yoğunlaşmıştır.

Metot Oyunculuğu'nun oyunculuk çalışmasına getirdiği yenilikler çoğunlukla coşku belleği üzerine olmuştur. Strasberg, bir oyuncunun coşku belleğini kullanarak sahne üzerinde duygularını doğal, gerçekçi ve samimi şekilde ifade edebilmelerini sağlamak için sistemli bir çalışma düzeni oluşturmuştur. Strasberg, coşku belleğini, duyu belleği ve duyu belleği olmak üzere ikiye ayırmış ve bu kavramlarla ilgili aşamalı çalışmalar yapmıştır. Bu çalışmalar sırası ile şu şekildedir:

- *Rahatlama*: Sandalyede rahatlama çalışması, gerginliği azaltma çalışması, soyut veya ek eylem çalışması, ses kullanma çalışması
- *Odaklanma*: Nesne yaratma çalışması, ayna çalışması, güneş çalışması
- *Duyu Belleği*: Kahvaltı içeceği çalışması, ayna çalışması, ayakkabı, çorap ve iç çamaşır çalışması, üç parça nesne çalışması, kişisel nesne çalışması, güneş çalışması, keskin acı, tat ve koku çalışması, kişisel an çalışması
- *Coşku Belleği*: Coşku belleği çalışması.
- *Karakterin Canlandırılması İçin Dışsal Hazırlık*: Hayvan çalışması

Strasberg'in rahatlama, odaklanma, duyu belleği ve duyu belleği için geliştirdiği bu alıştırmalar, oyuncunun coşku belleğini harekete geçirmektedir. Böylelikle oyuncu rolü için gerekli duyguyu istediği zaman yaratabilecek, yarattığı duyguyu da kontrol edebilecektir. Fakat bu çalışmaların oldukça disiplinli ve düzenli bir şekilde, Metot Oyunculuğu'nu gerçekten iyi bilen bir eğitmen tarafından yaptırılması gerekmektedir. Çünkü aşamaların herhangi birindeki yanlış ya da eksik yönlendirme çalışmanın aksamasına sebep olacaktır.

Yapılan araştırmada, Metot Oyunculuğu'nun özellikle Amerika'da oyunculuk eğitiminde oldukça başarılı olduğu görülmüştür. Strasberg ve birlikte çalıştığı kişiler Amerika'da özgün bir oyunculuk anlayışı meydana getirmiştir. Aktör Stüdyo'nun halen etkin bir şekilde çalışmalarını sürdürüyor olması ve sinema ekranında başarı kazanan Robert De Niro, Al Pacino, Anthony Hopkins gibi Metot Oyuncuları'nın varlığı bu oyunculuk yönteminin başarılı olduğunun göstergelerinden bazılarıdır.

Yapılan araştırma sürecinde, Metot Oyunculuğu ile ilgili ulaşabilen tüm temel ve yan kaynaklar incelenmiş, Metot Oyunculuğu'nun eğitim aşamaların, bu aşamalarda yapılan çalışma ve alıştırmalar tek tek değerlendirilmiştir. Fakat tüm bunlara rağmen çalışma da tam olarak varılamayan sonuç, Metot'un bir oyuncunun coşku belleğini gerçekten nasıl harekete geçirdiğidir. Tüm araştırmalar, Metot'un oyuncuya coşku belleğini nasıl kullanması gerektiğini etkili bir yoldan öğrettiği yönündedir. Fakat bunun uygulamadaki karşılığını anlamak açısından yeterli veri elde edilememiştir. Bu yüzden Amerika'da başarı kazanmış Metot Oyunculuğu'nun başka bir ülkedeki ya da Türkiye'deki eğitim kurumlarında başarıyla uygulanıp uygulanamayacağı konusunda kesin bir yargıya varılamamıştır. Bunun da ayrıca bir araştırma konusu olarak ele alınması mümkündür.

Bu çalışmada *oyunculukta yeni bir yöntem nasıl oluşturulmuştur* sorusuna, Sistem Oyunculuğu kıstas alınarak ve Metot Oyunculuğu örneğinden yola çıkılarak yanıt aranmıştır. Yapılan bu araştırmalar ışığında ve elde edilen veriler sonucunda yeni bir oyunculuk yöntemi oluşturmak isteyen kişilere konuya dair şu önerileri sunmak mümkündür.

Yeni bir oyunculuk yöntemi oluşturmak için ilk adımda, oyunculukta yaşanan problemlerin tanımlanması, eksikliklerin tespit edilmesi ve neye ihtiyaç duyulduğunun belirlenmesi gerekmektedir. Etkili bir çalışma olabilmesi açısından, oluşturulacak yeni yöntemin uygulanacağı kültür-toplum yapısının ve tiyatro-sanat anlayışının göz önünde bulundurulması büyük önem taşımaktadır. İkinci adımı yeni uygulamalara olanak sağlayabilecek ve ihtiyaca yönelik cevap verebilecek başka bir yöntemin ya da uygulamanın örnek alınmasıdır. Son adımı ise seçilen örnek uygulamadan yola çıkarak, yapılacak yeni çalışmalarla, oyunculuk çalışmasının eksikliğini kapatacak şekilde bir çalışma disiplini meydana getirmesidir.

KAYNAKÇA

Benedetti, R.L. (1986). *The Actor at Work*. (4th Edition). New Jersey: Prentice-Hall.

Brecht, B. (2005). *Stanislavski Üzerine Notlar*. (Çev: Erdoğan Çete) *Mimesis*, Cilt:11, Sayı11, 169-182.

Brestoff, R. (1995). *The Great Acting Teachers and Their Methods*. (1st Edition). USA: Smith and Kraus Inc.

Brockett, O.G. (2000). *Tiyatro Tarihi*. (Çev: İ.Bayramoğlu). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Candan, A. (2003). *Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Carlson, M. (2008). *Tiyatro Teorileri*. (Çev: E. Buğlalılar., B. Yıldırım). Ankara: Deki Basım Ltd. Şti.

Carter, D. (2011). *Oyunculuk Sanatı*. (Çev: B. Baysal). İstanbul: Kaldeon Yayınları.

Chabora, P.D. (2000). Emotion Training and the Mind/Body Connection: Alba Emoting and the Method. *Method Acting Reconsidered*.(Ed: D. Krasner) New York: St. Martin's Press. Ss. 229-242.

Coger, L.I. (2005). Stanislavski Fikir Değiştiriyor. (Çev: Fırat Güllü) *Mimesis*, Cilt: 11, Sayı: 11, 163-168.

Conroy, Marianne. (1993). Acting Out: Method Acting, the National Culture, and the Middlebrow Disposition in Cold War America *Criticism*, Vol: 35, No: 2, 239-263.

Çalışlar, A. (1992). *Tiyatro Kavramları Sözlüğü*. (1.Basım). İstanbul: Boyut Yayınları.

Çalışlar, A. (1993). *Tiyatro Adamları Sözlüğü*. (1.Basım). İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

- Çapan. C. (1992). *Değişen Tiyatro*. (3.Basım). İstanbul: Metis Yayınları.
- Drake, P. (2006). Reconceptualizing Screen Performance. *Journal of Film and Video*, Vol: 58, No: 1/ 2(Spring/Summer), 84-94.
- Easty, E.D. (1978). *On Method Acting*. USA: The House of Collectibles, Inc.
- Hull, S.L. (2012). *Strasberg's Method*. (6th Edition). USA: Ox Bow Publishing.
- İprişoğlu, Z. (1995). *Tiyatroda Devrim*. (2.Basım). İstanbul: Çağdaş Yayınları.
- Karaboğa, K. (2011). *Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks*. (1.Basım). İstanbul: Habitus Yayıncılık.
- Krasner, D. (2000). I Hate Strasberg: Method Bashing in the Academy. *Method Acting Reconsidered*. (Ed: D. Krasner). New York: St. Martin's Press.ss.3-43.
- Lukacs, G. (1977). *Avrupa gerçekçiliği*. (Çev: M.H. Doğan). İstanbul: Payel Yayınevi.
- Magarshack, D. (1980). *Stanislavsky on the Art of the Stage*.(5th Edition). Great Britain: Whitsable Litho Ltd.
- Margolin, D.(2000). Mining My Own Business: Paths between Text and Self. *Method Acting Reconsidered*. (Ed: D. Krasner). New York: St. Martin's Press.ss.127-134.
- Moore, S. (2005). Fiziksel Aksiyonlar Yöntemi. (Çev: Fırat Güllü). *Mimesis*, Cilt:11, Sayı:11, 159-162.
- Moore, S.(2011). Stanislavski Sistemi. (3.Basım). (Çev: Ö. Çiçek, B. Sezgin, C. Yalaz). İstanbul: BGST Yayınları.
- Moston, D. (2000). The Actors Studio *Method Acting Reconsidered*. (Ed: D. Krasner). New York: St. Martin's Press.ss.285-289.
- Nutku, Ö.(1982). *Dünya Tiyatrosu Tarihi* Cilt 2. İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları.
- Nutku, Ö. (2000). *Dünya Tiyatrosu Tarihi* Cilt 1. (3.Basım). İstanbul: Mitos Boyut Yayınları

- Nutku, Ö. (2002). *Oyunculuk Tarihi*.(2.Basım). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Özüaydın, N.U. (2011). *Stanislavski Sistemi ve Metot Oyuncululuğu*.(1.Basım). İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Richards, T. (2005). *Grotowski ile Fiziksel Eylemler Üzerine Çalışmak*. (Çev: H. Yıldız, A. Candan). İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Rogoff, G. (1964). Burning Ice. *The Tulane Drama Review*, Vol: 9, No:2 131-154.
- Stanislavski, K.S.(1986). *Stanislavski' s Legacy*. Great Britain: Methuen London Ltd.
- Stanislavski, K.S.(1992). *Sanat Yaşamım*.(1.Basım). (Çev: S. Taşer). İstanbul: Can Yayınları.
- Stanislavski, K.S. (1994). *Oyuncunun El Kitabı*.(2.Basım).(Çev: G. Aylan). İstanbul: Düşünen Adam Yayınları.
- Stanislavski, K.S. (1996a).*Bir Aktör Hazırlanıyor*.(3.Basım). (Çev: S. Taşer). İstanbul: Papirüs Yayınları.
- Stanislavski, K.S. (1996b).*Bir Karakter Yaratmak*. (3.Basım). (Çev: S. Taşer). İstanbul: Papirüs Yayınları.
- Stanislavski, K.S. (2011). *Bir Rol Yaratmak*. (4.Basım). (Çev: Ç. Genç, F. Güllü, B. Tanyel). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Strasberg, L. , Schechner, R.(1964). Working with Live Material. *The Tulane Drama Review* Vol:9, No:1, 117-135.
- Strasberg, L.(1988). *A Dream of Passion*. USA: Plume (A member of Penguin Group).
- Strasberg, L. (2010a).*The Lee Strasberg Notes*. (Ed: L. Cohen).New York: Saxon Graphics Ltd.
- Strasbeg, L. (2010b). *Strasberg At The Actors Studio*. (Ed: R.H. Hethmon). New York: The Viking Press.

Şener, S. (2012). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*.(7.Basım). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Tanyel, B. Stanislavski ve Oyunculuk Yöntemi Üzerine, *Mimesis*, Cilt:6, Sayı:6, 337-359.(Issn: 1300-9567)

Whyman, R. (2012). *Oyunculukta Stanislavski Sistemi*. (1.Basım). (Çev: H.Gür). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Yaralı, E. , Karaboğa, K. (2005). 'Sistem'in Kısa Tarihçesi', *Mimesis*, Cilt:11, Sayı:11, 117-156.