

**T.C.
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ**

**EUGENE İONESCO'NUN “MACBETT”
OYUNUNUN VE “ANLATICI” KARAKTERİNİN
STANİSLAVSKİ SİSTEMİ ÜZERİNDEN İNCELENMESİ**

Yüksek Lisans Tezi

GİZEM ERDEM

İSTANBUL, 2010

**T.C.
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ**

**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLERİ OYUNCULUK PROGRAMI**

**EUGENE İONESCO’NUN “MACBETT”
OYUNUNUN VE “ANLATICI” KARAKTERİNİN
STANİSLAVSKİ SİSTEMİ ÜZERİNDEN İNCELENMESİ**

Yüksek Lisans Tezi

GİZEM ERDEM

Tez Danışmanı: ÖĞR. GÖR. ZURAB SİKHARULİDZE

İSTANBUL, 2010

T.C
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLERİ OYUNCULUK PROGRAMI

Tezin Adı: Eugene Ionesco'nun "Macbett" oyununun ve "Anlatıcı" karakterinin Stanislavski sisitemi üzerinden incelenmesi.

Öğrencinin Adı ve Soyadı: Gizem Erdem

Tez Savunma Tarihi: 02.06.2010

Bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak gerekli şartları yerine getirmiş olduğu Enstitümüz tarafından onaylanmıştır

Prof. Dr. Selime SEZGİN
Enstitü Müdürü

Bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak gerekli şartları yerine getirmiş olduğunu onaylarım.

Öğr. Gör. Zurab SIKHARULİDZE
Program Koordinatörü



Bu Tez tarafımızca okunmuş, nitelik ve içerik açısından bir Yüksek Lians tezi olarak yeterli görülmüş ve Kabul edilmiştir.

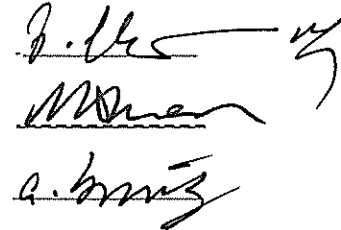
Jüri Üyeleri

Öğr. Gör. Zurab SIKHARULİDZE

Doç. Dr. Melih Zafer ARICAN

Öğr. Gör. Tamar KHORAVA

İmzalar



ÖZET

EUGENE İONESCO’NUN ‘MACBETT’ OYUNUNUN VE
‘ANLATICI’ KARAKTERİNİN STANİSLAVKİ SİSTEMİ ÜZERİNDEN
İNCELENMESİ

Erdem, Gizem

İleri Oyunculuk
Tez Danışmanı: Öğr. Gör. Zurab Sikharulidze

Eylül 2010, 39 sayfa

Stanislavski Sistemi oyunculuk adına bulunan metodların çoğunun temelini oluşturmaktadır. Sistem oyuncunun içsel ve dışsal anlamda role hazırlanmasını ve rolü içselleştirmiş bir şekilde onunla bütünleşmesini sağlamıştır. Dünya çapındaki birçok oyunculuk okulunda da yaygın olarak “gerçekçi oyunculuk” bakış açısına dayanan Stanislavski sistemi öğretilmektedir.

Yazılmış olan tezin içeriği, bu sistemi Eugene İonesco’nun Macbett oyunundan Anlatıcı rolünün üzerinden incelenmesidir. Ağırlıklı olarak masa başında yapılan ve içsel çalışma yöntemlerini anlatmaktadır. Dışsal çalışma süreci de, önceki yapılan çalışmalarla bağlantılı olduğu için ve sistemin önemli bir parçası olduğu için değinilmeden geçilmemelidir.

Anahtar Kelimeler: Stanislavski Sistemi, Gerçekçi Oyunculuk, Rol

ABSTRACT

THE ANALYSIS OF THE CHARACTER OF THE ‘STORY TELLER’ IN
‘MACBETT’ BY EUGENE İONESCO THROUGH
STANISLAVSKI SYSTEM

Erdem, Gizem

Advanced Acting Program
Thesis Supervisor: Lecturer Zurab Sikharulidze

September 2010, 39 Pages

Stanislavski System is the base of the most systems that has been found for acting. The system prepares the actor both internally and externally and by internalizing with the role they become a whole. In most of the acting schools worldwide, they use the widespread applications of the system based on “realistic acting”.

The content of the thesis here is the analysis of the ‘storyteller’ karakter in Eugene İonesco’s play ‘Macbett’ through Stanislavski system. Mainly focuses on round-the-table part and internal development techniques. The external techniques are mentioned as well in terms of its relationship with the system.

Keywords: Stanislavski System, Realistic Acting, Role

İÇİNDEKİLER

1. GİRİŞ.....	1
2. KONSTANTİN STANİSLAVSKİ’NİN HAYATI.....	2
3. STANİSLAVSKİ SİSTEMİ ÜZERİNE.....	4
3.1 OYUNCUNUN İÇSEL ÇALIŞMALARI.....	6
3.1.1 Sihirli Eđer.....	6
3.1.2 Verili Durumlar.....	6
3.1.3 İmgeleme Yeteneđi.....	7
3.1.4 Konsantrasyon.....	8
3.1.5 İnanç ve Gerçeklik.....	9
3.1.6 Duygu ve Düşünce Alışverişı.....	9
3.1.7 Adaptasyon.....	10
3.1.8 Duygu Belleđi.....	10
3.1.9 Bütünlük ve Akış.....	11
3.2 OYUNCUNUN DIŞSAL ÇALIŞMALARI.....	12
3.2.1 Tempo ve Ritim.....	12
3.2.2 Karakterin Bedenle Buluşması.....	12
3.2.3 Vücutun Gerilimden Arındırılması.....	13
3.2.4 Bütünlük ve Kontrol.....	13
3.2.5 Ses-Konuşma-Entonasyon.....	13
4.OYUNA-KARAKTERE İLK VE TEMEL YAKLAŞIMLAR.....	15
4.1 OYUNCUYA ÖNERİLEN İZLEK.....	15
4.1.1 Edebi Tahlil.....	15
4.1.2 Eserin Dönemi.....	15
4.1.3 Fabel.....	15
4.1.4 Küçük Olaylar Sıralaması (Suje).....	15
4.1.5 İdea/Ana Fikir.....	15
4.1.6 Konu.....	16
4.1.7 Tür.....	16
4.1.8 Tarz.....	16
4.1.9 Ana Çatışma.....	16
4.1.10 Eserin Yapısı.....	16
4.1.10.1 Başlangıç(Giriş).....	16
4.1.10.2 Düğüm.....	16
4.1.10.3 Gelişme.....	16
4.1.10.4 Doruk Noktası.....	16
4.1.10.5 Çözüm.....	17
4.1.10.6 Final.....	17
4.1.11 Karakterin İncelenmesi.....	17
4.1.12 Karakterin Yorumu.....	18

5. EUGENE İONESCO’NUN ‘MACBETT’ OYUNUNUN VE ‘ANLATICI’ KARAKTERİNİN İZLEK ÜZERİNDEN İNCELENMESİ.....	19
5.1 EUGENE İONESCO’NUN HAYAT.....	19
5.2 EUGENE İONESCO’NUN DÖNEMİ.....	21
5.3 FABEL.....	22
5.4 SUJE.....	23
5.5 İDEA/ANA FİKİR.....	35
5.6 KONU.....	35
5.7 TÜR.....	35
5.8 TARZ.....	35
5.9 ANA ÇATIŞMA.....	35
5.10 ESERİN ANA YAPISI.....	35
5.11 KARAKTERİN İNCELENMESİ.....	36
5.12 KARAKTERİN YORUMU.....	37
6. SONUÇ.....	38
KAYNAKÇA.....	39

1.GİRİŞ

Zaman deęiřiyor ve insanlık kendini anlamaya bařladıkça daha çok tanımak, keřfetmek adına her türlü bilgiyi, tarihi, teknik konuyu, insani olayı, mesleęi, ya da sanatı merak ediyor. Tiyatro bu anlamda insanı insana birebire anlatan, ona gösteren, yařatan, dūřündüren ve bazen öğreten bir alandır.

Oyunculuk: tamamen farklı, ya da bazı benzer özellikleri olan; yařamıř olduęun ya da hiç yařamamıř olduęun deneyimleri olan bařka, hayali birini canlandırmak diye kısaca özetlersem, bunu gerçeęe benzer bir řekilde canlandırabilmek, samimi ve özgün olabilmek gerek. Yıllar öncesinden oyunculuklar çok daha aędalıyken, artık günümüzde doęal olan, samimi ve özgün olan oyunculuklar var. Zaten öyle olmalı, dürüst olunmalı.

Stanislavski, tiyatro adına çok deęerli bir insandır. Kendisi oyuncululuęu ve yönetmenlięi boyunca oyunculukla ilgili yaptıęı arařtırmaları, deneyimlerini, gözlemlerini yazdıęı defterini hiç elden bırakmamıř ve sonunda oyuncululuęa dair çok önemli bir sistem ortaya çıkmıřtır. Bir çok sistemin ana temelini oluřturan bu Stanislavski sistemi, daha önce dediğim gibi gerçeklik, samimiyet ve özgünlüęü yakalamayı ve rolle bütünleřmeni saęlar. Stanislavski herkesin kendi metodunu bulmasının en doęru yol olduęunu ama temel arařtırmaları, teknik bir takım çalıřmaları yapmadan rolun derinine inemeyeceęini izah eder. Ben bu anlamda bu sistemin, denemiř biri olarak, tüm oyunculara çok doęru bir temel oluřturduęunu dūřünüyorum.

Bilkent Üniversitesi, Tiyatro bölümünde okuduęum zaman içinde Stanislavski sistemi ile yetiřmiř ve bunu uygulamıř bir oyuncu olarak bu sistemi bir çok insanla tekrar paylařmak istedim. Tezimde Stanislavski sistemini, İonesco'nun 'Macbett' adlı oyununda ki 'Anlatıcı' rolu ile anlatmak istedim.

2. KONSTANTİN STANİSLAVSKİ’NİN HAYATI

Psiko-realist oyunculuk kavramını ortaya çıkaran Konstantin Stanislavski, 1863 yılında, varlıklı bir ailenin, tüccar –fabrikatör bir babanın oğlu olarak Moskova’da dünyaya gelmiştir. Oyunculuk hayatına 1877 yılında amatör olarak başlamıştır. O dönem Avrupa’da ve özellikle Rusya’da oyunculuk çok itibar edilen bir meslek olmadığından Stanislavski uzun bir süre ailesinden tiyatro faaliyetlerini gizli tutmuştur. Stanislavski adı aslında kendini gizlemek için yarattığı sahne adıdır. Çocukluğundan beri ailesi ile gittiği sirk, bale ve kukla gösterileri onu çok etkilemiştir. F.P. Komisarjevski’den oyunculuk dersleri almış, sonrasında da 1880 yılında yine Komisarjevski’nin yönettiği vodvillerde, operetlerde, dramlarda ve komedilerde rol alarak profesyonel hayata geçmiştir. Böylece hayat boyu sürececek bir araştırma süreci başlamıştır. O dönem oyunculuklar sahtelik içeren, klişelerle dolu. Stanislavski bu duruma karşı çıkmıştır. Rolu yaşatmayı, gerçek hayatta ki kadar gerçek olması fikri ile çalışmalarına başlamıştır. Oyunculuk ile ilgili yaşadığı ve onu çok etkileyen oyuncularda gözlemlediği problemlerin, keşiflerin sonucunda Stanislavski Sistemini oluşturmuştur. 1888 yılında, ünlü bir oyuncu olan Fedetov ve Komisarjevski’nin katkılarıyla “Edebiyat ve Sanat Derneği’ni kurmuştur. “Boris Godunov”, ”Acı Kader”, ”Misafir Tası”, “Rubles”, “Gömülen Mektuplar”, “Kötülük ve Aşk”, “Kanunun Gücü”, “Doverless Köprüsü” 1888–1891 yılları arasında Edebiyat ve Sanat Topluluğunun prodüksiyonları olarak sayılabilir. 1890 yılında Rusya’ya gelen Chronegk’in yönetimindeki Alman Saxe-Meiningen topluluğundan çok etkilenmiştir. Bu topluluk sahnenin plastik görünümüne önem vererek ve oynanan yapıtın anlamını uyumlu bir şekilde sahneye getirmiştir. Stanislavski, kendi gerçekleştirmek istediklerini görmüştür. 1891 yılında Stanislavski hem Rusya için hem de kendi kariyeri için bir ilke imza atmış, Tolstoy’ un “Aydınlanma Meyveleri” eserini ve Dostoyevski’nin “Stepançikov Köyü” eserini oyunlaştırmış, yönetmenliğini yapmıştır. 1898 yılına kadar birçok oyun sahneleyen Stanislavski, aynı yıl oyunculuk öğretmenliği de yapan, romancı, piyes yazarı, eleştirmen ve yönetmen Vladimir Ivanoviç Memiroviç - Dançenko ile beraber Moskova Sanat Tiyatrosunu kurmuştur. Moskova Sanat Tiyatrosunun Kuruluşu adeta Rusya için uzun zamandır beklenen bir çocuğun doğuşu gibi olmuş, kısa bir zaman içinde de Rusya için bu tiyatro

“ulusal tiyatro” niteliği kazanmıştır. Dançenko Moskova Sanat Tiyatrosunun yöneticiliğini ve dramaturgluğunu üstlenirken, Stanislavski’ de sanat yönetmeni ve başyönetmen olarak çalışmıştır. Stanislavski ve Dançenko, Moskova Sanat Tiyatrosunda yeni bir oyunculuk yöntemi geliştirmeyi, varolan sanatı besleyip ileriye taşımayı, repertuarlarda çağdaşlaşmayı, ortak bir tarz yaratabilmeyi ve bir topluluk tiyatrosu olabilmeyi başarmayı hedeflemişlerdir. Stanislavski, zaman içinde kendi oluşturduğu oyunculuk ve sahne anlayışı ile çağdaş tiyatronun oluşmasının dönüm noktası olmuştur. ”Psiko-Realist” oyunculuk kavramı ilk defa Stanislavski ile literatüre girmiştir. Moskova Sanat Tiyatrosu ilk gerçek başarısını aynı zamanda tiyatronun da amblemi olan Anton Cehov’un oyunu “Martı” ile kazanmıştır. Sonrasında klasik tarzın dışına çıkarak yönetilen birçok Çehov oyunu (Vanya Dayı, 1899; Üç Kız kardeş, 1901; Vişne Bahçesi, 1904), tiyatroyu seyircinin beğenisiyle ihya etmiştir. Stanislavski bu döneme denk oyunlarında tarzı ile romantik-lirik ve gerçekçi akımlara yakın durmuştur. Stanislavski, tiyatrosunun emekçi sınıfı ile de buluşmasını arzu ederken devletin kararları ve zengin iş adamlarının hissedarlığı üzerine kurulan sistem yüzünden hayalini gerçekleştirememiştir. 1905’e kadar “Hedda Gabler”, ”Arabacı”, “Yaban Ördeği”, “Ayaktakımı Arasında” gibi oyunları sergileyen Moskova Sanat Tiyatrosu, devrimle beraber repertuarında değişiklikler yapmıştır.

Gorki, Materlinck, Andreyev, Dostoyevski gibi yazarların oyunları oynanmaya başlanmış, Meyerhold tarafından deneysel tiyatro çalışmaları sürdürülmüş, Stanislavski’nin de oyunculuk metotları üzerine çalışmaları yoğunlaşmıştır.1916–1922 yılları arasında Moskova Sanat Tiyatrosuna bağlı olarak 4 stüdyo daha kurulmuştur. Stanislavski, 1922–24 yılları arasında Moskova Sanat Tiyatrosunu turneye çıkarmış, Avrupa’nın ve Amerika’nın oyunculuk ve tiyatro anlamında mihenk taşı olan bu topluluğu tanımasını sağlamıştır. 1936 yılında Rusya Sovyet Sosyalist Cumhuriyeti tarafından “ Halk Sanatçısı” unvanı almış ve Sovyet Rejimi altında sahnelediği oyunlarla yine başarılarla imza atmıştır. Bu oyunlar arasında “Ölü Canlar”,” Othello”, “Tartuffe” sayılabilir.1938 yılında hayata gözlerini kapayan Stanislavski, ardında değerli sanat yaşamının meyveleri olan “ Bir Aktör Hazırlanıyor”,”Sanat Yaşamım” ve “ Bir Karakter Yaratmak” adlı üç tane oyunculuk kitabı bırakmıştır.

3. STANISLAVSKİ SİSTEMİ ÜZERİNE

Eski Yunan miyadı olmak üzere Aiskhilos, Seneca, Shakesepeare, Goethe, Schepkin gibi birçok sanat adamı yıllar boyunca oyuncu ve tiyatroyu incelemiş, çeşitli oyunculuk biçimleri önermişlerdir. Fakat bu isimler arasında sadece ve ilk defa Stanislavski oyunculuk adına çalışmalar yapmış ve bir takım ”yöntemler” geliştirmiştir. Stanislavski’den önce, sanat okulları öğrencilerine dış yönlerini geliştirebilecekleri, eskrim, bale, diksiyon, konuşma gibi konularda eğitim veriyorlardı. Bu eğitimler oyuncunun karakterle içselleşebileceği çalışmalar değildi. Oysa Stanislavski’ye göre sahnede öncelikle insan ruhunun var edilmesi, yaratılması gerekiyordu. Ona göre oyunculuk sanatının temeli, oyuncunun iç dünyasını harekete geçirebilmesi ve ruhu yaşatabilmesiydi. Zaman zaman dönemin bilim adamlarından etkilenerek, zaman zaman da bilim adamlarına kendi ışık tutarak, “birey psikolojisi” ve "denetim altına alınabilen bilinçaltı” gibi konularda araştırmalar, çalışmalar yaptı. Coşkuların kontrol edilemez bileşimi olarak tarif ettiği bilinçaltına, bilinç yoluyla ulaşabilmek için coşkuları zorlamak gibi metotlar üzerinde çalıştı. İç hareket ettirici güçler olarak tanımlanan psikolojik üç güç kaynağının “akıl”, “istem” ve “duygu” olduğunu keşfetti. Ona göre denetlenemeyen ve kontrol edilemeyen tüm duygular bilinçaltıydı ve bir aktör bu duyguları denetleyebilmeliydi. Haliyle oyuncular yaratma sürecinde bilinçaltını harekete geçirecek çalışmalar yaparak özgün, doğal ve gerçekçi sonuçlar alabilirlerdi. Çalışmalarının ilk yıllarında oyunculara öncelikli olarak “içsel hazırlık” yapmalarını, bunun içinde “coşku belleği” olarak adlandırdığı yöntemi kullanmalarını önermiştir. Kendi, bu içsel hazırlık - coşku belleği yöntemini üç aşamalı bir süreç olarak tanımlamıştır.”Flört”, “Evlilik” ve “Doğum”.

Flört aşamasında oyuncu, karakterle içsel olarak bütünleşebilmek için onun yaşamını, dönemini, sosyal çevresini, alışkanlıklarını, geleneklerini, duygu ve düşüncelerini vs. gibi konuları inceler. Bununla birlikte imge dünyasını besleyecek görsel, işitsel, yazılı her tür veriden faydalanmaya çalışır. Evlilik döneminde, oyuncu karakterinin eylemlerine ve konuşmalarına hayat verme çabasındadır. Karaktere verilmiş şart ve koşullar içerisinde kendini düşünerek, bir nevi empati yaparak rolle bütünleşmeye ve

ruhsal sürecini yakalamayı hedefler. Doğumda ise içsel hazırlıkla, fiziksel var oluş buluşur; Sahnede jestler, duruş, konuşma şekli ve tavrı doğal olarak oyuncuya yerleşir ve oyuncu oyunda su gibi akıp gider.

Yine de Stanislavski'nin oyunculara yaratıcılıklarını aktive etmek için önermiş olduğu teknikleri değişmez bir reçete olarak algılamamak gerekir. Bu teknikler Stanislavski'nin sanat yaşamı boyunca yaptığı araştırmalar ve incelemeler ışığında kendi içinde de değişimler göstermiştir. Özellikle 1930'lu yıllarda yapmış olduğu çalışmalardan edinmiş olduğu sonuç "içsel olandan" yola çıkma fikrinin isabetli bir tutum olmadığı yolundadır. Aksine somut ve görünen eylemler baz alınarak yaratım sürecine girilmesi gerektiğidir. Stanislavski'ye göre fiziksel olan ve ruhsal olan birbirlerinden ayrılamazlar. Oyuncu, oyunda karakter için verilmiş olan fiziksel olay ve durumları, verilmiş şartlarla hakkıyla bütünleştirebildiğinde, iç aksiyon otomatik olarak harekete geçecektir. İnsanın ruh hali, tutku ve arzuları, duyguları, istekleri vb. çeşitli psikolojik durumlar basit fiziksel eylemlerle anlatılabilir. İçsel deneyim, dışsal fiziksel ifade olmadan anlatılmaz. İnsanlara içimizde olup bitenleri yansıtacak olan şey vücutlarımızdır. Omurganın bir hareketi, elin bir şekli, bir omuz silme ya da hareketsizlik hali, belli bir zihinsel süreci ifade eder. Stanislavski elbette ki sadece fiziksel hareketlilikle ve vücutla bir karakter yaratmayı savunmamıştır. O zaman psiko-fiziksel birlik bozulacak ve yapılan icra mekanik ve cansız olacaktır. Oyuncu en başından itibaren psikolojik süreçleri eylemlere yedirmelidir. Fiziksel hareket ile fiziksel eylem farklıdır. Oyunculara lazım olan şey, bir amaca ve bir psikolojiye sahip olan fiziksel eylemdir. Yapılan eylem, eserin koşulları temel alınarak seçilmelidir. Bu eylem, oyuncunun ortaya çıkarması gereken coşkuya yansıtılabilmelidir. Fiziksel eylemin öncesinde ve sonrasında mesela düşünceler, hisler, tercihler, değerlendirmeler ve tavırlar gibi zihinsel süreçler belirlenmeli sonrasında vücutta jestler olarak kullanılmalıdır. Oyuncunun repliği olmadığı zaman bile vücut karakterin içinde bulunduğu psikolojiyi, düşünceleri ve durumu aktarabilmelidir. Basit bir jest bile kişinin kişisel özellikleri ya da bulunduğu anda ki temposu, ritmi, hissiyatı vb. konularda aydınlatıcı olabilir. Vücut sessizken de konuşabilmelidir. En basit eylemi bile "genel" yapmak yerine bir "amaç" doğrultusunda yapmak gerekir. Stanislavski'ye göre bir amaca sahip olmak psikolojik ve fiziksel eylemi birbirine bağlar. Bu amaç eylemi motive edecek duygu ve düşünceyi bulmak konusunda rehberlik yapacaktır.

Stanislavski, fiziksel eylem mekanizmasının içsel ve fiziksel çalışma süreçlerini iki başlık halinde ayırmış ve maddeleştirmiştir. Bu maddeler “Oyuncunun İçsel Çalışmaları” ve “Oyuncunun Dışsal Çalışmaları “ olarak incelenebilir.

3.1 OYUNCUNUN İÇSEL ÇALIŞMALARI

Bu bölümde maddelenen öğeler, oyuncunun bilinçaltına ulaşabilmesini, sezgilerinin önünün açılmasını ve gerçeği anlatan, akla yatkın ve somut eylemleri icra edebilmesini hedeflemektedir.

3.1.1 Sihirli Eğer

Stanislavski’ye göre oyuncu sahne üzerindeki olaylara hakikatle inanmakta zorlanabilir fakat olabirliğine ikna olabilirdi. Bu yüzden “Eğer” sözcüğünün sihirli bir anahtar görevi göreceğini ve oyuncu kendine “Eğer ben bu karakterin, bu kişinin yerinde olsaydım ne yapardım?” sorusunu sorduğunda, gerçek yaratıcılığını, düşüncesini ve mantıklı olan aksiyonu keşfedebileceğini düşünüyordu.”Sihirli Eğer” yöntemiyle keşfedilen karakterin amacı, böylelikle oyunun da amacına dönüşecekti. Bu yöntemin içsel ve fiziksel eylemleri bulmakta ateşleyici güç olacağına inanıyordu. Oyuncu kendine ”Eğer bu karakterin yerinde olsaydım, ne yapardım?” sorusunu sorduğunda imgeleri harekete geçer. Oyuncu verili koşullara kendini taşıyabildiği zaman empati oluşturur, “mış” gibi yapmak zorunda kalmaz ve o karakter kişisi olduğuna inanmakta zorluk çekmez. Elbette ki “sihirli eğer” bir olayın gerçekten var olduğunu anlatmaz fakat oyuncuya bir hareket noktası sağlar, içsel ve fiziksel eylemi doğallaştırır. Samimiyet ve mantıkla keşfedilmiş eylem de oyuncuyu yine gerçekçi bir içsel coşku yakalaması konusunda tetikleyecektir.

3.1.2 Verili Durumlar

Verili durumlar, oyun kişinin içinde bulunduğu psikolojiyi, ne yaptığını ve neden yaptığını anlamlı kılan her şeydir. Oyuncu, oyunun kendine sunmuş olduğu koşulların

bir parçası haline gelir ve böylelikle karakterin içsel yolculuğunu ve coşkularını eylemlere döker. Verili durumlar, konu, olayların geçtiği yer ve zaman, aksesuar, dekor, ışık, ses, dönem, yaşam koşulları, yönetmen ve oyuncunun yorumu vb. gibi birçok etkeni içinde barındırır.

3.1.3 İmgeleme Yeteneği

İmgelem, bir oyuncunun olmazsa olmazlarından. İmgeleme yeteneği bir oyuncunun hayal gücünün gelişmişliğini gösterir. Konstantin Stanislavski bu konunun önemini kendi cümleleriyle şöyle ifade etmiştir.”Bir aktör ya hayal gücünü geliştirmeli yahut tiyatrodan ayrılmalıdır.”Oyuncu düş kurma yeteneği sayesinde sahneleri tasarlayıp kendi de bu sahnelerin bir parçası haline gelebilir. Oyun yazarı karakterlerin geçmişleri hakkında ya da gelecekte olabileceklerle ilgili nadiren bilgi verir. Karakterlerin biyografilerini tamamlamak oyundaki ipuçlarından faydalanarak oyuncuların işidir. Böylelikle oyuncu oynadığı karakterin duygusal ve düşünsel deneyimlerini, yaşamış olduğu ortamları, davranışlarını nelerin nasıl etkilediğini ve geleceğe dair beklentilerinin neler olabileceğini kafasında netleştirir.

Elindeki bütün malzemelerle karakterini, imgeleme gücüyle bir kasnak gibi işleme şansı olur. Bu imgeleme sonucunda oyuncunun karaktere katmış oldukları, tabi ki mantığa uygun, karakterin çizgisiyle bütün, amacına hizmet eder doğrultuda olmalıdır. İmgeleme yeteneği, oyuncuya aynı zamanda metni zenginleştirme ve cümlelere alt metin katabilme şansı verir. Karakterinin içsel ve fiziksel eyleminin farkında bir oyuncu, amacına yönelik olarak cümlelerin tonlamalarına renk ve anlam katabilir.”Dün gece yemekte yoktun” cümlesini çeşitli amaçlar doğrultusunda söyleyebilir. Bu cümleye katılan anlamla oyuncu karşısındaki kişiye sitem de edebilir, meraklandığını da ifade edebilir ya da saklanan bir durumdan haberdar olduğunu hınzırca ima edebilir. İmgelem yoluyla keşfedilen ve performansa katılan doneler oyuncuyu yavan olmaktan kurtarır, seyirci için izlemeyi zevkli ve kolay hale getirir.

3.1.4 Konsantrasyon

Stanislavski'nin oyunculuk için tanımlamış olduğu konsantrasyon günlük hayatımızda algıladığımız konsantrasyon değildir. Bu daha ziyade oyuncunun dikkatini kendi iradesiyle seçmiş olduğu bir noktada toplamasıdır. Oyuncu sahnede hiçbir zaman yalnız kalamaz. Seyirciyi fark etmemek gibi bir seçenek asla yoktur. Fakat Stanislavski'nin "Kamusal yalnızlık" olarak adlandırdığı, oyuncunun tüm dikkatini somut bir düşüncede, somut bir bedensel ifadede ve somut bir eylemde toplama tekniği, oyuncunun konsantrasyonunu korumasını sağlayacaktır. Oyuncu defalarca aynı oyunu oynasa da sahnede her seferinde ilk defaymışçasına görmeli, duymalı ve düşünmelidir. Çünkü seyirci oyuncudan yönelim alır. Oyuncunun gören gözleri seyirciye baktırır. Eğer oyuncu işitiyorsa seyirci de işitecektir. "Mış" gibi yapan oyuncunun samimi olmadığını seyirci hemen anlar. Her defasında bu gerçekçiliği yakalayabilmek için elbette ki oyuncular çok alıştırmaya çalışmalıdır.

Konsantrasyon çalışmalarının ilk seviyelerinde oyuncular yakınlarındaki bir nesne ile pratik yapabilirler. Nesnenin her detayını inceledikten sonra, imgeleminde nesneyi olduğu gibi canlandırmaya çalışabilirler. Oyuncu imgelemi yardımıyla nesnelere görebildiği zaman, tüm bedeni, duygularını ve düşüncelerini otomatik olarak seyirciye aktaracaktır. Stanislavski'nin fiziksel eylemler esnasında konsantrasyonu sağlayabilmek için oyunculara önerdiği "dikkat halleri" egzersizleri vardır. Dikkat halleri üçe ayrılır. Küçük, orta ve büyük dikkat halesi. Küçük dikkat halesi, oyuncunun en küçük merkez alanıdır ve belki yanındaki oyuncu, belki oturduğu masa gibi en yakınındaki nesne ya da kişilerde dikkat yoğunlaşır. Orta dikkat halesi, oyuncunun sahne üzerinde görebileceği şeyleri içerir ve dikkat bu alanda toplanır. Örnek olarak dekor, aksesuarlar ya da sahne arkadaşları verilebilir. Büyük dikkat halesi ise oyuncunun sahne üzerinden görebildiği her şeyi içerir. Oyuncu konsantrasyonunu kaybettiğini hissederse küçük dikkat halesinden büyüğe doğru pratik bir egzersizle yeniden dikkatini toparlayabilir. Tabii ki oyuncu gözle görülebilen şeylere yoğunlaşmanın yanı sıra, imgesinde gördüğü nesne, kişi ya da seslere de konsantre olabilmelidir.

3.1.5 İnanç ve Gerçeklik

Oyuncunun Sahne üzerinde yakalaması gereken gerçeklik elbette ki gerçek hayattakinden farklı olmalıdır. Amaç yapılan eylemi içtenlikle yapmak değil, yapılan eylemde veya olayda gerçek bir taraf bulup onun üzerine bir inanç oluşturmaktır. Sahnede olan her şey bir oyundur, bir kurmacadır. Oyuncuların hiçbiri gerçek krallar, soytarılar, hayat kadınları, anneler, eşler ya da çocuklar değildir. Fakat oyuncunun kendi ya da karşısındaki oyuncu “ sihirli eğer” tekniğinin yardımıyla sanki öylelermiş gibi hissedebilir ve hareket edebilirler. Kendinden yola çıkarak yaptığı bir keşifte zaten oyuncu doğal olacak, seyirci de inanmakta güçlük çekmeyecektir. Oyuncu “Ben bu şartlardayım. Ben buyum(kardeş, komşu, hâkim, doktor vb.)Ben böyle davranırdım” cümleleriyle ulaştığı gerçeğe en yakın haliyle bedenini ve zihnini bütünleştirebilir. Haliyle yapılan icra da gerçeğe en yakın şekliyle olacaktır. Fakat seyirci sahnede aynı zamanda ilginç olanı görmek ister. İlgi çekici, lezzetli ve farklı olmayan eylemlerin sahnede yeri olamaz. O zaman yapılan iş sanat olmaktan çıkar, gündelik aksiyonların yansıması haline gelir.

3.1.6 Duygu ve Düşünce Alışverişi

Tiyatro türlerinin bazıları haricinde oyuncunun seyirci ile birebir ilişki kurma şansı yoktur. Bu şekilde bir tavır zaten oyunun tabiatında yoksa oyunun ve oyuncunun yaratmaya çalıştığı Gerçeklik duygusunu zedeler ve seyirci ile kurulmaya çalışan bağ kopar. Seyircinin eylemlerin, ilişkilerin, oyunun mantığını ve anlamını rahat çözebilmesi için oyuncunun duygu - düşünce alışverişinin yoğun olması gerekir. Nasıl ki günlük yaşantımızda davranışlarımız çevremizdeki insanlardan ve olaylardan etkileniyorsa, sahnede de oyuncu diğer karakterlerden ve olaylardan etkilenecektir. Oyuncu sahne üzerindeki diğer oyun kişileriyle pür dikkat iletişimde olmalıdır. Karşısındaki oyuncuyu anlamalı, görmeli, duymalıdır. Bir oyuncu için beş duygusunu kullanabilmek bu anlamda çok önemlidir. Oyuncu kendi yoğun bir şekilde gördüğünde, duyduğunda ve bedeni zihinsel süreçlerini aktarmaya başladığında, karşısındaki oyuncu otomatik olarak kendini sürece dahil edecek ve kaptıracaktır. Oyuncu kararlılıkla iletişim kurduğunda ve kendi eylemini karşısındaki oyuncuya istekle ifade ettiğinde, karşıdan reaksiyon

almaması imkânsızdır. Bir sessizlik ya da duraklama anında bile aktif istekler ve amaçlar dinamik olmalı, kesintiye uğramamalıdır. Bazen oyuncu jestlerle ya da bakışlarla da karşısındaki oyuncudan niyetine hizmet edecek sonucu alabilir. Bazen oyuncuların monolog sahneleri olabilir. Bu süreçte oyuncu sanki iki ben'e sahipmiş ve onunla konuşuyormuş gibi de düşünebilir. Oyuncu diyalog sahnelerini mutlaka partneriyle çalışmalıdır. Sahnede her şey bir etki tepki içindedir. Bu yüzden entonasyon, hareketler, jestler oyuncular arasındaki duygu ve düşüncelerle şekillenecektir. Aktör, geniş bir topluluğun dikkatini ele geçirmek istiyorsa, kendi aralarındaki hislerini, fikirlerini, eylemlerin kesintisiz alış-verişini oluşturmak için üstün bir çaba sarf etmelidir. Bu çaba için gerekli olan malzeme de seyirciyi meraklandırarak nitelikte ve yaratıcılıkta olmalıdır.

3.1.7 Adaptasyon

Adaptasyon ya da diğer adıyla uyarlama, verilmiş şart ve koşullara ayak uydurarak, ulaşılmak istenen amaç için fiziksel engellerin aşılmasına çalışılmasıdır. Oyuncular sahnede kendilerini birbirlerine göre ayarlamak durumundadırlar. Adaptasyonları keşfederken oyuncu kendine “Nasıl yapmalıyım?” sorusunu sorar. Karşısında şüpheci biri varsa belki güvenli duracaktır. Yaşlı biri varsa daha açık ve net olmaya çalışacaktır. Oyundaki mekânın, iklimin, sosyal konumun etkilerini tartacaktır. Sahne üstünde adaptasyonlar nitelik ve çeşitlilik açısından çokluk ve farklılıklar gösterebilirler. Tabii adaptasyonların ilgi çekici, yaratıcı ve açık olması makbul olacaktır. Umulmadık ve çelişkili olduğu zaman, adaptasyonlar seyirci üzerinde şaşırtıcı ve merak uyandırıcı olabilir. Seyirci sahnede adamın kadına öfkeyle tokat atmasını beklerken, adam kadını tutkuyla öperse oluşan etki çok güçlü olabilir. Elbette adaptasyonlar oyunun mantığı çerçevesinde olmalı ve oyuncu “Nasıl yapıyorum?”dan önce kafasında amacını ve isteğini netleştirmiş olmalı, uyarlamalarını da bu doğrultuda belirlemelidir.

3.1.8 Duygu Belleği

Duygu Belleği, Stanislavski'nin üzerinde en çok çalıştığı, düşündüğü aslında zaman içinde kendi içinde de bir takım erozyonlara ve değişimlere uğramış bir tekniktir.

Önceleri Fransız Psikolog Armand Ribot'un "duygusal bellek" kavramından esinlenmiş olan Stanislavski, kendi çalışmalarında tekniği "duygu belleği" olarak adlandırmıştır. Sistemin mantığı, yaşadığımız her deneyimin merkezi sinir sistemimizde iz bıraktığı ve oyuncunun gerektiğinde şartlı refleks kullanarak, bellekten duygu ve düşüncelerine dair bir takım doneler alabileceğidir. Oyuncu ve karakter birebir aynı deneyimleri yaşamamış ve yaşamıyor olsalar da oyuncu geçmiş bir deneyimin izini kullanarak oyunda var olan duruma adapte olabilir. Duygu belleği içsel deneyim ve arayışlarla ateşlenebileceği gibi dış kaynaklardan da beslenebilir. Oyuncu hayattan da malzemeler, veriler toplayarak bir içsel kütüphane oluşturabilir. Bunun için etrafını çok iyi gözlemlemesi, insanların yaşantılarını, duygu, düşünce ve davranışlarını incelemesi, bol bol okuması, müzik dinlemesi, sanatsal faaliyetlere katılması gerekmektedir. Duygu belleği oyuncunun deneyim deposu olacaktır ve ihtiyaç duyduğu zaman, sahnede coşkuyu sağlayacak tek kaynağı olacaktır. Zaman içinde Stanislavski duygu belleği yönteminin işe yararlığından şüpheye düşmüş yine oyuncuların önceliğini verili şart ve koşullar içerisinde, mantıklı fiziksel eylemler yapmalarına vermiştir. Çünkü oyuncu eylemin mantığını kavradığı zaman, coşkuların mantığına da otomatik olarak ulaşacaktır. Stanislavski, duygu belleğinin önemini kendi cümleleri ile şöyle özetlemiştir."Zaman mükemmel bir süzgeçtir, zaman geçmişte yaşanılmış duygulara dair anıların mükemmel bir arıtıcısıdır. Dahası, zaman mükemmel bir sanatçıdır. Arındırmakla kalmayıp anıları şiirselleştirir. Oyuncu hakiki deneyimler yaşamalıdır, fakat sahneye ait hakiki deneyimler." Moore (2006, ss.73-74)

3.1.9 Bütünlük ve Akış

Sanatın her dalında mutlaka bir bütünlük ve akış vardır. Oyuncunun bedeninin, konuşmalarının, eylemlerinin hem büyük bir uyum içerisinde olması, hem de oyunla bir ilerlemesi gerekliliğidir. Oyunun içinde her türlü bütünlüğün ve akışkanlığın sağlanmasıdır.

Odak noktaları sürekli deęişse bile oyuncunun eylemleri ve dikkati bu deęişimlere kusursuz uyum göstermelidir. Eylemler her halükarda mantıklı, ardışık olmalıdır aynı zamanda da oyuncunun üstün amacına ve oyunun ana fikrine hizmet etmelidir.

3.2 OYUNCUNUN DIŐSAL ÇALIŐMALARI

3.2.1 Tempo ve Ritim

Tempo ve ritim, fiziksel eylemlerin anlaşılabilirlięi ve gerçeklięi açısından önemlidir. Her hareketin, içinde bulunulan duruma ve duyguya göre bir ritmi vardır. Sabah işe geç kalmış bir kişi ile mum ışığında dans eden bir kadının temposu ve ritmi aynı olamaz. Tempo ve ritim verili şartlara göre şekillenir. Bu doğru ritmi ve tempoyu yakalamak hem eylemleri sahnede inandırıcı kılacak hem de oyuncunun doğru duyguyu yakalamasında yardımcı olacaktır. Ritim ve tempo, eylemlerin akılcı ve peş peşe olabilmesi, konsantrasyonu ve oyuncunun dikkatini muhafaza edebilmesi açısından faydalıdır.

3.2.2 Karakterin Bedenle Buluşması

Stanislavski insan vücudunu oyuncunun enstrümanı olarak tanımlamıştır. Nasıl bir müzisyen notaları doğru aktarabilmek için enstrümanına hâkimse, oyuncu da kendi bedenine hakim olabilmeli ve onu çok iyi tanımalıdır. Çünkü oyuncu karakterinin içsel yaşantısını bedeniyle aktarabilmelidir. Bazen bir el hareketi karakterin çaresizliğini, bazen bir kambur yıllara uzanan yorgunluğu, bir bacak seęirmesi bedensel bir özrü anlatır. Oturduğu yerde oturamayan, kimin nerede olduğunu, ne yaptığını, nereye gittiğini, kiminle konuştuğunu merak eden, hiçbir şeyi kaçırmak istemeyen ve öğrendiklerini hemen diğerlerine anlatan meraklı bir komşu kadın karakteri, yavaş, ağır ve hantal olamaz. Vücudu o şekilde hareket edemez. Ettięi takdirde karakterin içsellilięiyle çatışır ve seyirci için de inandırıcılıęını kaybeder. Fiziksel kişileştirme, karakterin ruhsal durumuyla seyirci arasında köprü görevi görür.

3.2.3 Vücutun Gerilimden Arındırılması

Sahnede canlı performans sergilemek ve olmayan bir yaşantı varmışçasına davranıp, seyirciyi bu duruma inandırmak elbette stresli bir iş. Oyuncunun da bu süreçte biraz gergin olması doğal. Oyuncunun gerginliğinin vücuduna yansıyor, yaratılmaya çalışılan ambiyansı bozmaması için elbette ki eğitilmiş ve kontrol edilebilir bir bedene ihtiyacı var. Stanislavski oyunculara kendi içlerinde” gözlemci” olmalarını, gerilimlerini saptayıp anında yok edebilmelerini tavsiye eder. Gevşeyebilmek içinse dans, eskrim, jimnastik gibi egzersizleri her daim yapmalarını ve bırakmalarını önerir. Aynı zamanda sahnede belli bir düşünce ve hareket üzerine yoğunlaşmak da yardımcı olacaktır.

3.2.4 Bütünlük ve Kontrol

Sahnede oyuncunun içsel ve dışsal yaşantısında mutlak bir bütünlük olmalıdır. İçtekiyle dıştaki asla çelişmemelidir. O yüzden de hiçbir amaca hizmet etmeyen eylemlerin sahnede yeri olamaz. Oyuncu neyi niçin ve nasıl yaptığının bilincinde olmalıdır. Fütursuz, abartılı, rastgele, tutumsuz hareketler oyunun yapısını bozar. Oyuncuyu da karakterinin içsel odağından koparır.

3.2.5 Ses- Konuşma-Entonasyon

Kötü telaffuz, net ve anlaşılır olmayan bir konuşma seyirci için en can sıkıcı şeydir. İçsel yaşantısını bedeniyle ifade eden oyuncu, sözcüklerin, vurguların ve tonlamaların gücüyle amacına ulaşmada bütünlük sağlar. Yapılan bir vurgu ve tonlama cümlenin mesajını tamamen değiştirebilir. Konuşmanın ritmi yaratılmak istenen havayı mutlak etkiler. Oyuncu vurgularının, entonasyonlarının ve konuşmasının son derece farkında olmalı ve karaktere, oyuna, amacına hizmet ettiğinden emin olmalıdır. Ayrıca oyuncunun sesi, bir şarkıcının sesi kadar eğitilmeli ve çalışmalarla yüzün ön tarafında tınlaticıların bulunduğu “mask”a oturtulmalıdır. En arka koltukta oturan seyirci bile oyuncunun sesini çok net duyabilmelidir.

Sahnede anlaşılamayan ve duyulamayan bir oyuncu görevini yarım ve eksik yapıyor demektir. Stanislavski metodunun oyuncuya önermiş olduğu içsel ve dışsal çalışmaların faydaları uzun yıllar boyunca birçok oyuncular, yönetmenler, hatta değişik ekollerce bile kabul görmüş, onaylanmış ve uygulanmıştır. Stanislavski'nin şu ana kadar anlatılan çalışmaları aslında oyuncunun kafasında tahayyül edeceği fakat provalar esnasında deneyerek, arayarak sahnede netleştirecekleri için faydalıdır. Eğer daha da öncesine yani oyuncunun eserle ve karakterle bulunduğu ilk aşamalara ve çalışmalara bakarsak Stanislavski'nin oyuncu için oluşturduğu genel bir izlek var. Bu izleği açıkladıktan sonra ben artık kendi seçmiş olduğum oyunum Ionesco'nun “ Macbett” oyununu öncelikli olarak bu izlek üzerinden çözümlenmek sonra da önerilen çalışmaları Anlatıcı karakteri üzerinden hayata geçirmek istiyorum.

4. OYUNA- KARAKTERE İLK VE TEMEL YAKLAŞIMLAR

4.1 OYUNCUYA ÖNERİLEN İZLEK

Öncelikli olarak Stanislavski'nin oyuncuya önermiş olduğu basamakları kısaca bir tanıtmak istiyorum.

4.1.1 Edebi Tahlil

Oyun okunduktan sonra ilk önce yazar hakkında araştırma yapılır.

4.1.2 Eserin Donemi

Oyunun ve yazarın dönemleri aynıysa bir arada, farklıysa bölümlenerek incelenir.

4.1.3 Fabel

Fabel oyunun iskeleti demektir. En büyük olaylar zinciridir. Kısaca özetin özetidir fakat oyunun bütününe fabelde görmek mümkün olmalıdır. Senaryodaki tretman gibidir.

4.1.4 Küçük Olaylar Sıralaması(Suje)

Detay içeren olayların sıralanmasıdır. Çok detaylı anlatım gerektirir.

4.1.5 İdea/Ana Fikir

İdea konudan beslenir.

İdea ya da ana fikir olayı içermez.

“Yazar ne söylemeye çalışıyor? Ne oluyor eserde?” gibi soruların cevabıdır.

4.1.6 Konu

Oyunun temelinde yatan tutku. Tutkuya duygu da denebilir.

4.1.7 Tür

Tür tragedya, dram ya da komedi olabilir.

4.1.8 Tarz

Tarz, biçim, üslup demektir. Aynı zamanda şekli içerir.

Tarz, yazara özgü olandır.

Yazarın ve eserin özellikleridir.

4.1.9 Ana Çatışma

Ana çatışma, karşı güçler demektir. Düşmanlık ve sevgi karşı güç olarak örneklendirilebilir.

4.1.10 Eserin yapısı

4.1.8.1 Başlangıç(Giriş)

4.1.8.2 Düğüm(İlk çatışma noktası)

4.1.8.3 Gelişme

4.1.8.4 Doruk Nokta

4.1.8.5 Çözüm

4.1.8.6 Final(Sonuç/Konu biter ve idea'yı görürüz)

4.1.11 Karakter İncelemesi

Karakterin büyük isteği belirlenir. (Eserin başından sonuna kadar vardır.) Büyük istek bir olma halidir. Öznedir.

Karakterin üstün amacı belirlenir. Üstün amaçta yapma eylemi vardır. Fiildir. Her eylemin ayrıca farklı bir amacı vardır. Bu amaçlar sahne sahne değişiklik gösterebilirler.

Oyuncu her sahne için kendine “Ne yapıyorum?”, “Niçin yapıyorum?” sorusunu mutlaka sormalıdır. Böylelikle oyuncunun o an sahnede bulunma amacı kafasında netleşecek, neyi, niçin yaptığını aktarmak daha kolay olacaktır. Dikkatini muhafaza etmesi açısından da faydalı olacaktır.

Büyük isteği ve üstün amacı örneklemek gerekirse, büyük istek, gerçek aşka ulaşmak ise, üstün amaç bir sevgili bulmak olabilir.

Oyunda amaçlar, haberlerle değişebilir. Uygulamalar farklılaşabilir.

Sebepler içsel ya da dışsal olabilir.

4.1.12 Karakterin Yorumu

İçerik ve biçimi kapsar.

“Nasıl yapıyorum?” sorusunun cevabı bu aşamada şekillenir. Belirlenen amaçlar hareketleri, hareketler amacı tamamlar nitelikte olmalıdır. Hareketler karakterin, alışkanlıklarını, zevklerini, yaşam biçimini, ruh durumunu ifade eder olmalıdır.

Eylemlerin biçimi üzerine ruh durumu inşa edilir. Verili şart ve durumlara kendini adapte eden oyuncu, karaktere ve oyunun ana fikriyle örtüşecek şekilde rolü renklendirmeye başlar. Zaman zaman karakterin cümleleriyle açıkça söylemediğini ama tekstin aslında vermek istediği alt metni, tonlamalarla ya da jestlerle, sessiz oyunlarla verebilir. O yüzden oyuncunun sözcüklerle ya da beden diliyle olan dansı önemlidir. Karakterin yorumunu yaparken biçim olarak nasıl konuştuğu, kendini nasıl ifade ettiğini belirlemek de önemlidir.

Bu seyirciye karakterle ilgili ipuçları verir. Oyuncunun kıyafetleri, konuşması, hareketleri karakterin rengini verir. Oyuncu görsel olarak da karakterine hizmet etmelidir. Oyuncu zaman içinde sahnede oynadığı karakter gibi davranmayı, hareket etmeyi, onun yaşamının bütününe içselleştirmeyi başarmalıdır.

5. EUGENE İONESCO'NUN MACBETT OYUNUNUN VE ANLATICI KARAKTERİNİN İZLEK ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

5.1 EUGENE İONESCO'NUN HAYATI

Eugène Ionesco 1909'da Romanya'nın Slatina şehrinde doğdu, 1994'de Paris'de öldü. Asıl adı Eugen Ionescu olan Romen asıllı Fransız oyun yazarı, 1914-24 yılları arasında Paris'de eğitim görür. Daha sonra doğduğu ülke olan Romanya'ya döner. Bükreş üniversitesi'nin Fransız dili ve edebiyatı bölümü'nü bitirir. 1938'de Romen hükümetinin bursuyla Fransa'ya gider ve bu ülkeye yerleşir.

Hukuk kitapları basan bir yayınevinde, nouvelle reuve française ve lettres nouvelles gibi dergilerde çalışır. Edebiyata şiir yazarak girmiştir. Sonraları öykü, deneme, eleştiri yazıları da kaleme almıştır. Hatta resimlerini topladığı bir kitap da yayınlamıştır. Ancak oyun yazarlığındaki başarısı, diğer alanlardaki ürünlerini gölgelemiştir. İlk dönem kısa oyunları, önce küçük öncü tiyatrolarda oynanmıştır. Şiddetli tartışmalara yol açan oyunlarının içerikleri ve anlatım özellikleriyle tiyatroya yeni bir anlayış, yeni bir yaklaşım getirmiştir.

1970 yılında Fransız akademisi'ne seçilir. Ionesco, hem oyunları hem de tiyatro anlayışı üstüne yazdıklarıyla, tiyatro tarihinde "absürd tiyatro" olarak anılan anlayışın önemli bir temsilcisi olmuştur. Absürd tiyatro; uyumsuzluk tiyatrosu, saçma tiyatro olarak da bilinir. Ancak bu tiyatro anlayışının ne bir manifestosu ne de bir okulu olmuştur.

İonesco'nun oyunları da iki grupta değerlendirilmektedir: birinci dönem oyunları ve ikinci dönem oyunları.

a. Birinci dönem oyunlarının tümü tek perdelik kısa oyunlardır. Ionesco bunlara; karşı oyun, komik dram, naturalist komedi, trajik fars gibi geleneksel tiyatro kalıplarına karşı

başlıklar koymuştur. Bu oyunlarda; birbirinden kopukmuş izlenimi veren replikler vardır, özetlenebilecek bir hikaye yoktur, durumlar ön plandadır, oyun kişileri karakter derinliğine sahip değildir, kuklalara benzerler, ciddi konular komik tonda işlenmiştir, dil oyunları vardır, grotesk tavırlar son derece çarpıcıdır.

b. İkinci dönem oyunlarında tek perde boyutu aşılmıştır, özetlenebilecek bir öyküleri olmaya başlamıştır, bazı oyun kişileri karakter derinliği göstermeye başlarlar, siyasal ve toplumsal konulara az da olsa rastlanmaktadır.

İonesco'nun birinci dönem oyunları: Kel şarkıcı, Ders, Sandalyeler, Görev kurbanları, Önder, Gelinlik kız, Jacques ya da boyun eğme, Yeni kiracı, Tablo, Gelecek yumurtalardadır, Alma doğaçlaması ya da çobanın bukalemunu, Dörtlü oyun, İki kişilik hırgür'dür.

İonesco'nun ikinci dönem oyunları: Amédée ya da nasıl kurtulmalı, Kirasız katil, Gergedanlar, Kral ölüyor, Hava yayası, Susuzluk ve açlık, Ölüm oyunları, Macbett, Şu kahpe dünya, Valizli adam, Ölülere yolculuk'tur.

Kel Şarkıcı, yazarın ilk oyunudur. Geleneksel tiyatro anlayışını aşan bu oyun, temelde dilsel karşıtlıklar ve dilin iletişim kurulmasındaki yetersizliği üzerinde durur. Dünya tiyatro tarihinde özel bir yeri olan bu oyun, absürd tiyatro akımının ilk ürünü sayılmaktadır.

Ders, yazarın ikinci oyunudur; farstan bürleğe uzanan her tür güldürü ögesini içerir, ama oyunun trajik boyutu da vardır. Oyun, görünürde aritmetik ve dilbilim alanlarında verilen kendine özgü bir "ders" çevresinde kurulmuştur; ancak oyuna, temelde cinsellik ögesi egemendir.

İlk gösterimlerinde ilgi görmemiş olan bu iki oyun, yazarın "keşfi"nden sonra çok ünlenmiştir; iki oyun da 1957'den beri, Fransa-Huchette Tiyatrosunda aralıksız 46 yıldır oynanmaktadır.

Amédée, evlerindeki bir ölüden kurtulmak için çare arayan bir karı kocanın gülünç ve trajik serüvenidir. Aslında yazar, karı koca arasındaki evrensel mutluluk/mutsuzluk sorunsalını irdeler.

Ölüm Oyunları, yazarın çokça işlediği ölüm düşüncesini anlatırken güldürü öğeleriyle trajik olanı bir araya getirir. Oyun, çeşitli ölüm türlerini gösteren birçok oyundan oluşur. Yazar, ölümün soğukluğuna karşı sevgi ile direnebileceğini vurgular.

Oyunumuz Macbett ise , Shakespeare'in Macbeth'inden esinlenilerek yazılmış bir oyundur. İnsanlardaki iktidar duygusunu insanoğlunun kara yazgısı olarak ele alır. Oyun, devlet yöneticilerine karşı acımasız bir eleştiri getiren buruk bir güldürüdür.

5.2 EUGENE İONESCO'NUN DÖNEMİ

2. Dünya savaşı sonrasındaki toplumsal koşullar içinde kimi yazarlar, birbirlerinden habersiz, ortak özellikler taşıyan oyunlar yazarlar. Ancak bu oyunlardaki ortak içerik ve anlatım özellikleri öyle çarpıcı olmuştur ki absürd tiyatro, tiyatro tarihinde devrim niteliğinde bir anlayış olarak yerini alır.

Yaşamın akla aykırılığının, ilişkilerdeki uyumsuzluğun, bireyin çaresizliğinin, gerçek diye nitelenenin saçmalığının altını çizen absürd tiyatro; bu yeni düşünsel tavrı sahnede destekleyecek yeni anlatım biçimlerini beraberinde getirir. Ancak bu oyunların yazarları nasıl bir toplumsal sürece tanıklık etmişlerdir ki böylesine karamsar tablolar çizen, hiçlik ve umutsuzluk tonlarında oyunlar yazmışlardır. Absürd tiyatro üstüne çalışmalarıyla tanınan ve bu tiyatro anlayışının isim babası olarak bilinen Martin Esslin, yaşanan toplumsal süreci şu şekilde özetler:

“Şurası çok açıktır ki böylesi bir düş kırıklığı, daha önceleri sıkı sıkıya sarılan inançların böylesine çökmesi, yaşadığımız çağa damgasını vuran önemli bir özelliktir. Yaşamın anlamının kaybolması duygusunun toplumsal ve psikolojik nedenleri çok yönlü ve karmaşıktır: aydınlanma çağı ile başlayan ve 1880'lerde Nietzsche'nin 'tanrının ölümü' kavramını ortaya atmasına yol açan dini inancın sönmesi; birinci dünya savaşı'nın etkisiyle toplumsal gelişimin kaçınılmazlığına olan inancın sönmesi, Stalin'in

Sovyetler birliđi'ni baskıcı bir diktatörlüđe dönüřtürmesinden sonra Marx'ın öngördüđü köktenci toplusal devrim umutlarının yitilmesi, ikinci dünya savařı sırasında Hitler'in Avrupa'ya hükmederken uyguladıđı barbarlık, kitle kıyımı, soykırım ve bu savařın ertesinde batı Avrupa ve ABD'nin zengin toplumlarının içine düřtüđü manevi bunalımın yayılması. řundan kuřku duyulmaz ki birçok zeki ve duyarlı insan için, 20. yüzyılın ortasındaki dünya anlamını yitirip, bir řey ifade etmez hale geldi. Önceden kesinlik tařıyan kavramlar çözülp dađıldı. Umut ve iyimserliđin en sađlam kaleleri düřtü. Birdenbire insanođlu kendisini ürkütücü ve mantıksız, tek sözcükle saçma bir evrenle yüz yüze buldu. Umudun bütün dayanakları, mutlak anlamın bütün açıklamaları birdenbire maskelerinden sıyrılıp karanlıkta ıslık çalan anlamsız hayallere, boş dedikodulara dönüřtü.”

İonesco ve absürd tiyatro çerçevesinde deđer değerlendirilen diđer yazarlar, iřte böyle bir umutsuzluk ve uyumsuzluk ortamında oyunlarını yazmıřlardır. Onları nihilistlikle suçlayanlar olmuřtur.

Ancak absürd oyunlar, bir yandan seyirciye “hayat böyle saçmayken onun içinde bir düzen arama ve kendinizi varetme çabanız boşuna” derken, bir yandan da tüm bilinen düřünce kalıplarını yerle bir ederek, yenilenmeye fırsat veren bir tavır da barındırır. Bu toplumsal düzene bir başkaldırı olarak da deđerlendirilebilir.

5.3 FABEL

Candor ve Glamiss, Duncan'ın yerini almaya çalışırlar.

Candor yakalanıp idam edilir. Glamiss kaçır.

Macbett ve Banco Glamiss'i yakalamadan Baron ünvanlarını alamayacaklardır.

Macbett cadıların etkisiyle Lady Duncan kılıđına girmiş cadı ve Banco ile işbirliđi yaparak Duncan'ı öldürür.

Macbett h k mdar ve Lady Duncan da eŐi olur.

Macbett Banco'yu da  ld r r, onun h k mdarlıđını ele ge irmesin diye.

Duncan'ın varisi Macol, Macbett'i  ld r r. Macol h k mdar olur.

5.4 SUJE

1.Tablo

Oyun Glamiss ve Condor'un alaycı bir tavırla h k mdarları Duncan'dan bahsetmeleriyle baŐlar.

Kendilerine yaptıkları adaletsizliklerden ve y netim sistemindeki bozukluklardan yakınırlar.

Glamiss bu duruma daha fazla dayanamamaktadır ve kararı h k mdarın bir ayaklanmayla alaŐađı edilip  ld r lmesi ve hak ettiklerini kazanmak y n ndedir.

Glamiss'in her dediđini onaylayan Condor bu konuda da Glamiss e arka çıkmaktadır.

O sırada Duncan'ın sadık askerlerinden Banco girer.

Banco'nun h k mdarı i in s ylediđi saygı dolu s zleri destekleyen Condor ve Glamiss, Banco'nun arkasından ona asla g venmemeleri gerekliklerini yenilerler.

Sonra ordunun generali sadık asker Macbett girer.

Macbett'in h k mdarına olan bađlılıđına ve d r stl đ ne hayran olduđunu s yleyen Glamiss ve Condor, Macbett'in bunun i in and i tiđini ve d r stl đ n askerlik i in en

önemli vasıf olduğunu hatırlatmasının ardından planlarından bir an şüphe etseler de ona ve Banco'ya rağmen planladıkları başkaldırıdan vazgeçmeme kararı alırlar.

2. Tablo

Arkadan gelen çatışma , çığlık ve haykırış seslerinin üstüne bir limonatacı görünür.

Çatışmadan sağ çıkan askere ısrarla limonata satmaya çalışır.

Limonatasının korkuya , yaralara ve sıyrıklara iyi geldiğini iddia eder.

Asker korkmadığını ve sıyrıklarından keyif aldığını anlatır.

Limonatacının ısrarıyla içtiği limonatanın tadından nefret eden asker , limonatacını öldürmekle tehdit eder ve gözünü kırpmadan da öldürür. Oyundaki askerlerin insan hayatına bakış açılarını net sergileyen bir tavidir.

Savaş sesleri arkada devam etmektedir asker çıkar ve yorgun bir biçimde Macbett girer. Öldürdüğü milyonlarca asker , savaş ve savaşın anlamsızlığı üzerine bir tirat atar. Ama bu bir mecburiyettir , savaşı planlayanlar hükümdarı devirmek istedikleri için birer devlet düşmanıdır ve haindir.

Macbett dinlenmek için Banco'ya devrettiği komutanlığı devralmak için çıkar ve Banco girer. Macbett'in tiratının aynısını söyler. Benzer tekrarlamaları ileride de kullanacaktır İonesco. Bu benzer konumlardaki kişilerin aslında birbirlerinden farklı olmadığını, statülerince var olduklarını imleyen bir eleştiridir.

Tiradın sonunda Banco'yu son saldırı için yanına çağırır Macbett.

3. Tablo

Arşidük Duncan bir subay ve Lady Duncan'la beraber cephe gerisini gezer. Gergindir, endişelidir ve savaşın sonucunu merak etmektedir.

“Duncan : Macbett yada Banco yenilirse ne olacak o zaman?”

Lady Duncan : Silahı siz kuşanacak, savaşa siz gireceksiniz.

Duncan : Nereye sığınabilirim onlar yenilirlerse? Malta kralı düşmanım. Küba imparatoruda...”

Subay onu yatıştırır ve yaralı bir er sahneye girer.

Duncan er'in durumuna bile bakmadan savaşı kimin kazandığıyla ilgili er'den bilgi almaya çalışır.

Oysa er bilmediği birileri tarafından zorla savaşa yazdırılmıştır. Kim kazanırsa kazansın ne fark eder ki der. Anlattıklarından önce Glamiss ve Condor'un tarafında savaştığı, sonra Macbett'in tarafına esir düşerek tezahurat yapmak zorunda bırakıldığı anlaşılır.

Duncan , bu sözlerden sonra savaşın kendi lehine bitme ihtimali artsa da emin olmak ister endişesi geçmemiştir ve Lady Duncan'ı bilgi almak üzere cepheye gönderir.

Yaralı er ise karşı tarafta savaşa başladığı için kendi kendine ölüme terk edilir.

Cepheye giden Lady Duncan önce Banco'yu bulur ve savaşın kendi lehlerine sonuçlanmak üzere olduğunu, Condor baronunun yakalandığını öğrenir.

Glamiss baronu ile ilgili bilgi ise çok geçmeden Macbett'ten gelir. Etrafı kuşatılmıştır ve artık bir sorun arz edemeyecek durumdadır.

Macbett Lady Duncan'a savaşa verdiği ehemmiyetle ilgili sözler söyler ve bunun karşısında Lady Duncan elini Macbett'e uzatır. Macbett elini öper.

Banco'dan hiçbir tehlike kalmadığı haberi gelir ve zaferle birlikte ortaya çıkan arşidük'ü herkes selamlamaya başlar.

4. Tablo

Duncan generalleri Macbett ve Banco ile bir aradadır. "Kazandık mı?" diye sorar. Macbett'in hiçbir tehlike kalmadı yanıtı ona yetmez, kellelerinin uçup uçmadığını, tamamen öldürülüp öldürülmediklerini bilmek istemektedir.

Onun buyruğunu beklediğini söyleyen Macbett'e buyruğu hemen verir.

Banco ve Macbett arşidük'e hizmet etmiş olmaktan gurur duyduklarını söylerler.

Duncan da halka karşı onlara teşekkürlerini ileten uzun bir konuşma yapar. Konuşmanın ardından kellesi uçurulacak Condor beyi getirilir.

Condor beyinin Macbett'e "Benim yanımda savaşmış olsaydın seni dük yapardım." sözleri üzerine Duncan, Macbett'in Condor'un ölümünün ardından yeni Condor baronu olacağını ve Banco'nun da Glamiss'in ölümü ardından yeni Glamiss baronu olacağını açıklar.

Macbett ve Banco'nun minnettarlıkları artmıştır.

Condor beyi son sözlerini söylerken Duncan, Lady Duncan'a idam kısmını daha keyifli hala getirmek için Condor'dan sonra onunla savaşan yüz otuz yedi bin askerinde giyotine gireceğini haberini verir.

Condor'un konuşmasından sonra ona verilen şerefli öldürme görevini bir asker yardımıyla Banco gerçekleştirir.

Bu sırada Duncan Lady Duncan'ı Macbett'in yanına oturtur ve bir yandan ölümleri saymaktan haz alan Lady Duncan bir diğer yandan hafifçe Macbett'e sürtünerek bu hazzını çoğaltır.

Bir asker alana girer ve Glamiss beyinin kaçtığı haberini verir.

Bunu duyan Duncan Glamiss yakalanmadan vaat ettiklerinin gerçekleşmeyeceğini belirtir.

Macbett her şeye yeniden başlayacak olmanın sıkıntısındadır.

Lady Duncan , Macbett'e göz süzer ve Duncan onu yaka paça uzaklaştırır.

Macbett ve Banco hayıflanırlar. "Bir bu eksikti, felaket."

5. Tablo

Fırtınaya yakalanarak yollarını kaybeden Macbett ve Banco görünmektedir.

Banco bir araç bulmak için ayrılır ve o sırada Macbett bir Cadıyla karşılaşır.

Cadı onu önce "Selam condor baronu." diye selamlar.

Macbett şaşırır ve ardından 2. Cadı "Selam sana Glamiss Baronu." diye selamlar.

Macbett Glamiss baronunun daha ölmediğini ve bu ünvanın Banco'ya bahşedildiğini söyler.

Cadılar, Glamiss'in nehir kenarında atıyla boğulduğunu, Banco'nun Glamiss'i elinden kaçırdığı için Macbett'in ona kızgın olduğunu bildiklerini ve Duncanın da bu yüzden toprakların her ikisini de Macbett'e bahşedeceğini söylerler.

Bildiklerine ve kehanetlerine şaşırır Macbett. Cadılar son olarak da “Arşidük olacaksın.” kehanetinde bulununca Macbett gözünün öyle yerlerde olmadığını Duncan’ın zaten bir varisi olduğunu ve onun için Duncan’a hizmet etmenin en büyük onur olduğunu yineler.

Cadılar kaybolur ve Macbett Banco’yu aramaya başladığı sırada Cadılar Banco’yu selamlar.

“Selam sana Glamiss olamayan bey.” diye.

Banco’nun şaşkınlıkları içinde Macbett’e söyledikleri kehanetlerini sıralarlar ve eklerler “Sen kral olamayacaksın ama kralların dedesi babası, atası olacaksın.”

Bu kehanetlere inanmayan Banco, Macbett’i aramaya devam etmektedir ki bir subay gelir ve ona Glamiss’in nehirde boğulduğunu ve haklarının Macbett’e geçtiğini ve onun Glamiss baronu olduğunu belirtir.

Kendi kendini durumu muhakeme etmeye çalışan Banco, Macbett’in bunu kabul etmeyeceğini ve bunun Duncan’ın bir planı olduğunu düşünür.

Oysa Macbett aldığı yeni ünvanlarla ilgili uzun bir teşekkür konuşması yapar halkın karşısında ve Glamiss baronluğunu da kabul eder.

Cadıların kehanetlerinin gerçekleştiğine şaşırın Banco kralların atası olma kehanetlerinin de gerçekleşme ihtimalini alaycı bir dille sorgular.

6. Tablo

Macbett cadıları huzuruna çağırır ve söylediklerinin tutmasından sonra endişelendiğini kral olmakla ilgili kehanetlerinin arkasında yatan gerçeği merak ettiğini söyler.

Cadıların Duncan’ın adaletsizliğinden ve korkaklığından bahsetmelerinin ardından Macbett sinirlenir ve sadık bir asker olduğunu yeniler.

Cadılar ise kral olmak için yaratıldığını, Glamiss ve Condor’un da zamanında Duncan’ın sadık askerleri olduğunu bir gün onunda sonunun böyle olabileceğini söylerler.

Macbett “Olamaz çünkü zaten onları ben öldürdüm.” der ve cadılar şimdi anlamaya başladığını söylerler.

Ardından bu kehanetin detaylarını , cadıların kimliğini ısrarla sorar Macbett ve cadılar uzun süren bir büyü yapmaya başlarlar.

Büyünün sonunda cadılardan biri Lady Duncan’a diğeri ise nedimesine dönüşür.

Lady Duncan’ın elinde bir hançer vardır. “Eğer benim olmak istiyorsan yap şu işi.” der. “Sen kral olursun ben de senin metresin.” Bu işte korkaklığa yer olmadığını da yineler.

Macbett’in çaresizliği ve kararsızlığı karşısında ise bir kadından doğmuş hiçbir erkeğin onu yenemeyeceğini ve eğer orman bir orduya dönüşmezse ağaçlarıyla birlikte hiçbir ordunun da onu yenemeyeceği kehanetinde bulunur.

7. Tablo

Banco hak ettiğine inandığı unvan ve topraklar için Duncan’la görüşmek istemektedir.

Subay girmesine izin vermez ama Duncan “Ne bu gürültü?” diye dışarı çıkar.

Banco neden kendisinin Glamiss baronu olmadığını sorunca, elinde cesedin hala olmadığını söyler Duncan.

Ve peşi sıra Banco’nun neden cesedi getiremeyeceği ile ilgili açıklamalarına anlamsız cevaplar verir.

Sonra Banco çıkınca artık herkesin tehlikeli olabileceği ile ilgili yanındaki subayla konuşmaya başlar Macbett’in bile.

Hatta belki karısına bile göz dikebileceğinden bahseder, kimseye güvenmemelidir aslında.

8. Tablo

Duncan ve Lady Duncan tartışırlar.

Lady Duncan bir şey istemektedir ve Duncan kabul etmez bu durumu.

Lady Duncan ısrar edince sinirlenen Duncan tehdit eder onu.

9. Tablo

Macbett Bancoyla bir süredir olan olaylarla ilgili konuşmaya başlar. Lady Duncan'dan bahseder Duncan'ın ona haksızlık ettiğinden.

Sonra Banco yerine ona verilen toprak ve unvanı almak için hiçbir şey yapmadığını bunun tamamen Duncan'ın kararı olduğunu söyler.

Ve Banco'ya haksızlık yapıldığı için üzgün olduğundan bu durumu değiştirmek için Lady Duncan'la birkaç konuşma yaptıklarından ama sonuç alamadıklarından bahseder.

Krala olan sadakatiyle başlayan konuşma, karşılıklı Bancoyla bir birlerini gaza getirmeleriyle kralın ölmesi gerektiği sonucuyla sonlanır.

Macbett bu plana Lady Duncanın da dahil olduğunu söyleyince Banco iyice sevinir ve sağlam bir plan olduğunu düşünür.

Sonuçta Macbett kral Bancoda sağ kolu olacak, tüm topraklar paylaşılacaktır.

10. Tablo

Duncan'ın yanına subayı gelir ve onu bugünün hastaları iyileştireceği gün olduğunu söyler.

Bir keşiş içeri girer ve iyileştirme gücünün Duncan'a geçmesi için dua eder.

Duanın ardından birer birer ciddi hastalar içeri girer ve her biri Duncan'ın onlara dokunmalarının ardından derman bulup iyileşirler.

Gelen son hasta maskesini çıkarır Lady Duncan olduğu anlaşılır, Keşiş ise Bancodur. Duncan her ikisinin de hançerinden kaçmaya çalışırken Macbett'e yakalanır.

Ve onlara katiller der onlar ise onun üzerine "Katil! Katil!" diyerek yürürler ve öldürürler.

Sonra dışarıdan sesler duyulur "yaşasın Macbett yaşasın nişanlısı.."

Lady Duncan Macbett'e biraz dinlenmek istediğini söyler.

Macbett de bunu kabul eder ve öğleden sonra nikahlarının kıyılacağını ve büyük bir düğün yapılacağını bildirir.

Mutluluğu gözünden okunan dul Lady Duncan elini uzatır ve odasına dinlenmeye gider.

Devamından iki uşak aralarında düğün ziyafetinin eksiksiz menüsünden bahsetme başlarlar.

11. Tablo

Macbett Banco'nun kendi kendine konuştuğunu görür ve gizlice dinler.

Banco Macbett'in ne kadar yükseldiğinden ve her şeye sahip olduğundan bahsetmektedir. Kendisinin elinde ise hiçbir şey yoktur. Peki ya Macbett vaat ettiği vezirliği de vermezse ne duruma düşücektir.

Aklına cadıların kehanetleri gelir o kral soyunun atası olacaktır.

Demek ki ileri de Macbett'i öldürecek ve oğullarından birini tahtın başına geçirecektir.

Bunları uzaktan dinleyen Macbett'i cadıların yani Lady Macbett'in ve nedimesinin bu kehanetini bilmemek kızdırır ve korkar.

"Tüm kehanetler gerçekleştiğine göre henüz Banco'nun çocukları olmadan bu iş temizlenmeli." der ve Banco'yu hançerler.

Öğleden sonra taç giyme töreninde kraliçeye içerler. Neden ona o kehanetten bahsetmediklerini sorar ve yeni Lady Macbett bunu zamanında söylemedikleri için özür diler.

12. Tablo

Lady Macbett ve nedimesi kilisedeki tören sonrası boşluğu fırsat bilip odalarına çekilirler ve orada eski cadı kıyafetlerini giyerek yavaş yavaş eski hallerine dönmeye başlarlar.

"Artık burada bize ihtiyaç yok." derler.

"Macbett bu durumdan kurtulamayacak."

"Şimdi patronumuzun yanına gidelim ve bize yeni vereceği görevi öğrenelim." der ve süpürgelerine binerek çıkarlar.

13. Tablo

Macbett düğünü kutlamak için generallerine verdiği ziyafettir.

Lady Macbett'in yerine de tebrikleri kabul eder, onun güzelleşmek için odasında olduğunu düşünür ve devlet yönetimi hükümdarlık gibi şeylerin zor taraflarından bahseden bir konuşma yapar.

O sırada gözüne bir tablo ilişir orda Duncan'ın resmi vardır sinirlenir buna.

Oysa etrafındakiler onun kendi resmi olduğunu benzetmiş olabileceğini söylerler.

Sonra Duncan'ın iktidarından bahsetmeye başlar ve sorar etrafındakilere “Benim şimdiye kadar gelmiş geçmiş en iyi hükümdarların en iyisi olmadığımı düşünmeye cesaret edebilecek birisi var mı aranızda?”

Banco görünür ve “Ben böyle düşünüyorum.” der.

Banco'nun hayaleti olduğu sonra anlaşılır. Macbett Bancoyla durumunu ve onu neden öldürdüğünü tartışırken tahtta Duncan'ın hayaleti görünür.

Etraftakiler Duncan'ın hayaletine saygı duyunca Macbett sinirlenir ve Duncan ona sözlerinin hepsinin doğru olduğunu ama kadını alamadığını söyler alaycı bir tavırla.

O sırada dışarıdan bir ses duyulur hizmetli “Lady Macbett kayıp odasındaki eşyalarda yok.” der.

Deliye dönen Macbett etrafa emirler yağdırmaya başlar acilen Lady Macbett'in bulunması için.

O sırada biraz yıpranmış kıyafetli Lady Duncan içeri girer ve Macbett'in karısı olmadığını onun evlendiği kişinin onun kılığına giren bir cadı olduğunu ve onu bunca zamandır hapsedtiklerini ve biraz önce zincirlerinin çözüldüğünü söyler.

Duruma şaşırın Macbett'e “Seni kötü yazgınla baş başa bırakıp gitti mi cadı karın?” der.

Macbett anlamaz kötü yazgının sebebini.

Lady Duncan ise açıklar, Duncan'ın oğlu gelmiş ve kocaman bir ordu kurmuştur, Macbett'e karşı ve savaşacaktır.

Macbett "Kimseden korkum yok." der.

14. Tablo

Macol, Macbett'in karşısına geçer ve onu öldüreceğini söyler.

Macbett kadından doğmuş hiçbir erkeğin onu öldüremeyeceği kehanetini hatırlatınca Macol anlatmaya başlar.

Onun Banco ve cadılar tarafından kadına dönüştürülmüş bir karacanın oğlu olduğunu.

Çocuk sahibi olamayan Lady Duncan tarafından gizlice büyütüldüğünü ve Banconun bundan haberi olmadığını anlatır.

Hayretler içinde kalan Macbett "Ama orman orduya dönüşüp yürümedikçe." der ve pencereden ağaç kılığındaki askerlerin saraya doğru yürüdüğünü görür.

O sırada Macol Macbett'i hançerler ve "Her iki babamında intikamını aldım, bundan sonra Banco adıyla hüküm süreceğim." der.

Halk yeni hükümdarlarına tezahurat eder ve yeni yönetimle ilgili iyi dileklerini dile getirirler.

Macol onları susturur ve bugüne kadar başa geçen en kötü hükümdar olacağını ve onları canlarından bezdireceğini anlatan bir konuşma yapar.

Hırslarından ve doyumsuzluklarından bahseder.

Sevinçli kalabalıktaki sesler düşer ve halk yılgın bir hal alır.

5.5 İDEA/ANA FİKİR

İktidar hırsı felekatle sonuçlanır.

5.6 KONU

Hırs

5.7 TÜR

Komedi

5.8 TARZ

Absürt

5.9 ANA ÇATIŞMA

Ana çatışma, herkesin başa geçme çabası, yani iktidar olma hırsı ile insanlığının çatışmasıdır. Bütün karakterler hırslarının peşinden giderken, arada sırada kendi kendilerine kaldıklarında vicdanen huzursuzluklarını görüyoruz. Sonunda hep hırs kazanıyor bu eserde. İonesco'da onu anlatmak istemiş.

5.10 ESERİN YAPISI

5.10.1 Başlangıç

Candor ve Glamiss'in arşidükleri Duncan'ı ,yaptığı haksızlıklar yüzünden, alaşağı etme isterler.

5.10.2 Dügüm

Duncan'ın sadık generalleri Macbett ve Banco Candor'u yakalayıp öldürürler, ama Glamiss ellerinden kaçır. Glamiss'i bulmadan Macbett ve Banco, Duncan'dan baronluk ünvanı alamayacaklar.

5.10.3 Gelişme

Lady Duncanın kılığına girmiş cadının, Macbett'i Duncan'ı öldürmeğe ikna etmesi ile dengeler değişmeye başlar. Artık herkes daha iyi bir yere gelme hevesindedir. Macbett'in gözünü hırs bürür.

5.10.4 Doruk Noktası

Macbett, Banco ve Lady Duncan kılığındaki cadı Duncanı öldürür. Macbett arşidük, Lady Duncan, Lady Macbett olur. Banco da sağ kolları.

5.10.5 Çözüm

Macbett kendi konumunun devamlılığı için Banco'yu öldürür. Cadılar kaçır ve gerçek Lady Duncan Macbett'e krallığın son bulucağını, Duncan'ın varisinin onun yerine geçeceğini söyler.

5.10.6 Final

Duncan'ın varisi Macol, Macbett'i öldürür ve onun yerine geçer. Artık daha da kötü biri başa geçmiştir.

5.11 KARAKTERİN İNCELENMESİ

'Anlatıcı' karakteri aslında metinde yoktur. Parantez içindeki bilgilerin birleşiminde bu karakteri ortaya çıkarabilirsiniz. Oyunun hiç bir şekilde anlatmak istediğini değiştirmeden, ama anlatıma daha açık bir biçim katan bir durum oluşturur. Oyunu

desteklediği gibi, renk de katıyor ‘Anlatıcı’ karakteri. Şimdi karakterin incelenmesine geçiyorum.

Anlatıcı’nın Büyük İsteği: Dünya’nın savaşız ne kadar güzel olabileceğini anlatmak.

Anlatıcı’nın Üstün Amacı: Sahnede olan olayları canlandırmak ve olayları anlatmak.

‘Anlatıcı’ karakterinin her sahnede ‘Büyük İsteği’ ve ‘Üstün Amacı’ aynı kalıyor. Olayı anlatmak üzerine kurulu bir istek hiç değişmiyor. Sadece anlatırken ki canlandırma biçimleri değişebiliyor; başka bir kılığa bürünme gibi o an ki karakterin istek ve amaçlarına uyuyor.

5.12 KARAKTERİN YORUMU

Bu süreç sahne üzerinde karakterin inşasında yapılı, ama metin üzerindende bir takım yorumlarda bulunabilir. Stanislavski’nin anlattığı gibi önce metin üzerinde çalışılıp bir takım veriler elde edildikten sonra, sahne üzerinde çalışmaya başlanır. Ben şu an sadece metin üzerindeki çalışmayı göstere bileceğim için, bundan elde ettiğim yorumu anlatıyorum. İçerik ve biçimini birleştirerek.

‘Anlatıcı’ karakterinin bir yaşı, cinsi, kimliği yoktur. Bu kısım içeriğine dahildir. Biçim olarak ise, her türlü biçime uyabilen bir varlık. Görevi gereği canlandırması gereken varlıkların kılığına giriyor. Kimi zaman bu bir nesnede olabiliyor. Şunu biliyorum ki anlatacağı şeyi çok iyi gözlemlemiş ve anlatabilmek içinde vücuduna ve sesine çok hakim olması gerekiyor. Anlattığı olaya ulaşabilmek için kimi zaman onu destekleyen, kimi zamanda ona ters düşen bir konumda. Sonuç olarak karakterin yorumu, tarafsız bir şekilde yazarı yansıtan bir varlık.

6. SONUÇ

Stanislavski metodunu uygulayarak karakterle ilgili bütün soru işaretlerini ortadan kaldırır, sahne üzerindeki yaratıcı uygulama devresine başlanabilir. Oyuncu özgün olmalıdır, ama bu ön çalışmayı yapmadan da kendi kendine bir oyunu yorumlayıp oynamak yanlış olur. Oyunun ne dediği, karakterin ne olduğuna dair bilgisi olmalı, ama bunun yanında özgün de olmalıdır. Özgünlük, sahneye çıktığı vakit devreye giriyor. Yaratıcı süreçte araştıran oyuncu, kendini çok iyi tanımalı ki neler yapabileceğini ya da neler yapamayacağını bilmeli.

Öyleyse malzemesini ne kadar iyi tanırsa, o kadar sağlam, gerçek ve yaşayan bir şeyler ortaya çıkaracaktır. İşte Stanislavski oyunculuk metodu, oyuncuya sunmuş olduğu pusula ile öğrenmeyi, bilmeyi, sormayı, cevaplamayı, merak etmeyi, keşfetmeyi, sonra da yaratmayı ve yaşatmayı öğretir.

KAYNAKÇA

Kitaplar

Çalışlar, A. , 1995. *Tiyatro Ansiklopedisi*. Ankara: T.C.Kültür Bakanlığı.

Eslin, M, 1999, *Absürd Tiyatro*, Dost Kitabevi, Ankara

Moore, S. , 1984. *Stanislavski Sistemi*. Özgür Çiçek, Bülent Sezgin (Çev).
İstanbul: bgst Yayınları.

Nutku, Ö. , 1963. *Modern Tiyatro Akımları*. İstanbul: Dost Yayınları.

Stanislavski, K.1993. *Bir Aktör Hazırlanıyor*. Suat Taşer (Çev)
İstanbul: İleri Kitabevi.

Stanislavski, K.,1992. *Sanat Yaşamım*. Suat Taşer (Çev.), İstanbul: Eko Basımevi