

KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



OYUNCU YÖNETİMİ ÜZERİNE YÖNTEM ARAŞTIRMALARI VE SİNEMADA
GERÇEKLİK ALGISI OLUŞUMU

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ALİ İHSAN ELMAS

İstanbul, 2015

Ali İhsan Elmas

Yüksek Lisans Tezi

2015

OYUNCU YÖNETİMİ ÜZERİNE YÖNTEM ARAŞTIRMALARI VE SİNEMADA
GERÇEKLİK ALGISI OLUŞUMU

ALİ İHSAN ELMAS

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

KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ

Mayıs, 2015

KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

OYUNCU YÖNETİMİ ÜZERİNE YÖNTEM ARAŞTIRMALARI VE SİNEMADA
GERÇEKLIK ALGISI OLUŞUMU

ALİ İHSAN ELMAS

ONAYLAYANLAR:

Prof. Dr. Çetin Sarıkartal (Danışman) Kadir Has Üniversitesi

Yrd. Doç. Dr. Zeynep Günsür Yüceil Kadir Has Üniversitesi

Ezel Akay



ONAY TARİHİ: 01/06/2015

“Ben, Ali İhsan Elmas, bu Yüksek Lisans Tezinde sunulan çalışmanın şahsıma ait olduğunu ve başka çalışmalardan yaptığım alıntıların kaynaklarını kurallara uygun biçimde tez içerisinde belirttiğimi onaylıyorum.”



ALİ İHSAN ELMAS

ÖZET

OYUNCU YÖNETİMİ ÜZERİNE YÖNTEM ARAŞTIRMALARI VE SİNEMADA GERÇEKLİK ALGISI OLUŞUMU

Bu tez, ilk aşamada bakma eyleminin hedefi olan oyuncunun, oynadığı sırada varlık tanımı olarak 'ne' olduğunu tartışarak, bu tanım üzerinden oyuncuda yankılanan imgeyi çözümleyebilecek verileri araştırmayı ve yönetmene bir farkındalık sunmayı amaçlamaktadır. Görünen eylemler bütünü içerisinde neyin sahte neyin gerçek olduğunu zaten hissetmekte olan yönetmenin, sahtenin neden sahte, gerçeğin neden gerçek olduğunun teşhisini ancak bu farkındalıkla birlikte doğru yapabileceğini savunmaktadır. Teşhisi doğru yaptığımız anda oyuncu yönetimi üzerine yöntem araştırmalarından söz etmeye başlayabilir ve tam olarak çalışılan esere özgü olarak uygulanabilecek oyuncu yönetimi tekniklerinin çağrışımlarını yaratabiliriz.

Anahtar Kelimeler: Seçmek-Göstermek-İşaret Etmek, Bakmak-Görmek-Algılamak, Oyuncu-Karakter, Liminal, İtki, Oyuncu Yönetimi, Gerçek-Gerçeklik, Duyusal İzlenim, Duyusal Etkilenim, Dramaturji, Obje

ABSTRACT

METHODOLOGY STUDIES ON DIRECTING ACTORS AND THE CONSTRUCTION OF THE SENSE OF REALISM IN CINEMA

This thesis, in the first place, aims to discuss what an actor is, as the object of gaze, in terms of an existential definition during the time of acting. The thesis also aims to study the data that are capable of analysing the image echoing in the actor based on this definition, and hence to provide the director with an awareness. It is claimed in this thesis that the accurate identification of why fake is fake and real is real can only be achieved with such an awareness of the director who already senses fake from real. Once we make this identification accurately, can we start discussing the methodology studies on directing actors and come up with its implications that could be applied specifically to the work that is being dealt with.

Keywords: Choose-Show-Beckon, Gaze-See-Perceive, Actor-Character, Liminal, Impulse, Directing Actors, Real-Reality, Sensory Impression, Sensory Influence, Dramaturgy, Object

İÇİNDEKİLER

ÖZET	i
ABSTRACT	ii
İÇİNDEKİLER	iii
ÖNSÖZ	v
1. GİRİŞ	1
2. ANLATICI KİMLİĞİYLE YÖNETMEN: GÖSTERMEK EDİMİ ÜZERİNE	6
3. İLK SEYİRCİ OLARAK YÖNETMEN: BAKMAK, GÖRMEK, ALGILAMAK EDİMLERİ ÜZERİNE	12
3.1. Bakma Biçimleri // Yönetmenin Gözlem Gücü.....	15
3.2. Bakılan Bir Obje Olarak Oyuncu // Oynayanın, Eyleyenin Kim Olduğu Sorusu.....	22
3.3. Oyuncu ile Rol Kişisi Arasında Bir Eşik ve Rol Sırasında Farklılaşarak Devam Eden Bir Nitelik Olarak ‘Liminal Hal’ Kavramı.....	31
3.4. Anlamanın İlk Adımı Olarak Bakma Eyleminin Hedefi: Oyuncu mu, Karakter mi?	37
4. OYUNCU YÖNETİMİNDE FARKLI YÖNTEMLER TEK HEDEF: SİNEMADA GERÇEKLİK ALGISI	45
4.1. Oyuncunun Performansını Yeniden İnşa Etmek ve Filmin Gerçekliğinde Yeni Olanaklar: Kurgu.....	52
4.2. Gerçeklik Algısı Oluşumunu Destekleyen Bir Unsur Olarak ‘İzlenimlerin Yönlendirilmesi’	57

5. OYUNCU YÖNETİMİ ÜZERİNE YÖNTEM ARAŞTIRMALARINDA	
BELİRLEYİCİ UNSURLAR	67
5.1. Dramaturji Üzerinden Oyuncu Yönetimi Araştırmaları.....	68
5.2. Obje-Oyuncu İlişkisi	78
6. SONUÇ	84
KAYNAKÇA	91

ÖNSÖZ

Oyuncu yönetimi üzerine bir çalışma disiplini oluşturabilmek ve pratik çalışma süreçlerinde uygulayabileceğim yöntemleri teorik bir zemine oturtabilmek amacıyla araştırmaya başladığım bu çalışma, oyuncuyla etkileşimli yaratım sürecinde yönetmenin ihtiyacı olan farkındalığa ulaşmasının yolunu açmaya çabalamaktadır ve ince hacmine rağmen uzun bir araştırma, gözlem ve tartışma sürecinin sonucunda ortaya çıkmıştır.

Öncelikli olarak bu çalışmanın danışmanlığını üstlenerek beni onurlandıran Çetin Sarıkartal'a minnet ve teşekkürlerimi sunuyorum. İki sene boyunca büyük bir açıklıkla takip ettiğim her dersinde beni şaşırtan ve tam olarak ihtiyacım olan bilgileri cömertçe sunan Sarıkartal'ın *İleri Oyunculuk* derslerinde yaptığım gözlemlerin ve danışmanlığı sürecinde yaptığımız tartışmaların bu tezi şekillendirdiğini belirtmem gerekiyor. Ayrıca, derslerinin içeriğiyle farklı bakış açıları kazanmamı sağlayan ve okul dışındaki tartışmalarımızda hala hayatı daha iyi anlamamı sağlamaya devam eden Zeynep Günsür Yüceil'e; incelikle hazırladıkları dersler dışında da diyaloga her zaman açık oldukları için ve keyifli tartışmalarımıza her zaman devam edebileceğimizi hissettiren yakınlıkları için Zeynep Dadak'a, Ezel Akay'a, Yeşim Ustaoglu'na, Müge Gürman'a, Serdar Biliş'e, Gürsel Korat'a sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

Ve özel olarak, desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen ve beni hep cesaretlendiren kardeşlerim Nazan, Nalan, Ozan ve Serkan'a; Annem'e ve Babam'a; Film ve Drama Programı'nı keşfetmemi sağlayan ve konuşmalarıyla bana her zaman umut veren Öykü'ye; hayatta bunaldığım her an beni çekip kurtaran Ali'ye; tez yazım sürecinde beni yalnız bırakmayan ve yardımlarıyla üstümdeki yükü azaltan Güneş'e, Evren'e

ve Ece'ye; umarım gurur duymanızı ve mutlu olmanızı sağlayacak güzel işler yaparım. İyi ki varsınız...

1. GİRİŞ

Sinema filmlerinde ve dizilerde çalıştığım süre boyunca yaptığım gözlemlerin sonucunda genel olarak yönetmenlerin oyuncu yönetimi alanında yetersizliklerine ve teknik birçok detaya zaman harcarken oyunculara yeterli zamanı ayırmadıklarına şahit oldum. Bu durum oyuncuları karakteri yaratırken tamamen yalnız bırakan ve yönetmenlik sanatını anlatılan hikayenin dramaturjisinden kopararak sadece teknik zanaate indirgeyen bir tavra dönüşebiliyor. Türkiye’de sinema sektörünün en büyük zaaflarından birisi olarak gördüğüm yetersiz oyuncu yönetimi, üniversitelerin sinema ve televizyon bölümlerinde bu konuda bir eğitimin olmaması nedeniyle de körükleniyor ve yönetmenlerin bireysel çabalarıyla kendilerini geliştirmeye uğraştığı, akademik araştırmalardan yoksun kapalı bir alana dönüşüyor. Kişisel olarak yönetmenlik hedefimde beni çok korkutan ve sette zayıf kalabileceğimi hissettiğim bir alan olarak oyuncu yönetimi konusunda tez hazırlama fikri, bu konuda araştırmalarımı ve ulaştığım bilgileri derleyerek kendimi geliştirmeme katkı sağlayacak olması açısından benim için önemli. Ayrıca ileride bu konuda araştırmalar yapacak insanların geliştirebilecekleri bir kaynak olabilir ve o insanların deneyimleri üzerinden yeni bilgilerle literatüre katkı sağlayabilir.

Oyuncu yönetimi konusunda beni düşünmeye iten ilk deneyimlerim ilk kısa filmimi çektiğim sette yaşadıklarımıdır. Masa başında filmle ilgili tüm organizasyonu tamamlamıştık. Ekip, teknik malzeme hazır. Mekana hakimdik ve storyboardlarla tüm mizansenin kağıt üzerinde oluşturmuştuğumuz. Kısıtlı zamanımızı tüm bu işlerle beraber sanat ve kostüme vermiştik ve oyuncuyla, dramaturjiye, oyuna dair hiç prova yapamamıştık. Çekim sırasında, sahnelerin içeriğiyle oyunun bağdaşmaması sonucunda oyuncuyla beraber ikimizi de memnun etmeyen anlar oluşmaya

başladığında kendime olan güvenimin yerini strese nasıl bıraktığını hatırlıyorum. Oyuncunun tüm iyi niyetiyle çekimleri tamamladık. Kurguyu bitirdiğimizde düşündüğüm şey şuydu: Oyuncu yönetimi konusunda iyi niyetli olmak yaptığım işe tek başına hiçbir katkı sağlamıyor, başka donanımlar gerekli. Oyuncu yönetimi konusunda eksik kaldığım noktaları fark ettiğim yer orasıydı. Bu deneyimden sonra filmleri daha çok ‘Oyuncu yönetmenliği nasıl?’ sorusuyla izlemeye başladığımı fark ettim. Nuri Bilge Ceylan’ın *Bir Zamanlar Anadolu’da* filmini izlediğim ilk an’ı hatırlıyorum. Perdeyi kaplayan bir yüzün sadece karakterin o an’ıyla ilgili değil, geçmişi ve geleceğiyle ilgili bana nasıl bir veri sunduğunu, karakterlerin niyetlerini nasıl anladığımı, ağızlarından dökülen cümlelerin içime nasıl işlediğini... Benim için hayranlık uyandırıcıydı. Bende tüm bu hisleri uyandıran oyuncuydu, daha doğrusu o anda düşündüğüm şey bende o hissin oluşmasını sağlayanın oyuncu olduğuydu (İlerleyen sayfalarda değineceğim bir konu: Oynayanın kim olduğu sorusu, oyuncu-karakter ayrımı...). Ama mutlaka kontrol oyuncuda olduğu kadar yönetimde de olmalıydı. Seyircide bu hissi uyandırmanın kontrolünü sadece oyuncuya bırakmak yönetmenin filmi rastlantılarla çekmesi demek değil miydi? Yönetimde, oyuncudan o performansı almanın bir yöntemi olmalıydı...

Kafamda bunlar gibi sorularla oyuncu yönetimi alanında araştırmalarımı arttırdım. Direkt oyuncu yönetimiyle ilgili kaynakların azlığından dolayı oyunculukla ilgili kitaplar okuyordum. Hiç oyunculuk deneyimi olmayan birisi olarak bu kitapları okumamın beni yanlış anlamalara açık bir noktaya getirdiğini düşünüyorum. Araştırmalarımı teorik bir zemine oturtabilme çabasında olduğum bu dönemde Kadir Has Üniversitesi Film ve Drama Yüksek Lisans Programı’na kabul edilmem, ihtiyacım olan ve aradığım olanakları önüme seren yolu bana sundu diyebilirim.

Çetin Sarıkartal'ın, Müge Gürman'ın, Ezel Akay'ın, Yeşim Ustaoglu'nun, Zeynep Günsür Yüceil'in, Serdar Biliş'in derslerini takip etmek, onların oyuncularla ilişkilerini ve uyguladıkları yöntemleri izlemek çok farklı bir deneyimdi. Bu noktada bu tezin kaynakçasının önemli bir bölümünü bu derslerde yaptığım gözlemler üzerine inşa ettiğimi belirtmem gerekiyor.

Bu araştırmaya 'Anlatıcı Kimliğiyle Yönetmen: Göstermek Edimi Üzerine' başlığıyla giriş yapıyorum. Bu bölümün amacı, yönetmenin (öncelikli olarak bir anlatıcı olduğunu belirterek) zihninde tasarlamış olduğu bütüne ulaşma yolunda (belki de her şeyden daha çok) içinde bulunduğu an'a güvenmesi gerektiğine vurgu yapmaktır. 'Yönetmen, oyuncuyu yönetirken, içinde bulunduğu anda oyuncu üzerinde beliren anlamı seçen ve (seyirciye) gösteren kişidir' tanımı üzerinden, seçmek ve göstermek edimlerinin oyuncu yönetimi üzerine yöntem araştırmaları sürecinde her zaman akılda tutulmasının gerekli olduğu hissini oluşturmayı planlıyorum. Yönetmenin seçmek ve göstermek edimlerini merkeze koyduğumuzda, bu araştırma kapsamında değineceğimiz birçok konuyu yalnız bırakmamış olacağımızı ve işlenecek konuları bu sayede daha anlaşılır kılabileceğimizi düşünüyorum.

Ardından 'göstermek' kavramıyla organik bir ilişki içerisinde 'İlk Seyirci Olarak Yönetmen: Bakmak, Görmek, Algılamak Edimleri Üzerine' başlığına geçiş yapacağım. Basit bir çıkarımın hissine sahipmiş gibi görünen böyle bir başlığı seçmemin nedeni, oyuncu yönetimi üzerine yöntem araştırmalarını, önemli ölçüde görmek ve algılamak edimleri üzerine inşa etmenin gerekli olduğunu düşünmemden kaynaklanıyor. Aynı zamanda bu başlık yönetmenin oyuncuyla ilişkisinde (yönetmen olarak sahip olduğu göstermek edimini sürekli aklında tutarak) oyuncunun

eylemlerini izlerken kendisini seyircinin yerinde konumlandırmasının önemine de vurgu yapmaktadır. Bu bölüm içerisinde araştıracağım içeriği oluştururken, oyuncu yönetimi üzerine yöntem araştırmaları yapma sürecinde öncelikli olarak gördüğümüzün ne olduğuna dair teşhisi doğru yapabilecek bir bilgi bütünlüğünün hissine ulaşabilmeyi hedefliyorum. Karakteri yaratma yolunda oyuncu üzerinde yankılanan imgeyi çözümleyebilmemiz için, oyuncunun o sırada varlık tanımı olarak ‘ne’ (Gündelik hayatını yaşamakta olan kişi mi, oyuncu mu, karakter mi?) olduğunu anlayabilmemiz önemlidir. Bu görüşe sahip olabilmemizi sağlayacak bilgileri topladığımızda, bölümün çerçevesini verimli bir içerikle doldurmuş olacağımızı düşünüyorum.

Karakterin gerçekliğine ulaşma yolunda ihtiyacımız olan bu bilgiler bizi ‘Sinemada Gerçeklik Algısı’ başlığına götürecektir. Sinemada gerçeklik algısı konusu, neredeyse sinemayla aynı yaşta, çok geniş içeriğe sahip bir tartışma konusudur fakat bu tez kapsamında karakterin gerçekliğine ulaşmanın yollarını yaratmada bize yardımcı olabilecek bir bakış açısıyla ve sadece oyuncu yönetimi perspektifinden inceleyeceğimiz bir başlık olarak değerlendirilmesinin bizim için gerekli olan içeriği sağlayacağını düşünüyorum.

Bu noktaya kadar inşa edeceğimiz içerik, yönetmen olarak oyuncuyla iletişimimizde nasıl bir yol izleyebileceğimize dair bir bilinç geliştirmemizi sağlar ve bize bir duruş kazandırır, tezin amacına ulaştığını kabul edebiliriz. Araştırma sürecinin benim için en büyük motivasyonlarından birinin de, derlediğimiz bilgiler ve açtığımız tartışmalar üzerinden bizde uyanan çağrışımlarla, oyuncu yönetimi üzerine yöntem araştırmalarında gelişime açık bir alan bırakmak ve okuyan, ilgilenen insanların kendi deneyimleri üzerinden katkı sunabilecekleri bir zemin yaratmak isteği

olduđunu da söyleyebilirim. Bu yzden son blmn bařlıđını ‘Oyuncu Ynetimi zerine Yntem Arařtırmalarında Belirleyici Unsurlar’ olarak koymann dođru olduđunu dřnyorum. Bu bařlık, ieriđini ne kadar ok alt bařlıkla doldursak da srekli yeni bařlıklarla geliřtirebileceđimiz bir aıklıđa sahip. Bu tez kapsamında bu bařlık altında ‘Dramaturji zerinden Yntem Arařtırmaları’ ve ‘Obje-Oyuncu İliřkisi’ bařlıklarını amayı planlıyorum. Umarım okuyan ve ilgilenen kiřiler yeni bařlıklarla arařtırmaya katkıda bulunmak ya da mevcut bařlıklara eklemeler yaparak yeni bakıř aıları sunmak isterler...

2. ANLATICI KİMLİĞİYLE YÖNETMEN: GÖSTERMEK EDİMİ ÜZERİNE

Sinemada oyuncu yönetimi üzerine yöntem arařtırmalarına bařlarken, görünenin (oyuncuda yankılanan imgenin) algılanmasına ve çözümlenmesine dair teorik tartiřma zeminini oluřturmaya giden yolda, hedefi oyuncudan yönetmene çevirerek öncelikle yönetmenin edimleri üzerine yoğunlařmakta fayda vardır. Tartıřmaya bu noktadan bařladıđımızda yönetmenin her Őeyden önce anlatıcı kimliđine sahip olan kiři olduđunu vurgulayarak ‘göstermek edimi’ne odaklanmamız dođru olacaktır. Yönetmen bir anlatıcıdır ve seyircinin gösterilenden ne anlayacađını tasarlayan kiřidir, aynı anda hem gören hem de gösterendir.

Sinemanın -özellikle günümüzün teknolojiyiyle- hayal edilen her sahneyi hatta nesneyi yaratabilme özgürlüđü, yönetmene gösterme edimine dair sınırsız olanaklar bađıřlamaktadır. Bu noktada yönetmenin, oyuncunun performansı üzerinde ihtiyacı olan kısmı görmek, seçmek ve göstermek edimleri üzerine oluřturduđu stratejisini sadece oyuncuya bakarken deđil plan içerisindeki tüm nesnelere bakarken de uyguladıđını söyleyebiliriz. Yönetmen oyuncuyu yönetmektedir, bununla birlikte plan içindeki nesnelere de yönetmektedir. Örneđin Nuri Bilge Ceylan *Bir Zamanlar Anadolu’da* filminin ünlü yuvarlanan elma sahnesinde, ađaçtan düşen, yerde yuvarlanan ve dereye düşerek akıntıda sürüklenen elmayı da yönetmektedir. Peki bu noktada bir oyuncuyu yönetmekle bir nesneyi yönetmek arasında ne fark vardır? Tamamen ayrı birer disipline sahip olan oyuncuyla yönetmenin, karakteri yaratma yolunda etkileřimli olarak çalıřtıkları sürece odaklandıđımızda bu sorunun çok saçma bir soru olduđunu düşünebiliriz. Fakat yönetmenin seçme ve gösterme edimlerini merkeze koyarak tekrar düşündüğümüzde birçok ortak noktayı fark edebilmemiz mümkün olmaktadır. Yönetmen nesneye bakarken, stratejisini bütün

içerisinde yaratmak istediği anlama göre şekillendirmektedir. Kamerayı bu stratejiye göre yöneltmektedir ve göstermek istediği planı kurmaktadır. Yönetmenin nesneyle kurduğu bu ilişki, belirli bir bakış açısıyla yönetmen ve oyuncu arasındaki ilişkide de uygulanabilir. Gösterme edimini merkeze koyduğumuz bir bakış açısına sahip olduğumuzda, oyuncu yönetimi üzerine şu çıkarımı yaparak araştırmaya başlayabiliriz: Yönetmenin oyuncuyla ilişkisi, oyuncunun performansından hangi an'ı, hangi ifadeyi seçeceği ve seyirciye göstereceği üzerine şekillenecektir. Hiç kuşkusuz ki bu tariflerle birlikte sadece bir bakış açısını sunmuş oluyoruz. Bu bakış açısı oyuncu yönetmenliği üzerine bir farkındalığa ulaşmamızı sağlayacak birçok unsurun yanında tek başına yeterli değildir. Diğer taraftan göstermek edimini merkeze almadığımız noktada da bu çalışma kapsamında araştıracağımız birçok unsur yalnız bırakıyor olabiliriz.

Göstermek edimi sadece yönetmen için değil sanatçı olan, sanat eseri üreten herkes için geçerli ve önemli olan bir kavramdır. Bu cümledeki genellemenin içine oyuncuyu da katabilir ve oyuncu yönetimi üzerine şöyle bir ifade kurabiliriz: Yönetmen, oyuncuyu yönetmek, oyuncudan performans almak için ona (oyuncuya), (karaktere ya da sahneye dair) ne göstermesi (seyirciye ne sunması) gerektiğini anlatmanın yollarını bulmaya çalışmalıdır. Oyuncunun da yönetmen gibi bir gösteren olduğunu söylediğimizde, bu ifadenin, içinde bir risk taşıdığını da belirtmemiz gerekmektedir. Oyuncu karakteri yaratırken birçok etkenden faydalandığı gibi önemli ölçüde şöyle bir yolu da izlemektedir: Karakterin içinde bulunduğu durumu hayal etmekte ve oyuncu olarak bedeninde beliren duygulanımın, itkinin bir sonucu olarak eylemektedir. Bu hal, dışsal etkilerin o anda yarattığı duygulanımın yanında içsel bir yaratım sürecidir. Böyle bir hal içerisindeki oyuncuyu gösteren olarak

niteleyerek dışarıdan nasıl görüldüğüne odaklanan bir noktaya çektiğimizde oyuncunun içinde bulunduğu hale (dolayısıyla karaktere) zarar veriyor olabileceğimizi de hesaba katmamız gerekmektedir. Böyle bir anda oyuncu dışarıdan nasıl görüldüğüne odaklanırken, oyuncunun karakterle olan ilişkisi ikinci planda kalabilir. Oyuncu, yönetmenin göstermek istediği anlamı hazır kalıplarla icra eden bir kukla olarak değerlendirilemez. Buradan şöyle bir sonuç çıkarabiliriz: Yönetmen oyuncuyla, karakterin içinde bulunduğu duruma dair bir bilgi paylaşımında bulunacağı zaman, oyuncu olarak nasıl göstereceğinin değil neyi göstereceğinin bilgisini paylaşmalıdır. Biraz daha açarsak, yönetmen oyuncuya göstermesini istediği bir duyguyu (tanım olarak) verirse (örneğin üzülmeye) oyuncu o duyguyu gerçekleştirmekte zorlanacaktır. Fakat o duygunun karakterin içinde bulunduğu hangi durum karşısında neden açığa çıkması gerektiğini söylerse oyuncunun işini kolaylaştırabilir. Gösterimin nasıl kendiliğinden açığa çıkabilir. Oyuncuyu da yönetmen gibi bir gösteren olarak nitelerken bu çıkarımları da her zaman aklımızda tutmamız doğru olacaktır.

Şimdi tekrar oyuncuyu bir gösteren olarak niteleyelim ve gösterme ediminin yönetmen için olduğu kadar oyuncu için de önemli olduğu bir örnekle devam edelim;

Mesaj/Contact filminin DVD'sinde Jodie Foster, filmin yapımına ilişkin kişisel yorumlarını aktarır; Foster bir noktada, canlandığı karakter ile Matthew McConaughey'nin canlandığı sevgilisi arasında geçen basit bir konuşma sahnesinden söz eder. Foster, konuşmanın belli bir anında yüz ifadesinin yönetmen Robert Zemeckis tarafından dijital olarak değiştirildiğini ve bunun da kendisini çok şaşırttığını söyler. Zemeckis, Foster'ın kaç hareketlerini tamamen yok etmiş ve böylelikle Foster'ın canlandığı karakter, McConaughey'ye bütünüyle farklı bir tepki verir hale gelmiştir. Foster'ın bundan çok rahatsız olduğu açıktır – rahatsızlığı sadece kendi özgün performansının beğenilmemesiyle alakalı değildir, kişiliğinin dijital bir efekt

aracılığıyla neredeyse çiğnenmiş olmasından kaynaklanmaktadır. Foster “Yüzümü kurcalamayı bırakın artık!” der (Frampton 2013: 11).

Bu örnekte yönetmen, seçtiği plan üzerinden göstermek istediği anlamı despotik bir şekilde manipüle ederek yaratmış ve seyirciye sunmuştur. Oyuncu da kendi yaratıcılık alanında gösterdiği, seyirciye sunduğu ifadeye sahip çıkmaktadır. Bu örnek, yönetmenin ve oyuncunun göstermek istedikleri anlamın çatıştığı bir durumla karşılaşmamızı sağlıyor. Göstermek istediği anlamı yaratan yönetmen son sözü söyleyen kişi olsa da, oyuncu ifadeye kendi kontrolünün dışında yapılmış olan müdahaleye karşı çıkmaktadır. Bu cümlelerden belki de şöyle bir sonuç çıkarmalıyız: Yönetmen kendi dünyasını yaratma yolunda seçen ve gösteren olarak son sözü söyleyen kişi olsa da, oyuncuyla etkileşimli çalışmaları ve karakteri yaratma yolunda kuracakları güven ortamında ortaklık hali filmi daha sağlıklı ve yaratıcı bir noktaya taşıyabilir. Bu cümledeki ifade üzerinden oyuncu-yönetmen ilişkisinin daha sağlıklı ve yaratıcı olabilme ihtimalini biraz daha açarak yönetmenin sahip olduğu göstermek ediminin içinde taşıdığı bir olanaktan bahsedelim: Filmi parçaların bir araya gelmesiyle oluşan bir bütün olarak kabul ederek ve montaj teknolojisini sürekli aklımızda tutarak tekrar belirtirsek, yönetmen oyuncunun performansındaki belirli anları seçme ve gösterme sorumluluğunu üstüne alan kişidir. Yönetmen sette işini icra ederken mutlaka bütüne ulaşma yolunda belirlemiş olduğu bir stratejiye, bir tasarıya sahiptir. Fakat tüm bu hazırlığa rağmen her şeyden önce içinde bulunduğu an'a güvenen (güvenmesi gereken) yönetmen, oyuncuda beliren ve daha önce tasarlamamış olduğu bir ifadeyi fark edebilir. Bu yeni ifadeden aldığı ilhamla önceden tasarlamış olduğu yolu değil tam olarak o anda beliren yeni bir anlam üzerinden bütüne ulaşmayı tercih edebilir. Önceden zihninde tasarlamış olduğu

ifadeyi almak için direktmek yerine çekim anında beliren yeni bir ifadeyi seçme özgürlüğüne sahip olması (kendisini böyle bir açıklıkta tutabilmesi) yönetmene sınırsız olanaklar başılayabileceği gibi oyuncunun da kendisini anlatımın önemli bir katılımcısı gibi hissetmesini sağlayabilir. Oyuncu için de yönetmen için de seçmek ve göstermek edimleri üzerine inşa ettikleri yaratıcı bir andır bu. Tüm bu ifadelerden, bahsettiğimiz bu yaratıcı anda yönetmenin işini rastlantılara bırakıyor olduğu gibi bir anlam çıkmamalıdır. Yönetmen zihninde tasarlamış olduğu bir bütüne sahiptir ve bu bütüne giden yolda ihtiyacı olan (seyirciye göstereceği) parçaları seçmektedir. Bu ifadelerde anlaşılması gerekenler, yönetmenin oyuncuyla etkileşimli çalışma sürecinde gösterme edimini merkeze alarak, bütüne giden yolda karşısına çıkan fırsatları değerlendirmesiyle ilgilidir. Yönetmen oyuncuya birçok gösterme kararıyla birlikte bakar, seçer ve (seyirciye) gösterir. Yönetmenin oyuncuda görmeyi umduğu performans üzerinden hareket etmesi çalışmayı tıkama ihtimalini içinde taşımaktadır; var olan performans üzerinden zihninde tasarlamış olduğu bütüne ulaşmanın yollarını görebilmesi ise daha özgürleştirici olabilir.

Yönetmenin film üretim sürecindeki tüm stratejisini, yönetmen ve oyuncu ilişkisini, set içerisinde görevini icra eden tüm anlatıcıların tavırlarını (ki bu noktada yönetmen ve oyuncuda olduğu gibi set içerisinde görevini yapmakta olan herkesi anlatıcı, gösteren olarak niteleyebiliriz) adlandırmak için, seçmek-göstermek-işaret etmek kavramları önemlidir. Oyuncu yönetimi üzerine yöntem araştırmaları sürecinde bu kavramları merkezde olması gereken kavramlar arasında değerlendirmemiz doğru olacaktır. Göstermek edimi, önemini fark ettiğimiz noktada yönetmen olarak tavrımızı olumlu anlamda değiştirici ve şekillendirici bir niteliğe bürünebilmektedir.

Yönetmenin öncelikle bir anlatıcı olduğunu kabul ederek ve göstermeyi seçtiği planları kurgulayarak zihninde tasarlamış olduğu bütüne ulaştığını kavramış olarak ‘seçmek, göstermek (işaret etmek)’ kavramlarına hak ettikleri vurguyu yaptıktan sonra (ki bu cümleyle kavram ve kavramak kelimeleri arasındaki bağı da fark etmiş olmalıyız) artık yeni bir gözlem halinden söz edebiliriz. “Filmin toplumsal etkileri hakkında kendimizden emin bir şekilde konuşabilmemiz için, önce filmin yarattığı kişisel duyguları -yani filmin bizi doğrudan doğruya, duygusal olarak nasıl etkilediğini- irdelemeliyiz” (Frampton 2013: 12). Bu noktada yönetmenin seyirci üzerinde yaratmaya çalıştığı duyguyu ilk olarak kendi üzerinde test ettiği bir andan söz etmemiz gerekmektedir. Bu çıkarım bizi, yönetmenin oyuncuyu yönetirken (‘anlatıcı-gösteren’ kimliğini koruyarak) kendisini seyircinin yerinde konumlandırmasının önemine götürmektedir. Yönetmenin edimleri arasında merkeze koymamız gereken ‘göstermek amacıyla bakmak, seçmek ve işaret etmek’ kavramlarına önemli bir vurgu yaptıktan sonra karakteri yaratma yolunda uygulayabileceğimiz yöntemlerin ya da tekniklerin izini araştırmaya başlayabiliriz.

3. İLK SEYİRCİ OLARAK YÖNETMEN: BAKMAK, GÖRMEK, ALGILAMAK EDİMLERİ ÜZERİNE

Abbas Kiarostami sinemada zaman kavramı üzerine “Benim için filmi uzun ya da kısa kılan şey filmin seyircide uyandırdığı hissin ne kadar süreceğidir.” (2014) ifadesini kurarken sadece sinema sanatıyla ilgili değil tüm sanat dallarıyla ilgili olarak tartışılan bir felsefeden bahsetmektedir. Bir fotoğraf karesinin, tek bir andan çıkarak görenin-seyircinin zihninde sonsuz bir zamana yayılmasına neden olan his, tiyatronun ve sinemanın yanında video sanatında ve kurgulanmış fotoğrafta da -eserin içeriğine göre- en etkili anlatım araçlarından birisi olarak kabul edebileceğimiz ‘oyunculuk sanatı’na bakışımızı şekillendirebilir. Oyunculuk sanatını, tek başına bir sanat olmasının ötesinde, tiyatro, sinema, video, kurgulanmış imge-fotoğraf vs. sanatları yoluyla seyirci üzerinde uyandırılacak hissi kontrol etmenin ya da serbest bırakmanın araçlarından birisi olarak kabul edersek, bu aracın etkin ve yaratıcı kullanımı noktasında yönetmenin uygulayabileceği yöntemlerin izini araştırmaya nereden başlamalıyız? Görsel sanatlarda düşüncenin ve hissin doğmasını sağlayan ilk noktanın bakmak eyleminden türediğini varsayarsak, araştırmaya nereden başlamalıyız sorusuna cevap üretmiş oluyoruz aynı zamanda. John Berger “...görme sözcüklerden önce gelmiştir... Bu dünyayı sözcüklerle anlatırız ama sözcükler dünyayla çevrelenmiş olmamızı hiçbir zaman değiştiremez,” (Berger 2003: 7) derken bakmak ve algılamak eylemlerinin önemini bize hissettirmektedir.

Gerçekten de ‘görme’, bilgilenme sürecinin ilk ve en önemli basamağını oluşturur. Örneğin bir ses duyduğumuzda başımızı çevirerek sesin kaynağını ‘görmeye’ çalışırız; burada bir uyarıcı olarak sesin kaynağı hakkında bilgiyi ‘görerek elde etme’ çabası, en sağlam bilgilenme biçimi

olarak zihnimize ve davranışlarımıza yerleşmiştir. Çünkü nesneye dair bilgilenme sürecinde ‘görmek’, ardından gelecek tüm yöntemleri -yine işitmek, dokunmak, tatmak, koklamak... gibi- fiziksel bir gerçeklik tabanına oturtur ve belirler (Kutay 2009: 47-48).

Bakmak ve algılamak eylemlerini yan yana getirdiğimizde ise önceden karar verilmiş bir seçme edimine referans vermiş oluyoruz. Bakmak eyleminin seçmek eylemiyle derinden bağlantılı olduğunu inkar edemeyiz. Neye bakacağımızı seçiyoruz, seçtiğimiz şeye bakıyoruz, baktığımız şeyi görüyoruz, gördüğümüz şeyi algılıyoruz, algıladığımız şeyi anlamlandırıyoruz, üzerine yorum yapabiliyoruz ve nihayetinde o ‘şey’i kendimiz için somutlaştırabildiğimiz (teşhis edebildiğimiz) bir alan yaratmış oluyoruz. Araştırmaya bu kadar basit ve temel bir çıkarımdan başlamamın sebebi, iyi bir oyuncu yönetmeni olabilmenin, her şeyden önce görmek ve algılamak edimleri üzerine inşa edilerek gerçekleştirilebilir olmasından kaynaklanıyor. Özenli, eleştirel bir dikkatle izlediğimiz oyuncuda yankılanan imgeyi görmek, anlamak ve teşhis ettiğimiz alanda imgeye şekil vermenin formüllerini geliştirmek oyuncu yönetmenliğinin temelini oluşturuyor. “Anlayış olmadan varılan yargı pek bir şey ifade etmez ve sorumsuzdur” (Barrett 2012: 9). Anlamanın özü ise maruz kalmaktır.

Doğal olarak algılayan varsa gönderen de (algılanan-algılatan da) vardır. Seyirci ve oyuncu arasındaki ilişkiyi algılayan-gönderen bağlamına oturtmak doğru olacaktır. Seyircinin, genel yapısıyla ortaya konan eseri anlaması, eseri oluşturan parçaları, anları anlayabilmesinden geçmektedir. Seyircinin, bakışı üzerinden anlamasını sağlayacak mekanizmayı harekete geçirmesi, gördüğü anın gerçekliğine inanmasına bağlıdır. Bu noktada John Berger’in ifade ettiği şu cümleleri alıntılanmakta fayda var:

Nedir sözü edilen bu "inandırma" olayı? Resimlerin üzerimizdeki etkisinden başka bir şey değildir bu... Bu resimleri insan, insan davranışları, yüzler ve kurumlar konusunda kendi gözlemlerimizle çakıştığı için kabul ederiz (Berger 2003: 14). Tek bir nesneye değil, nesnelere aramızdaki ilişkilere bakarız her zaman (Berger 2003: 9).

Tüm bu bağlamlar üzerinden düşündüğümüzde, yönetmenin yönetmeye başlamadan önce kendisini -seyirci üzerinde yaratmaya çalıştığı duyguyu ilk olarak kendi üzerinde test etmek maksadıyla- seyircinin yerinde konumlandırması önem kazanmaktadır (Belki de sorgulayıcı kimliğiyle gelişmiş bir seyirci olarak kabul edebileceğimiz eleştirmenin yerinde konumlandırması...). Bu cümleden bir film yönetmeninin sürekli kendisini seyircinin yerinde konumlandırması gibi bir anlam çıkmamalıdır. Yönetmen aynı zamanda ve hatta esas olarak bir hikaye anlatıcısıdır. Kendi üslubuna göre eserde bir anlatıcı kimliği hissinin de algılanmasını isteyebilir. O yüzden sözünü ettiğim konumlandırma, tüm yönetmenlik deneyimi sırasında kendisini seyircinin yerinde konumlandırması değildir. Önemli olan, yönetmenin, oyuncuyu yönetirken (seçmek ve göstermek edimlerini de sürekli düşünerek) kendisini seyircinin yerinde konumlandırmasıdır. Yönetmenin uyguladığı üslup ne olursa olsun, oyuncuyu, seyircinin olduğu yerden görmesi, o anın kendi üzerinde yarattığı duyguyu yorumlayabilmesi için şarttır. Yönetmen hiçbir zaman kendisini oyuncunun yerine koymamalı, oyuncunun karşısında oyuncuyu gördüğü yeri her zaman muhafaza etmelidir. Oyuncunun buna ihtiyacı vardır çünkü oyun, oynayan ile seyreden arasındaki ilişkide belirlemektir.

Buraya kadar tartışmaya açılan cümleler arasından şu başlıkları ilerleyen sayfalarda tekrar değinmek üzere maddeler halinde not etmekte fayda var:

-Yönetmen-oyuncu ilişkisinin, oyuncunun performansından yönetmenin hangi an'ı, hangi ifadeyi seçeceği ve seyirciye göstereceği üzerinden şekillenmesi.

-Oyuncuda yankılanan imgeyi görmek, anlamak ve teşhis etmek.

-İnanma ve anlama edimlerinin, maruz kaldığımız anın üzerimizdeki etkisinden başka bir şey olmaması.

-Yönetmenin, oyuncuyu yönetirken, (seçmek ve göstermek edimlerini de sürekli aklında tutarak) kendisini seyircinin yerinde konumlandırmasının gerekliliği.

3.1. Bakma Biçimleri // Yönetmenin Gözlem Gücü

Oyuncu ve yönetmen arasındaki etkileşimli yaratım süreci, yönetmenin ve oyuncunun kişiliklerine ve yeteneklerine, ayrıca yaratılan eserin özelliklerine bağlı olarak çalışma yöntemleri geliştirilmesiyle birlikte daha verimli ve etkin bir süreç dönüşecektir. Yönetmenin kendi üstüne düşen sorumluluğu yerine getirebilmesi, her şeyden önce oyuncuyu izleyen ilk seyirci olduğunun bilincine varmasıyla ve bu bilinçle -keşfetmeye ve anlamaya çalışarak- izlerken gördüklerini yorumlaması yoluyla gerçekleşebilir. Bize çarpan imgelerle o imgeleri anlamlandırmak için kullandığımız sözcükleri kesiştirmek oyuncu yönetiminin tanımlarından birisidir.

Her çeşit fotografik imgeye yakından ve içinden bakıyor ve bende uyandırdığı duygu ve düşünceleri, bana anlattıklarını sözcüklere dökmeye çalışıyorum... Bu, sanat anlayışını donatmak ve zenginleştirmek için tasarlanmış bir dilin kullanılmasıdır (Barrett 2012: 14).

Keşfetmeye çalışarak bakmaya ve gördüklerimizi yorumlamaya başlamamızla birlikte zihnimizdeki imgelere hayat verme yolunda da ilk adımımızı atıyor, anlam yüklüyor ve biçim kazandırıyoruz. Basit olduğu kadar da güçlü bir eylemdir bakmak. Tavrımız, keşfetmeye ve anlamaya çalışarak bakmak, keşif anını fark edip

bulduğumuz yorum üzerinden uygulayabileceğimiz çalışmaları disiplinli bir şekilde araştırmak olduğu sürece, yaratıcılık yolunda gücümüzü her zaman koruyabilmemiz mümkün olabilir. Bakmak, görmek ve algılamak kavramlarına da ('seçmek, göstermek, işaret etmek' kavramlarına olduğu gibi) hak ettiği önemi atfettikten sonra artık adım adım bakma eyleminin hedefine geçiş yapabiliriz.

Tabii ki kişinin düşünceleri ve ideolojisi bakışını değiştirmektedir. Bu, bakılan hedef üzerinde birbiriyle çakışan çok fazla gözlemin olması anlamına gelmektedir. Bakış açısı dediğimiz şey, sanatçının kendisine (kişisel zevk ve değerlerine), yarattığı esere ve belki de seyirciye karşı sorumluluğuna referans vererek anlamlandırabildiğimiz bir olgu olabilir ancak. Bizim oyuncu yönetimi alanında ilgilendiğimiz şey kesinlikle birbiriyle çakışan gözlemlerin varlığı değildir, gözlemlenebilir olgular üzerinden hareket ediyor ve buradan hareketle oyunculuğa şekil vermeye çalışıyor olmamızdır. Bu noktada, kendisini seyircinin yerinde konumlandırmış bir yönetmen olarak bizi sonuca ulaştıracak basamakları inşa edecek ve samimiyetle cevap vermemiz gereken birçok soru üretmemiz gerekmektedir: Gördüğümüz şey nedir? Burada ne oluyor? Gördüğüm şey ne hakkında ve bana ne anlatıyor? Ne kadar iyi? Genel-geçer mi yoksa duygularımı harekete geçirecek kadar kışkırtıcı mı? İnaniyor ve anlıyor muyum?... "Akıldan betimleyici, yorumlayıcı ve değerlendirici sorular geçirmek, kişinin o sanat eserine göstereceği dikkati kat kat artırır ve eseri algılayışını da önemli ölçüde değiştirir" (Barrett 2012: 29). Bakış açısı dediğimiz şeye referans veriyormuş gibi görünse de aslında maruz kaldığımız anın bizde uyandırdığı etki üzerinden anlıyor olduğumuzu belirtmek için ifade etmeliyiz ki,

...tüm imgeler insan yapısıdır... Bir imge, yeniden yaratılmış ya da yeniden üretilmiş görünümdür. İmge ilk kez ortaya çıktığı yerden ve zamandan -birkaç dakika ya da birkaç

yüzyıl için- kopmuş ve saklanmış bir görünüm ya da görünümler düzenidir. Her imgede bir görme biçimi yatar (Berger 2003: 9-10).

Oyuncu yönetimiyle ilgili araştırma yapıyorken, “Her imgede bir görme biçimi yatar.” cümlesine algılayanın sahip olduğu bakış açısı tarafından değil, gönderenin, imgenin sahip olduğu olanaklar çerçevesinden bakmamız doğru olacaktır. Ancak karakterde yankılanan ve bize değen imgenin sahip olduğu olanakları fark ettiğimiz anda yönetmen olarak seçme-düzenleme-yönetme gücünü elimize alabiliyoruz.

Çetin Sarıkartal’ın *İleri Oyunculuk* derslerini takip ettiğim süreçte öğrendiğim çok önemli bilgilerden birisi şuydu: Sarıkartal oyuncularla yaptığı bazı çalışmalarda, karakterin ağzından dökülen cümleler arasından, parçanın (sahnenin) isteğine en yakın olan ve içinde kuvvetli bir imgeyi taşıyan bir cümleyi seçiyordu. Karakterin o anda hissettiği duyguyu seçtiği imgenin üzerinde inşa ediyordu. Roland Barthes’ın studium ve punctum kavramlarını kullanarak da uyguladığı yöntemi teoriye döküyordu. Barthes’ın fotoğrafa bakarken değerlendirdiği studium ve punctum etkilerini, tiyatro eserinin metnine bakarken değerlendiriyordu. “(Oyunu izlerken) Ben çoğunlukla sizin göremediğiniz birçok şeyi görüyorum ya... tek sebebi seyirci gibi seyrediyor olmam. Oyuncuya ne olduğuyla ilgilenmiyorum, bana ne olduğuyla ilgileniyorum” (Sarıkartal 2014a). Açıkça belirtebiliriz ki, seyircinin an’ı, an üzerinden de eseri daha iyi anlayabilmesi ve sıradanlık duygusundan sıyrılarak delici bir etki hissedebilmesi için orada olan gönderenin-imgenin sahip olduğu olanakları kaçırın ve aktaramayan bir yorum, yönetmen için de oyuncu için de acıklıdır.

Roland Barthes studium terimini şu şekilde açıklıyor:

...Bilgi ve kültürümün bir sonucu olarak, benim için oldukça tanıdık olan bir alanın uzantısına sahiptir... her zaman klasik

bir bilgi kitlesine gönderme yapar... Bu fotoğraflar hakkındaki duygularım ortalamadır, neredeyse belirli bir eğitimden kaynaklanır... Genel, hevesli, ama tabii ki özel keskinliği olmayan bir tür kendini verme anlamına gelir studium... Studium'u fark etmem demek, kuşkusuz fotoğrafçının niyetleriyle karşı karşıya gelmem, onlarla uyum içinde olmam, onları kabul veya reddetmem, ama onları her zaman anlamam ve kendi içimde tartışmam demektir. Çünkü (studium'un geldiği) kültür yaratanlarla tüketenler arasında varılan bir anlaşmadır (Barthes 1992: 41-43).

Barthes'ın bu cümleleri üzerinden studium'u, -film üretiminin çok artması sonucunda oluşan görsel yoğunluk ortamında, bu görüntülere maruz kalan herkeste ortaya çıkan (içeriğe ve biçime dair) alışkanlığın da bir uzantısı olarak anlamlandırabileceğimiz- **yorgun bakış** ifadesiyle de tanımlayabiliriz. Tüm bu tariflerle birlikte Sarıkartal'ın studium kelimesine oyuncunun içinde bulunduğu bazı haller üzerinden yüklediği anlam daha açık anlaşılıyor. Duyguların geçtiği bir anlatımdan yoksun, karakter için genel bir hissiyat oluşturularak, seyirci ve oyuncu arasında sessiz bir anlaşmanın yapıldığı, sıradan olmaktan kurtulamayacak bir haldir oyunculukta studium etkisi. Punctum ise

...studium'u kırar (ya da deler). Bu kez onu arayıp bulan (studium alanını egemen bilincimle incelediğim gibi) ben değilimdir. Bu öge sahnedeki yükselip bir ok gibi dışarı fırlar ve bana saplanır... Bir fotoğrafın punctum'u beni delen (ama aynı zamanda beni bereleyen, bana acı veren) o kazadır (Barthes 1992: 42).

Barthes'ın, punctumun maruz kalanda yarattığı -tamamen kişisel olan- hissi tarif etmek için, şiddeti çağrıştıran betimlemelerle delmek fiiline yüklediği anlam bende şöyle bir imaj canlandırıyor: Doğada avlanan canlıların hareketlerini düşünüyorum. Avının peşindeki avcı da kendini korumak isteyen av da, sahip oldukları gücü (sivri bir pençe, sivri bir diş...) doğru zamanda, karşısındakinin en zayıf olduğu noktaya,

yıgarlar. Yüzey ne kadar büyük olursa olsun, bütün yüzeyi etkileyebilmek için, sadece tek bir noktaya, büyük bir gücü yığabilmektir delmek. Fiziksel bağlamından çıkarıp duygusal bir bağlama oturttuğumuzda da maruz kalanın yaşadığı hissi tarif etmek için çok kullanışlı bir kelime. Tarif etmek, anlamlandırmak ve punctum kelimelerini yan yana getirdiğimizde bir paradoksun oluştuğunu da kabul ederek kullanabileceğimiz bir kelime. Şöyle ki, punctum tamamen maruz kalan kişi için anlamı sarsan, tersyüz eden, kişisel bir hissin kaynağıdır ve tam da bu yüzden analiz etmeye, dile döküp anlaşılır kılmaya çalıştığımız anda elimizden kayıp giden bir şeydir aynı zamanda. Bizim aradığımız değil, baktığımızda gelip bizi bulan bir şey. Oyuncu açısından, güçlü bir imgeye sahip olan cümlelerin oyuncuda o an yarattığı itkiyi; seyirci açısından, oyuncuda o anda gerçekleşen gerçek bir duygunun seyircide yarattığı hissi tetikleyen şeyi tarif etmekte kullanabileceğimiz bir kelime. “Bu yüzden punctum’a örnekler vermek bir bakıma kendimi teslim etmek demektir” (Barthes 1992: 60). “Tetiklense de, tetiklenmese de, punctum bir eklemidir: Fotoğrafa eklediğim şey aslında zaten orada olan bir şeydir” (Barthes 1992: 73).

Sarikartal’ın bahsettiği “bende ne olduğuyla ilgileniyorum” ifadesini daha iyi anlıyorum sanırım: Seyirci ve oyuncu arasında, saf, yalın haliyle, o anın-durumun-karakterin daha iyi anlaşılmasını ve (karaktere ait olan) o deneyimin paylaşılmasını sağlayacak bir yerden, ‘gerçek’ bir duygu aktarımı. Yönetmen açısından o an’a şekil vermesini sağlayacak olan hissin kaynağı.

Barthes punctumdan bahsederken bu tezin kapsamında değinmemiz gereken çok önemli bir noktaya daha işaret ediyor:

Fotoğraf’ın sahip olmadığı bir gücü vardır sinemanın: Perde (Bazin’in vurguladığı gibi) bir çerçeve değil, saklanacak bir yerdir; onun içinden çıkan adam veya kadın yaşamayı

sürdürür: Bir "kör alan" sürekli olarak parçalı görüşümüzü ikileştirir. Gelgelelim iyi bir studium'a sahip olanlar dahil milyonlarca fotoğrafla karşılaştığımda böyle bir kör alan sezmiyorum ben: Çerçeve içinde meydana gelen her şey, o karenin geçilmesiyle birlikte kesinlikle yok oluyor... Oysa bir punctum bulunduğu bir kör alan yaratılır (sezilir)... Punctum fotoğrafa bir kör alan bağışlıyor (Barthes 1992: 73-74).

Kör alan kavramı fiziksel olarak kadrajın dışında kaldığı halde görüneni, anlamı etkilemeye devam eden bir olgu olması bağlamının dışında, tamamen kadrajın içinde gözlemleyebildiğimiz ve oyuncu yönetimi alanında ilgilenmemizi şart koşacak başka bir bağlama da sahiptir: Yokluğu imlemek. Oyuncuda yankılanarak seyirciye çarpan imgenin sahip olduğu anlamlar bütünü üzerinden, seyirciyi görsel ya da sözsel ifadenin ardındakini merak etmeye sürüklemek... Başka bir deyişle, bizi etkileyen gözlemlediğimiz an üzerinden, karakterin geçmişi ve belki de geleceği hakkında okumalar yapmamızı sağlayacak bir kör alanın varlığını hissettirerek, seyirci olarak karakteri daha iyi anlamamızın yolunu açmak...

Bir Zamanlar Anadolu'da filminde, savcı ve doktorun hastane odasında yaşadıkları diyalogu hatırlayalım. Film süresince yer yer bahsettikleri -ölüm zamanını söyleyen ve o zaman geldiğinde gerçekten sözünü ettiği şekilde ölen- kadının aslında intihar etmiş olduğunu ve savcının eşi olma ihtimalini çok güçlü bir şekilde anladığımız yeri. Savcı yüz ifadesinde yaşadığı acıyı gizle(ye)meyerek şöyle der: "Bir insan, bir başkasını cezalandırmak için, hakikaten kendini öldürebilir mi doktor?"

İşte, Sarıkartal'ın sözünü ettiği biçimde, içinde çok kuvvetli bir imge taşıyan ve karakterin isteğini açığa çıkarabilecek bir cümle. Sahnede hakim olan duygunun, karakterin söyleyeceği cümlenin taşıdığı imgenin üzerine inşa edilebilir olması, o imgeye, karakteri yaratırken oyuncunun ihtiyaç duyduğu itkiyi sağlayabilecek büyük

bir güç vermektedir. Cümlenin sahip olduğu imgenin farkında olmak, yönetmene de oyuncuyu yönlendirirken kullanabileceği yeni veriler sunacaktır. Verdiğimiz örnekte “Bir insan, bir başkasını cezalandırmak için, kendini öldürebilir mi?” cümlesi, savcının eşinin intiharıyla ilgili tüm gerçekleri içinde barındıran ve duygusal olarak seyirciye dokunma potansiyeli çok yüksek olan güçlü bir imgeye sahiptir. Bu denli kuvvetli bir duygusal potansiyel, imgenin farkında olduğu ölçüde rolüne çalışan oyuncuya da mutlaka dokunacaktır ve karakter, tam o an’a özgü gerçek eylemleriyle ortaya çıkacaktır. Genel bir hissiyatla (studium) oluşturulan sıkıcı eylemler bütünü yerini kuvvetli bir duyguyu delici bir şekilde (punctum) seyirciye aktarmayı başaran bir anlatıma bırakacaktır. Aynı zamanda, bu imge üzerinden karakterde beliren ifade, bu sahnede olduğu gibi, karakterin geçmişiyle ve geleceğiyle ilgili bir kör alanı, seyirciyi delerek algılayabilir.



Şekil 1: Bir Zamanlar Anadolu’da (Nuri Bilge Ceylan, 2011)

Pascal Bonitzer, bir yüz ifadesinin altında ne olduğunu anladığımız bir an'a da uyarlayabileceğimiz çok güzel bir betimleme yapıyor: "Labirent yüzün silinmesiyle ve kaybolmasıyla başlar, yüz labirent olduğunda çıkış bulunur" (Bonitzer 2006: 57).

Tabii ki ifadenin oluşabilmesi için önce belirtinin olması gereklidir ve o belirtinin oluşmasını sağlayan itkinin izini sürebilmek için öncelikle aracı, malzemeyi tanımlamak önemlidir. Oyuncuyu, seyirci üzerinde uyandırılacak hissi kontrol etmenin ya da serbest bırakmanın araçlarından birisi olarak kabul ettiğimiz noktada, öncelikle bir nesne olarak inceleyerek tanımlamamızın gerekliliğini de ortaya atmış oluyoruz. Bu yüzden malzemenin önemli ölçüde eserin anlamına etki yaptığının bilinciyle biraz daha teknik olan bilgileri tartışalım ve tekrar bakma eyleminin hedefine dönelim.

3.2. Bakılan Bir Obje Olarak Oyuncu // Oynayanın, Eyleyenin Kim Olduğu Sorusu

Performansçının-eyleyenin -özellikle performansı gerçekleştirdiği anda- varlık tanımıyla 'ne' olduğu; eyleme geçeceği sırada yaşayacağı liminal¹ hale hazırlanırken bu etkileşimi nasıl beslediği sorularını, oyuncu yönetimi alanında araştırma yaparken öncelikli olarak cevap bulmamızı gerektiren kilit sorular olarak görüyorum. Oyuncunun ne olduğu ve liminal hal kavramlarından hareketle türetebileceğimiz sorular, gündelik hayat-oyun-ritüel kavramlarını karşımıza çıkarmaktadır. Sanat pratiklerine müdahale etme çabasıyla hareket eden farklı insanların tekrar tekrar parçalara ayırıp incelemesini kaçınılmaz kılan sorunsallar olarak değerlendirebiliriz gündelik hayat-oyun-ritüel kavramlarını.

¹Latineden türetilmiş İngilizce bir kelime; eşikte, sınırda, belirli belirsiz anlamlarına gelmektedir. İlerleyen sayfalarda ayrıntılı bir şekilde bahsedilecektir.

Tiyatronun tanımını yaparken seyirci ve oyuncu arasındaki direkt ilişkinin doğurduğu olayın adıdır diyebiliyorsak oyuncuyu tiyatronun asli unsuru olarak kutsuyoruzdur. Sinemada ise (aynı zamanda video sanatı ve kurgulanmış fotoğrafta da) oyuncu, anlamı yaratan araçlardan birisi olarak vardır. Tüm bunlar oyunculuğu kendi başına ve kendi içinde bir sanat disiplini yapmamızı sağlıyor. Tiyatro, sinema, video ve fotoğraf sanatlarını, ayrıca oyunculuğun ve oyuncunun doğasını incelemek için yola çıkan sanatçıların ve kuramcılarının çabaları, pratik çalışma alanında bir üslup karmaşasını da beraberinde getirebiliyor. Bu cümleyi biraz daha açarsak; oyuncuların anlatımın en önemli parçalarından birisi olarak var oldukları sanat disiplinlerinde iş üreten ve yaratıcı kimliklerini işlerine yansıtmak isteyen sanatçıların (yönetmenlerin), kendilerine has dünyalarını yaratma çabasıyla, kendi ideolojilerini, kendi deneyimlerinden yola çıkarak oluşturdukları yöntemlerini, araştırmalarının sonucunda doğru olduğuna inandıkları çalışma disiplinlerini oyunculara dikte etmeleri gibi bir sonuç doğabiliyor. Her sanatçının (yönetmenin) kendi doğruları üzerinden inşa ettiği çalışma disiplinlerinin, oyuncuların karakteri yaratma yolunda oluşturdukları kendi yöntemleriyle çatışması gibi bir durum ortaya çıkabiliyor. Bu karmaşanın içinde yaratıcı güdülerini yitirerek hazır kalıpların uygulayıcısı, bu hazır kalıpların kuklası haline gelen oyuncu, ruhsuz bir zanaatkara dönüşme tehlikesini de içinde barındırıyor. Bu durum karşısında, esas öğesini-oyuncusunu yitiren sanatların gündelik hayatla bütünleşmesi imkansız olabilir (Bu cümledeki ‘sanat eserinin gündelik hayatla bütünleşmesi’ ifadesi, eserin maruz kalan kişi üzerinde -eseri üreten insanlardan ya da izleyenlerden biri olması fark etmez-olumlu anlamıyla dönüştürücü bir etki bırakmasına, hayatı daha iyi anlamasının yolunu açmasına vurgu yapmaktadır ve ilerleyen sayfalarda daha ayrıntılı bir şekilde işlenecektir). Böyle bir durum düşünüldüğünde aklımıza şöyle bir soru gelmeli belki

de: Oyuncu hangi unsurların belirlenimi karşısında eyleme geçer ya da oynar? Bu soru birçok çelişkiyi de beraberinde getirmektedir; yaşam-ölüm, bilinçaltı-bilinç, özgürlük-kurallar, doğaçlama-kurgu, gündelik hayat-oyun alanı, oynamak-gündelik hayatı yaşamak... Tüm bu çelişkilerin bir aradalığı oyuncunun sahip olduğu disiplinin temel çıkış noktasını oluşturmaktadır aslında. Performansçı hem oyun alanının hem de gündelik yaşamın bir öznesi olarak aynı anda iki davranışı birden gerçekleştirir: 'Üstüne giydiği maske/restore edilmiş davranış' ve 'kendi kişiliği'.

Oyuncu sahne üstünde kendi benliğinden olmayan bir şeyi canlandırabiliyor, ancak bu başkalaşım tümünden kendinden vazgeçme ve rol kişiliğini yaşama biçiminde mi, yoksa role ayna tutan bir temsil haliyle mi gerçekleştirilecek? Ya da kaçırdığımız bir nokta mı var ve ikisi de değil mi? Şimdi bu sorulara verebileceğimiz cevapların izini araştıralım. Gerçeklik gündelik hayatta deneyimlenen bir şeyse; ritüel ve oyun kavramları gündelik gerçekliğe referans vermeden anlamlandıramadığımız kavramlarsa; performans 'ritüel ve oyun' unsurlarının uygun bir şekilde entegre olmasıyla oluşuyorsa; performansçı/eyleyen kimdir ve yaşadığı liminal halde nasıl bir gerçekliği yaşamaktadır sorularına cevap aramamız için, ritüel ve oyun kavramlarını çözümlememiz gerekmektedir.

Johan Huizinga oyunu,

...özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli mekan ve zaman sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile 'alışılmış hayat'tan 'başka türlü olmak' bilincinin eşlik ettiği iradi bir eylem veya faaliyettir (Huizinga 1995: 48),

cümlesiyle tanımlıyor. Oyun hayatı kesiyor ve hayatta boş alan açıyor. Bir nevi her şeyi unutarak çocukluğa dönme hali yaratıyor. Oyun bittiğindeyse hayat oyunun bittiği yerden devam ediyor. Bu özelliğiyle oyun, hayattan zaman çalmış oluyor.

İnsan kendi dışındaki dünyayı, kendi içinde yeniden çözümlenmeyi denemeden anlamlandıramaz. Bunu yapabilmesinin yollarında biri de taklitten geçer. Taklit, insanın çevresinde akıp giden unsurlarla bağlantı kurmanın en doğal yöntemlerinden ve oyun olgusunun da en temel unsurlarından biridir. Taklit, bizzat bir oyunun içinden doğup beslendiği için, paylaşımcısını da oyunsal olana davet eder. Kerem Karaboğa, *Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks* kitabında drama ya da tiyatro sanatını ‘oyun’sal bir etkinlik olarak tarif ediyor. “Hayata can veren bir olgu olarak oyun belki de, hayatın tek ‘anlamli’ etkinliğidir. Çünkü, oyun etrafımızı çevreleyen tüm kültürel olguların kaynağıdır” (Karaboğa 2010: 20). Oyunun en önemli özelliği belki de ‘özgürce razı olunan’ bir etkinlik olmasıdır. Bu özgürlük alanı, eylem sırasında alınan hazla doğrudan bağlantılıdır. Oyun oynanıyor çünkü oynanırken zevk alınıyor. Liminal alanı kuşatan bu haz alma edimi, oyuncu ve seyirci arasındaki gizli bir sözleşmeye dönüşüyor. Bu gizli sözleşme tiyatro, sinema vs. sanatlarını erotik birer sanat kılarken, oyunsal olmalarını sağlayan en önemli unsur oluyor aynı zamanda. Buradan yola çıktığımızda oyundan aldığımız hazdan yoksun bir tiyatro ve sinema sanatından söz edemeyiz sonucuna ulaşabiliriz.

Performansçının-eyleyenin ve seyircinin o sözleşmeyi etkin kıldığı ve ‘o an’da yaşadığı duyguyu tarif edebilmek için ‘kendinden geçme’ tanımı seçilebilir. Kerem Karaboğa şu cümleyi kurarken, oyuncunun ‘o an’da yaşadığı hali de betimlemektedir aynı zamanda:

Benlik bilincimizin zayıfladığı, toplumsal rollerimizin geçersiz ya da gereksiz olduğu, geçmiş ve gelecek kaygılarının unutulup bir nevi sonsuzluk hissine odaklanıldığı anlardır, bizde hazzı yaratan anlar. Gerçek haz, dünyevi olandan, bilincin egemenliğinden ve yarattığı kaygılardan özgürleşmenin getirdiği hazdır. Oyuncu, izleyicisinde oyunusal bir haz yaratabilmek için, öncelikle kendinde bu özgürlüğü yaşama zorunluluğunu hisseder (Karaboğa 2010: 24).

Oyunun zorunlu bir edim olmamasının dışında en önemli özelliği ‘-miş gibi yapma’ niteliğinde barınmaktadır. Bu mimetik² özellik oyunu her insan için kışkırtıcı hale getirebilmektedir, gündelik hayatın dışında bir boş alan yaratarak, oyunusal gerçekliği gündelik gerçekliğin yerine ikame ettirebilmektedir. Yaratılan bu boş alanı tiyatro sahnesinin ya da sinema perdesinin yerine ikame ettirirsek, gündelik hayattan devşirilmiş bu mikrokozmosta, gündelik olan taklit edilirken aynı zamanda da bir laboratuvar ortamındaymış gibi parçalara ayrılarak yeniden incelenebilir. Yine Karaboğa’nın söylemiyle:

Gündelik hayatın sıradan gerçekliği, doğal akışı içerisinde kesintiye uğramaksızın yerine getirdiğimiz davranışlar, düşünmeden, otomatikman yaptığımız eylemler, dikkatimizi çekmeksizin gelip geçen kimi olgular, oyuncunun çalışması sırasında büyütülür, küçültülür, dondurulur, enine boyuna tartışılır ve gündelik dışı bir davranış kalıbına dökülür. Bu özellik, yani en sıradan oyuncunun bile oyununu icra ederken yapmak zorunda olduğu bu gözlem çalışması, tiyatronun belki de en çekici ve avantajlı tarafıdır (Karaboğa 2010: 31).³

Oyun kavramının içinde barındırdığı tüm bu edimler; özgürce razı olunan, haz veren kendinden geçme hali ve -miş gibi yapma özelliği, performansçının çalışma disiplini içerisinde ve izleyicinin kendini bırakma isteğinde tek başına yetersiz kalmaktadır ve

²Mimesis, doğa ve insan davranışının sanatta ve edebiyatta taklide dayanan temsilidir.

³Bu alıntıdaki oyuncunun oyunu ile alıntının öncesinde bahsedilen oyun kavramının birbirinden farklı olduğunu belirtmek gerekmektedir. Bu alıntıyı yapmamın nedeni, iki oyun kavramı birbirinden farklı olsa da içinde taşıyor oldukları mimetik özelliğin benzeşmesinden kaynaklanmaktadır.

tamamlanabilmesi için başka bir ‘olma hali’ne ihtiyaç duymaktadır. Böyle bir anda incelenmesi gereken başka bir kavram, ritüel kavramı karşımıza çıkmaktadır.

Hayatı kesen ve hayatın içinde delik yaratan oyunun aksine ritüel hayatın içine gömülmektedir. Gündelik hayattaki kimliğimiz ritüel sırasında devam etmektedir. Örneğin bir dini ritüelde yaşanan trans hali sırasında, bu liminal alanda gündelik yaşamdaki kimliğimizle bulunuyoruz. Oyundaki ‘-miş gibi yapma’ hali, ritüelde yerini gündelik hayatın gerçekliği içerisinde sıra dışı olarak başka bir deneyimleme haline bırakıyor. Ritüelin verdiği haz ile oyunun verdiği haz benzeşse de büyük farklılıkları içinde barındırmaktadır. Oyun hayatta açtığı delikle gündelik yaşamın gerçekliğini unutmak için oynanıyor, ritüel ise bu unutma halinden çok hayata katlanabilmek için dönüşme ihtiyacından doğuyor. Ritüellerdeki ana eylemlerin insanların en savunmasız olduğu liminal halde gerçekleşmesi, bu dönüşme ihtiyacı taşıyan kişinin dönüşümünü kolaylaştırıyor. Yaşadıkları liminal halde insanlar ne önceden oldukları ne de sonrasında olacakları kişilerdir. Bu tarif aynı zamanda ritüelin toplum içerisinde insanları uyumlama, hizaya sokma işlevini de açığa çıkarıyor. Daha çok antropolojinin ve sosyolojinin alanına giren bu işlev ritüeldeki liminal hali oyunda ve performansta yaşanan liminal halden ayıran özelliklerden biridir. Oyun ve ritüel, o an’ı yaşayan kişiyi dönüştürme gücünü içinde taşımaktadır. Ritüel bu dönüşümü kalıcı hale getirebilme işlevine daha yakın olmasıyla oyunun önüne çıkmaktadır. Schechner’in tanımlamasıyla;

...ritüellerde bulunan insanlar çoğunlukla yoldaşlarıyla ve ritüelin açığa çıkardığı güçler veya varlıklarla kendilerini bir hissederler. İnsanlar ritüellerdeki diğer insanlarla temas halindeyken, morallerinin arttığını ayaklarının yerden kesildiğini devralındıklarını sanki sosyal ve bireysel bütün ayrımlar ortadan kalkarcasına, bir okyanus gibi hissederler. İnsanlar kişisel ötesine geçmiş, bazen kutsal veya şeytani

fakat kesinlikle 'ben' den daha büyük güçlerle temas kurduklarında genişlemiş hissederler (Schechner 2001).

Bu açıdan baktığımızda Grotowski'nin oyunculuğun doğasını da inceleyebildiği stüdyosunu mabed olarak adlandırması yeni bir anlam kazanıyor. Geleneksel toplumlarda daha çok dinsel törenlerde rastladığımız ritüelistik anlar ve bu anların doğurduğu liminal hal, modern toplumlarda sanat ve eğlence alanında da karşımıza çıkıyor. Ve böylece oyun ve ritüelin birçok özelliğini içinde eritebilen yapısıyla performansa geçiş yapabiliyoruz.

Performansın ritüelden ve oyundan aldıklarıyla yeni bir algı haline dönüştüğünü ve kendine göre bir konfigürasyon yarattığını biliyoruz. Bu konfigürasyonun en önemli parçalarını oluşturan unsurlar nelerdir diye soracak olursak, oyunun '-miş gibi yapma'sıyla, ritüelin 'önem verme' durumu öne çıkacaktır. Bu iki unsur, performans gerçekliğini gündelik gerçeklikten özel kılmaktadır ve performansa, seyirciyle olan etkileşiminin gücüne bağlı olarak, oyun ve ritüeldeki dönüştürme işlevine göre daha etkili bir dönüştürebilme gücü kazandırmaktadır. Oyunun özgürlük edimini içine alarak, seyirciye, kendi isteğiyle dönüşebilmesinin yolunu açmaktadır. Gündelik hayatla performans arasındaki ilişki, gündelik hayatın oyun ve ritüel kavramlarıyla kurduğu ilişkiden güçlüdür. Seyircinin o andaki beklentisine göre edindiği deneyim gündelik hayata döndüğünde etrafa farklı gözlerle bakmasını sağlayabilecek güçtedir. Bu özelliğiyle oyundaki gibi hayattan zaman çalınmış gibi hissedilmez, bir deneyimle beraber gündelik hayattan sanki zaman çalınmamış gibi, gündelik hayat kaldığı yerden devam eder.⁴

⁴Gündelik hayatla performans arasındaki ilişkinin, gündelik hayatın oyun ve ritüel kavramlarıyla kurduğu ilişkiden neden daha güçlü olduğuyla ilgili bk.: Sf. 42-43: Eserdeki gerçeklik hissinin, maruz kalan kişi üzerindeki etkisine dair olanaklar konusu.

Performansçı-eyleyen, oyunun ve ritüelin parçalarını kendi bünyesinde birleştirirken, diğer sanat dallarını da parçalarına ayırarak ilham motivasyonunu içine katabilir ve bunu yaptığı anda bütün sanat alanlarının duvarını aşip seyirciyle arasındaki sözleşmeyi ölümsüzlük algısına çevirebilir. Bu cümle duygusal bir betimleme olarak görülebilir ama performans da teknik olmasının ötesinde fazlasıyla duygusal olan eylemlerin bütünüdür diyebiliriz. Araştırmanın başında, Kiarostami'nin “Benim için filmi uzun ya da kısa kılan şey filmin seyircide uyandırdığı hissin ne kadar süreceğidir” (2014) cümlesine vurgu yaparken değinmek istediğim nokta burasıydı. Bu hissi oyuncu ve seyirci arasındaki etkileşimle ortaya çıkaran şey, sahnede izlenen karakterde o anda gerçek bir duygunun yaşadığının görülmesiyle mümkündür. Bu yönü düşünüldüğünde aklımıza şöyle sorular gelebilir: ‘Oyuncu kimliği’nin dehasından yükselen gerçek bir hisse vurgu yapabilmek için, performansçı-eyleyen gerçek yaşamda bulamadığı bir deneyimi sahnede bulabilir mi? Deneyimlenen duygu üzerinden karakteri ve oradan hareketle hayatı daha iyi anlayarak gerçek hayatta kendisini ve seyirciyi dönüştürebilmenin yolunu açabilir mi?

Performans kendi gerçekliğini hayat dediğimiz gündelik gerçekliğe karşı yaratıyor ve bu gündelik gerçekliğin katı kuralları karşısında performansçının bilinci bu sorulara verebileceğimiz cevabın öznesine dönüşüyor. Maurice Merleau-Ponty, “Bu dünya ve evren nesnel olarak var olan değildir, insan bilincine yansıtılmış olan görünüştür,” (Gyeong-Mo 2005) derken, bilinç bedensel bir eylem olduğu için evrenin her olanağının bedende olduğunu da görmüştür. Malzemesini her zaman bir düşünceden ve bu düşüncenin somut hali olarak beden hareketinden alan oyunculuk sanatı, iletişim aracı olarak diri beden hareketini kullanırken Merleau-Ponty'nin tarif ettiği

bu mistik hali oyuncu ve seyirci arasında bir akışa çevirebilir. Performans bu haliyle gerçek hayattan uzakmış gibi görünüyor ama aynı zamanda bir yere sığınmak isteyen modern çağ insanının yüreğine de tam uyuyor. Bedeni vurguladığı için de kışkırtıcı bir kimlik kazanıyor. Herhangi bir gösteri anlayışından daha interaktif ve etkili oluyor. Sahnede varlığını ispatlayamaması durumunda yok olacak bir rol kimliğini, gündelik hayatta herhangi bir kişi üzerinde yeniden konumlandırabiliyoruz. Performans günlük hayata da giriyor ve karakter yaratımının önemli bir işlevine dönüşüyor. Hepimiz performans sergilemeyince varlığını hissedemeyen insanlara dönüşüyoruz.

Performansçı dediğimiz kişi, izleyici ya da eyleyen olması fark etmez, performans sürecini yaşayan insanda kendini bulduğu gibi, ritüel sürecini yaşayan insanda da, oyun sürecini yaşayan insanda da ve hatta gündelik gerçeklik dediğimiz hayatı yaşayan insanda da kendini bulmaktadır. Bu açıdan düşünmeye başladığımızda performans eyleminin doğasını anlama çabamızda ilk adımı atmış oluyoruz. Herkesin performansçı-eyleyen olduğu bir kozmosta performans eylemi, kişinin kendisini ve hayatı anlamlandırma, tüm bunlara değer atfetme çabasına da dönüşüyor diyebiliriz.

Gündelik hayat, oyun ve ritüel kavramlarını inceledikten sonra, rol anında gözlemlediğimiz oyuncunun o anda varlık tanımı olarak 'ne' olduğunu tartışmaya başlamadan önce 'liminal hal' kavramını biraz daha açmakta fayda vardır.

3.3. Oyuncu ile Rol Kişisi Arasında Bir Eşik ve Rol Sırasında Farklılaşarak Devam Eden Bir Nitelik Olarak ‘Liminal Hal’ Kavramı

Liminal kelimesi antropolojide, iki toplumsal statü arasında geçiş yaparken statüsüz, eşikte kalma durumu anlamına gelmektedir. Psikolojide ise herhangi bir duyu ve ya bilinç eşiğine vurgu yaparak güçlükle sezilebilir bir hali tanımlamak için kullanılmaktadır. Kelimenin köküne indiğimizde Latince ‘limen’ kelimesi ‘zar’ anlamına da gelmektedir. Liminalin, oyun ve ritüel kavramlarıyla ilişkili olarak yapılabilecek tanımıyla benzer biçimde, performans alanında bizim ilgilendiğimiz tarifini ise şu şekilde yapabiliriz: Role hazırlanırken oyuncunun kendisi ile rol arasında yaşadığı geçiş hali ve rol sırasındaki eylem anlarında farklı bir biçimde yaşamaya devam ettiği hal.

Şimdi, bahsettiğimiz bu eşik halinde, oyuncuda nasıl bir hissin belirlediğini tarif etmeye çalışalım. Çetin Sarıkartal’ın *Performans Araştırmaları* dersinde anlattığı bilgileri, hatırladığım kadarıyla kendi cümlelerime çevirmeyi deneyerek şöyle bir tarif yapabilirim: Liminal haldeki oyuncu içinde bulunduğu anda, oyuncu olarak kendisini saran farklı bir varlık haline büründüğünü, rolün belirmesi yolunda bir araçmış gibi olduğunu hisseder. Oyuncunun tam olarak o an’a özel ifade biçimleriyle gerçekten oynamasını, role ait eylemlerin belirmesiyle karakterin açığa çıkmasını sağlayan haldir bu. Rol, bu hali kullanarak açığa çıktığı noktada, seyirci olarak biz artık oyuncuyu değil karakteri görmeye başlarız. Oyuncu açısından rolün belirmesinden sonra da liminal hal devam etmektedir ama farklılaşmıştır çünkü açığa çıkan eylem artık oyuncunun değil karakterin eylemidir.

Oyuncunun, role giden yolda oyuncuyla rol arasındaki bu liminal hali nasıl beslediğini ve nihayetinde belirecek olan role hazırlanırken yönetmenle etkileşimli

bir şekilde hangi çalışmalarını yapabileceğini ilerleyen sayfalarda tartışacağız. Oyuncu yönetimi üzerine araştırma yaparken liminal hal kavramıyla ilgili olarak atlamamız gereken noktalardan biri ise şudur: Sette ya da sahnede çekim başlamadan önce oyuncu liminal hali yaşarken, yönetmenin oyuncuyu (oyuncunun yaşadığı liminal hali bozabilecek ve bunun sonucunda role zarar verecek dış etkilerden) koruyabileceği bir alan yaratabilmesinin gerekliliği. Oyuncunun sette sahnelerini beklerken yaşadığı liminal hali, dışarıdan bir göz olarak fark edebilmek çok zor olabilir. Böyle bir anda kendisini farklı bir varoluş halinde hisseden oyuncuya, oyuncunun gündelik hayattaki kendisi olarak seslendiğimiz anda, çekim sırasında belirmesi gereken rol kişisine zarar veriyor olabileceğimizin bilincinde olmamız gerekmektedir. Tüm set çalışanları çekim başladığı anda tabii ki sahnenin işleme için gerekli olan güven ortamını sağlayacaklardır, fakat çekim öncesi hazırlık aşamasında oyuncuyu gündelik hayatını yaşamakta olan kişi olarak görmeye de eğilimlidirler. Halbuki o sırada karşılarında gündelik hayatını yaşayan kişi değil, liminal hali yaşamakta olan oyuncu bulunuyor olabilir. Bu şekilde davranarak farkında olmadan rol kişisine zarar verdiğimiz anda, set ekibi olarak o an'a kadar yaptığımız tüm hazırlığı boşuna yapmış olabiliriz.

Birden fazla karakterin birbirleriyle diyaloglarından oluşan bir sahne düşünelim. Oyuncuların bahsettiğimiz bu eşiği sorunsuz yaşayamayarak ortak bir hale bürünemediklerini varsayarsak, özellikle sinemanın biçimsel unsuru olarak yakın çekimin seyirciye sunduğu ifadelerde, sahnenin sahip olması gereken duygu hallerinden yoksun kaldığımız bir durumla karşılaşabiliriz. Bu durumda sahnenin organik bütünlüğünü sağlayabilmemiz zorlaşacaktır. Çalışma esnasında birçok yönetmenden duyabileceğimiz 'oynamayın lütfen!' ifadesinin kaynağı böyle bir

ortak halin yaratılmamasından da kaynaklanabilmektedir. Elbette ki deneyimli profesyonel oyuncular bu liminal hale dış etkilere kapalı bir şekilde girip çıkabilmenin yollarını keşfetmiş oluyorlar ve yönetmenlerin işlerini kolaylaştırıyorlar. Fakat her zaman bu denli profesyonel oyuncularla çalışamayabileceğimizin farkında olmalıyız ve tüm ekibin de bunun bilincinde olmasını sağlamalıyız.

Oyuncu yönetimi konusundan bağımsız olarak, liminal kavramının bir yönüne daha kısaca değinmemiz gerekmektedir. Liminal hal kavramı sadece oyuncu için değil mesleğini icra eden herkes için gerekli olan bir hali tanımlıyor aynı zamanda. Bu cümleden ‘her eylem anında bir liminal hal yaşanabilir’ sonucunu çıkarabiliriz. Üretim disiplinlerini karar verilmiş bir üsluba oturtmayı başarmış olan yönetmenlerin sette-sahne, oyunculara ve ekibe karşı, belirli bir davranma şekli (yönetmen-auteur hali) geliştirmiş olduklarını fark edebiliriz. Gündelik hayatımızda içli dışlı olduğumuz bir insanla sette-sahne iş yapıyorken, o insanın bizi gündelik hayattan farklı bir yerde görmesi önemlidir. Nasıl ki oyuncu gündelik hayatta durduğu yerden oynayamazsa, yönetmen de aynı yerden yönetemez. Yönetmenin yarattığı kendisine has olan bu davranma şekli, performansı tanımlarken bahsettiğimiz gibi, oyunun ‘-miş gibi yapma’ ve ritüelin ‘önem verme’ özelliklerinin kaynaşmasıyla ortaya çıkacaktır. Bu noktada bir parantez açarak bu durumun önem verme özelliğini dışlayan bir racon kesme hali olarak algılanmaması gerektiğine vurgu yapmamız doğru olacaktır. Oyuncu için oyuncu raconu, yönetmen için yönetmen raconu dış dünyayla iletişim halinde gerçekleşen gösteriş halleridir ve işi icra eden kişi ile iş arasında belirmesi gereken konsantrasyon haline, liminal hale zarar verebilecek unsurlardır. Böyle bir racon kesme halini profesyonellik olarak görmek büyük bir

hata olacaktır. Racon kesme halini dış dünyayla ilişkiye geçme ihtiyacıyla açığa çıkan yerleşik davranış kalıpları olarak da tarif edebiliriz. Bu hal samimiyet duygusunu yok edebilecek ve konsantrasyonu engelleyebilecek bir haldir. Şimdi racon kesme kavramını dışlayarak parantezi kapatalım ve ritüelin ‘önem verme’ özelliğini tekrar vurgulayarak liminal hali daha açık bir şekilde tanımlamaya çalışalım.

Yönetmen açısından değerlendirdiğimizde liminal hal kavramını şu şekilde açıklayabiliriz; genel bir hal olarak, geçmişte yapmış olduğu işler, şu anda üzerinde çalıştığı iş ve gelecekte yapmayı planladığı işler hakkında düşünen, okuyan, mekan araştıran, seyreden kişi o anlarda profesyonel olarak mesleğini icra etmekte olan yönetmen (auteur) halindeki kişidir. Bu yönetmen-auteur hali, işin ön çalışmalarından çekimler sonrası montajın bittiği ve işin noktalandığı an’a kadar sürececek olan genel bir haldir. Ayrıca, örneğin *Masumiyet* filmini çekme sürecindeki Zeki Demirkubuz’da beliren hal ile *Yeraltı* filmini çekme sürecindeki Zeki Demirkubuz’un yaşadığı hal arasında fark vardır. İşte! Çekim sürecinde, yönetmen ile iş arasında, tamamen o işe özgü olarak beliren yeni bir konsantrasyon hali, yönetmenin yaşamakta olduğu liminal haldir. Nasıl ki oyuncu için liminal hal, oyuncu ve o anda ortaya çıkacak olan rol kişisi arasında beliren halse, yönetmen için de yönetmen ve yönetmenin o anda konsantre olduğu iş arasında beliren haldir. Betimleme yaparak devam edelim; yönetmen, senaryo yazarken ya da başkasının yazdığı bir senaryoyu okurken filmle ilgili hayaller kurduğu anlarda ya da mekan araştırırken bulduğu bir mekanda zihninde filme ait bir plan gördüğü anlarda ya da sette en iyi anlatıma ulaşmak için kamerayı nereye koymasına gerektiğine karar verdiği anlarda, filmle kendisi arasında geçiş anları (liminal hali) yaşamaktadır; çekimler

sırasında oyuncuyla sahneye ve role dair konuşurken, oyuncuyu yönlendirirken ve oyuncunun performansı üzerinden hangi an'ı seçerek seyirciye göstereceğine karar verirken de böyle bir liminal hali yaşıyor olacaktır. Oyuncu yönetimi, iki liminal halin, oyuncunun ve yönetmenin -kendi iş alanlarında yaşıyor oldukları- liminal hallerinin kesiştiği noktada açığa çıkar. Eğer yönetmen bu etkileşime dahil olamıyorsa ve karakteri yaratan oyuncuyu kontrol edebileceği bu özel hale geçememişse, oyuncu sette güven duyacağı bir ortamın eksikliğiyle yalnız kalacaktır. Böyle bir anda oyuncu, karakteri yaşamak yerine yönetmeye başlayabilir, bu da oynadığının görünmesine neden olabilir. Bu tavır dışarıdan tüm açıklığıyla görülecektir. Kameranın tüm ifadeleri açıklıkla kaydettiğini ve kamerayı kandırmanın mümkün olmadığını hatırlayalım. Oyuncu sette, karakterin açığa çıkması yolunda tüm aşamaları gören, gördüğünü hissettiren, güvenebileceği bir yönetmenin varlığına ihtiyaç duyar. Böyle bir yönetmenin varlığını hissettiğinde kendisini role daha kolay bırakabilecektir. Yönetmenin ve oyuncunun yaşadıkları liminal halin birbirinden farklı olduğuna açıkça vurgu yapmış olsak da oluşabilecek kafa karışıklığını gidermek için tekrar bir betimleme yapalım; yönetmen de oyuncu da liminal haldeyken an'a düşmüş durumdadırlar fakat içinde buldukları anların farkı şudur, yönetmen liminal haldeyken filminin ortamında ve anlatıcı kimliğindedir, oyuncu ise anlatılan hikayenin içine düşmüş halde rolün ortamındadır. Öyleyse oyuncuyu dışarıdan gören anlatıcı kimliğiyle yönetmen, oyuncunun güvenebileceği yegane kişi olacaktır. Eğer oyuncu gerçek bir rol kişinin-karakterin ortaya çıkmasını sağlayamıyorsa, oyuncuyu karakterin ortaya çıkabileceği bir hale getirebilmek gerekir. Yönetmen o liminal hale gelebilmiş bir oyuncuyla daha etkin bir şekilde çalışmaya devam edebilecektir. Liminal hale girebilmek çok önemlidir

çünkü yönetmenle birlikte oyuncu da -kendi iş alanlarında yaşıyor oldukları- o liminal hal içerisinde eyleme geçtikleri sırada yaratıcılışacaklardır.

Eğer kuralları azimle izlerseniz, bilinçaltınız serbest kalır. Bu da gerçek yaratıcılıktır. Yok izlemezsensiz, bilinç tarafından prangaya bağlanırsınız. Bilinç her zaman beğenilmek ve ilginç olmak ister. Bilinç hep belirli olanı, cliché olanı önerir. Çünkü bunlar geçmiş başarıların güvenliğini sunar. Yalnızca görev başında ama bilinci yerinde olmayan bir dimağ gerçek yaratıcılığa izin verir (Mamet 1992: 4).

David Mamet'in bu cümlelerdeki bazı ifadelerine karşı çıksam da, aslında bahsettiği "bilinci yerinde olmayan dimağ" ifadesinin yerine liminal hal ifadesini koyabileceğimizi fark etmek zor olmayacaktır. Karşı çıktığım nokta bu hali bilinç dışında bir hal olarak tarif etmesidir. Liminal haldeyken bilinç aslında varlığını korumaya devam etmektedir. Mamet'in dediği gibi bilinç hep belirli olanı, klişe olanı önerebilir ama bilinçaltı da bunu önerebilir. Klişe olanı ancak yine bilinçli halimizle önleyebiliriz. Liminal hal konusu kapsamında kafa karışıklığına yol açma tehlikesini içinde barındırdığı için bilinçaltı gibi ifadeleri kullanmamakta fayda vardır. Bu noktada önem verme-ciddiye alma olgusunun, -miş gibi yapma olgusu kadar önemli olduğunu tekrarlayalım.

Sırf bunun hayat olmadığı bilgisine dayanarak dalga geçmek. Eğer bunu oyunda yaparsan oyunbozan olursun. Ritüelde yaparsan toplum tarafından kabul edilmez ve dışlanırsın. Ama performansta yapınca yapma hakkı varmış gibi gelir. Ahlakın işlemediği bir alanın varlığı güzeldir ama tamamen yalan olduğunu düşünerek özensiz bir şekilde yapma hakkına sahip değilsin (Sarıkartal 2013a).

Araştırmanın bu noktasında şimdiye kadar değindiğim konulardan hareketle, sahnede gördüğümüz kişinin, varlık tanımı olarak 'ne' olduğunu artık daha kolay açıklayabileceğimizi düşünüyorum.

3.4. Anlamanın İlk Adımı Olarak Bakma Eyleminin Hedefi: Oyuncu mu, Karakter mi?

Kadir Has Üniversitesi Film ve Drama Yüksek Lisans Programı'nda eğitime başlamadan önce, sinema ve tiyatro eserlerini izlerken, sahnede gördüğüm kişileri sadece 'oyuncu' olarak tanımlıyordum. Benim için beni etkileyen bir performansa tanıklık ettiğimde oyuncu iyi, sıkıldığım bir performansa tanıklık ettiğimde ise oyuncu kötü oynuyordu. En baştan teşhisi yanlış koyduğum için gördüğüm oyuncunun neden iyi ya da neden kötü olduğunu açıklamakta zorlanıyordum. Oyuncu yönetimi alanında zayıf kaldığını hisseden bir yönetmenin, yönetmen adayının en başta çözmesi gereken kilit noktanın burası olduğunu düşünüyorum. Eğitimim süresince Çetin Sarıkartal'dan öğrendiğim en önemli bilgi belki de buydu. Kendisini seyircinin yerinde konumlandırmış olan yönetmenin gördüğü sahne kişisi sadece 'oyuncu' olarak tanımlanamaz. Sahne kişinin dört varoluş hali vardır:

Organizmada beliren varlık kipleri (Sarıkartal 2013b):

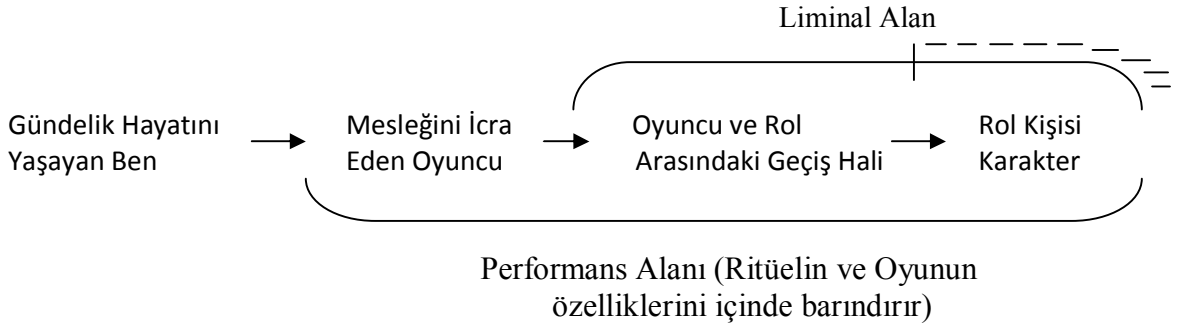
- 1- Kişinin gündelik hayatındaki kendisi, oyun sırasında askıya alınan-kenara çekilen ben hali.
- 2- Mesleğini icra eden oyuncu, oyuncu hali.
- 3- Oynayacağını bilen oyuncunun içinde bulunduğu koşulları düşünüp konsantre olduğu sırada oyuncudan daha fazla olduğunu hissettiği, karakterin belirtilerini-semptomlarını göstermeye başlayan 'mestar hali'⁵.
- 4- Mestar halinin üstüne gelip eyleme dönüşen rol hali.

Çetin Sarıkartal, *Klasik Dramatik Metinleri Bugün Buradan Anlatmak* isimli makalesinde bu konuyu daha ayrıntılı bir şekilde tartışmaktadır.⁶

⁵Çetin Sarıkartal, bu tez kapsamında 'liminal hal' olarak isimlendirdiğimiz hali, 'mestar hali' olarak isimlendirmektedir.

⁶"Şehsuvar Aktaş ve Ayşe Selen ile birlikte yaptığımız ve yayın aşamasında olan bir başka çalışmada oyunculuk deneyiminin çeşitli varlık katmanları halinde incelenebileceğini belirtmiştik. Oradaki anlatımı burada aynen aktarıyorum: "Bir oyuncu sahnede işini yaparken birden fazla kipte varlık gösterir: (1) Öncelikle, kendi dünyevi meseleleri olan özel bir şahıs olarak var olmayı sürdürmektedir; öyle ki, bu kipe ait duygu ve düşüncelerin performans sırasında olabildiğince geride bırakılması

Daha anlaşılır olması için bir şema halinde:



Peki yönetmen olarak biz bu hallerin hangisiyle daha çok ilgileniyoruz, ilgilenmeliyiz? Oyuncu ve seyirci arasındaki etkileşimle ortaya çıkan anlam-duygulanma halinin, sahnede izlenen karakterde o anda gerçek bir duygunun yaşadığını görmemizle mümkün olduğunu söylemiştik. Bu bağlamda yönetmen olarak asıl hedefimiz dördüncü hal olan rol kişisinde ‘gerçek’ bir karakterin yaşamasını sağlamak olmalıdır. Bu, yönetmenin ve dört varoluş halinden ikincisi olan oyuncunun birbirleriyle etkileşimli bir şekilde hareket etmeleriyle gerçekleşebilir.

amaçlanır. (2) Sahnede sanatını icra eden bir oyuncu olarak varlık gösterir; bu kipin yerine getirilmesi gereken gösterime ilişkin tasarım düşünceleri ve görev duyguları vardır. (3) Temsil edilecek olan rol ya da karakteri çağırın bir iç modelin oyuncunun zihninde varlık kazanması gerekir. Bu kipin ne denli güçlü bir varlık kazanacağı, oyuncunun ikinci kipteki faaliyetinin başarısına bağlıdır; yani, birinci kip ne denli geride bırakılabilirse iç modeli oluşturan üçüncü kipe ait koşullar ve istekler o denli zengin bir varlıkla belirir. (4) Son olarak temsil edilen rol, koşulları ve istekleri kendisinininkilerle özdeş olan ve kendisini çağırın iç modele yaklaşarak canlanır. Böylelikle, imgelemde sanal bir varlığa sahip olan rol, oyuncunun maddi olanaklarını kullanarak aktüel bir varlığa kavuşur. Bu dört katmanlı varlık sürecini kısaca özetlemek gerekirse, oyuncu, edinilmiş marifetleri aracılığıyla kendi kişisel koşul ve duygularından uzaklaşıp rol kişisinin içinde bulunduğu durumu ve onun isteklerini imgelemde güçlü bir şekilde var edebilir, rol kişisi de gelip onun bedeninde yaşamaya başlar. Burada oyunculuğun varlık kiplerine ilişkin sunulan çözümleme büyük ölçüde Konjin (2002) tarafından duyguların oynanışına ilişkin saptanan katmanlara dayanarak üretilmiştir. Ancak, çeşitli araştırmacılar tarafından üç ile beş arasında değişen oyunculuk katmanları gözlemlenmiştir (States 2002 [1983]; Quinn 1990; Passow 1992). Katmanların sayısındaki fark, daha ziyade oynama sürecine hangi açıdan bakıldığına (oyuncu ya da seyirci açısından) ve oyuncunun sıradan insan olarak varlığının çözümlemeye dahil edilip edilmediğine göre değişmektedir. Burada, Konjin’i (2002) izleyerek, oyuncu bakış açısından bir çözümleme sunulmuştur” (Sarıkartal 2010).

Çetin Sarıkartal, oyuncu ve rol kişisi arasındaki farkı daha iyi anlamamız için şu cümleleri kullanıyor:

Bizim oyuncu olarak bütün meselemiz, oyunun başından sonuna kadar sükunetle arkada durarak, bu bedende beliren, bu organizmada yaşam hakkı olan karakterin hayatını takip etmek ve şevk duymak... Birçok insan diyor ki hayatla bunun farkı var, hayatta hangi lafları söyleyeceğimi bilmiyorum ama rol sırasında biliyorum, bu benim anlamamda en büyük engel. Özür dilerim ama replikleri bilen oyuncu olarak sensin, Lady Macbeth ne söyleyeceğini bilmiyor. Çünkü oyun sırasında karşılaşacak, o mektup ona henüz gelmedi ki... Rejiyi, metni, yorumu, her şeyi oyuncu olarak sen biliyorsun, karakter bunu bilmiyor. Karakter hiçbir şekilde güçlük çekmez, yeter ki oyuncu olarak sen karaktere izin ver... Sen böyle bir düşünce hatası yaparken kendini Lady Macbeth zannediyorsun. Hayır, değilsin. Sen oyuncusun. Tıpkı benim ders yaparken kendimi Çetin Sarıkartal sanmam gibi bir şey (Sarıkartal 2013c).

Sahne kişinin dört varoluş halini anladığımız ve kafamızda oturttuğumuz zaman artık maruz kaldığımız anda neyin sahte neyin gerçek olduğunu görmemiz kolaylaşıyor. Sahte olanın neden sahte olduğunu, gerçek olanın neden gerçek olduğunu daha kolay izah edebiliyoruz. Seyirci olarak inanmadığımız anların, çoğunlukla oyuncunun görünmesinden dolayı rol kişinin yaşayamamasından kaynaklandığını fark edebiliyoruz. Tüm bunların farkında olmak, oyuncu yönetimi alanında iyiye ulaşmak isteyen bir yönetmen için çok büyük bir güçtür.

Şimdi bu bilgileri örneklendirelim; sahne kişinin sahip olduğu hallerden iyi örnekler barındırdığını düşündüğüm bir filmle, Hakkı Kurtuluş'un ve Melik Saraçoğlu'nun ortak yönetmen oldukları *Gözümün Nuru* filmiyle.

Melik Saraçoğlu'nun başından geçmiş gerçek bir olayı, göz ameliyatı sürecini tekrar canlandıran bir film *Gözümün Nuru*. Film içerisinde Melik'in sevgilisi rolündeki Öykü Altuntaş hariç herkes kendisini canlandırıyor ('Kendisini canlandırmak' ifadesi

içinde bir paradoks taşısa da -dedenin bazı anları hariç- doğru bir ifadedir). Örnek olarak değerlendireceğim üç sahne kişisi ise karakter isimleriyle: Melik Saraçoğlu, Melik'in dedesi Mehmet Orhan Saraçoğlu ve Melik'in sevgilisi olarak Öykü.



Şekil 2: Gözümün Nuru (Hakkı Kurtuluş & Melik Saraçoğlu, 2013)

Melik Saraçoğlu'nun özellikle filmin beşinci dakikasında gerçeklik ilüzyonunu kuvvetlendirmek için kameraya yönelerek konuştuğu anda ağızından duyduğumuz sözler, belki de Melik'in profesyonel bir oyuncu olmaması nedeniyle, organizmanın o anda yaşayarak söylediği değil, yazılı bir metnin varlığını belli eden temsili bir yerden dökülüyor. O sırada rol kişisini değil **oyuncuyu**, Melik'in kendisini oynadığını görüyoruz. Seyirci açısından tamamen yadırganabilecek bir hal görünürken, bu durum filmin içeriğinin samimiyetinden kuşku duymamamız nedeniyle, oyuncu ve seyirci arasında gizli bir anlaşmaya dönüşüyor ve oyuncuyu karakter olarak kabul ediyoruz (Oyunculukta studium etkisi). Seyirci hoşgörü gösterebildiği için filmde kopmadan kendisini bırakabiliyor.

Profesyonel bir oyuncu olan Öykü Altuntaş'ın 62. dakikada, Melik'in sevgilisi olarak, ayrılmak istediğini söylemiş olduğuna bakalım; burada seyirci olarak bizi belli bir duygu haline sokabilen, inandığımız bir **rol kişisiyle-karakterle** karşı karşıyayız.

Asıl ilginç olan ise Melik'in dedesi Mehmet Orhan Saraçoğlu'nun bazı anları. Filmin 26. dakikasındaki yemek sahnesine bakalım, bu sahnede bazı anlarda (örneğin dedenin Öykü'ye mesleğini sorduğu anda) oyuncu ya da rol kişisiyle değil, dedenin **gündelik hayattaki kendisiyle** karşı karşıya kalıyoruz. Bu durum seyirci olarak filmde (olumlu anlamda) en fazla reaksiyon gösterdiğimiz, güldüğümüz kişiye dönüştürüyor dedeyi. Gerçek olduğunu görüyor ve etkileniyoruz.

Yönetmen olarak asıl hedefimiz, sahne kişinin dört varoluş halinden dördüncüsü olan rol kişisinde gerçek bir karakterin yaşamasını sağlamaksa eğer, bu örnekte dedenin gündelik hayatını yaşayan kişi olarak filme büyük bir güç katmasını nereye bağlamamız gerekmektedir? İlk olarak şunu belirtmeliyiz ki eserde-sahne, sahne kişinin hangi varoluş halini görmek istediğimiz, eserin içeriğine, yaratımın sanatsal ve felsefi düzenine göre farklılık gösterebilir. Ama genel olarak daha çok ilgilenilmesi gereken gerçek bir rol kişisi, karakter yaratma çabası olduğunu söyleyebiliriz. Bu noktada rol kişisi ve gündelik hayatını yaşayan kişi arasındaki paralelliği sağlayan anahtar kelime 'gerçek' kelimesi olacaktır. Buradaki örnekte yönetmenler Melik Saraçoğlu ve Hakkı Kurtuluş çekim sırasında dedenin, kameranın orada olduğundan haberdar olduğunu ama bazı anlarda çalışıyor olduğundan haberinin olmadığını söylüyorlar. Yani dede o anlarda oynamıyor, rol yapmıyor, gündelik hayatını yaşayan kişi olarak o rahatlıkla orada bulunuyor. Ve biz seyirci

olarak -tekrar ifade edersek- izlediğimiz kişinin gerçek olduğunu görmemiz sonucunda etkileniyoruz.

Bu noktada gündelik hayatın gerçeğini, '-ideal olan- gerçekliği sağlanmış rol kişisi'ne referans olarak kullanabiliriz. Oyuncu, oynadığı, oynadığını hissettiği anlarda, oyuncu olarak seyirciye görünmektedir ve gerçeklik zedelenmektedir ama Sarıkartal'ın ifadesiyle oyuncu geriye çekilerek mastar hali üzerine gelip yerleşen karaktere izin verdiği anda rolün gerçekliği meydana çıkmaktadır. Bütünü oluşturan en önemli bileşenlerinden birinin oyuncu olduğu görsel sanatları (sinema, tiyatro, video, fotoğraf vs.) sosyolojinin alanına dahil eden ve yönetmen olarak oyuncuyla ilişkimizi değerli kıldığı ölçüde zevkli bir yaratıcı etkileşime de sokan noktalardan bazıları burada açığa çıkıyor. Yönetmeni, oyuncuyu ve seyirciyi birbirleriyle etkileşimli, ortak olarak var oldukları bir kozmosta birleştiren ve toplumsallaşmalarını sağlayan olguların açığa çıkardığı bu gerçeklik hissi, eserin, oyuncunun ve seyircinin üzerinde şu olanakların belirmesini sağlıyor:

-Seyircinin karakterle özdeşleşme mekanizması devreye giriyor ve izlenen organizmada yaşayan karakter izleyene nüfuz ediyor.

-Seyirci karakteri ve karakter üzerinden eseri daha iyi anlıyor.

-Eser üzerinden, oyuncunun ve seyircinin hayatı daha iyi anlamasının yolu açılıyor.

-Hayatı daha iyi anlamaya olanak sağlayan eser üzerinden, maruz kalan kişinin olumlu anlamıyla karakter dönüşümü gerçekleşebiliyor, gündelik hayatını yaşayan kişi artık eseri izlemeden önceki kişiden farklı bakış açılarına sahip oluyor.

Toplumsallık, gündelik hayat içerisinde kişilerin birbirleriyle etkileşimleri sonucunda ortaya çıkmaktadır.

(Toplumsallık) ...kişinin başka insanlarla etkileşimlerine ilişkin beklentileri ve onlar hakkındaki bilgileri tarafından belirlenir... Yüksek kaygı toplumsallığı azaltır. Çünkü birey etkileşimin küçük düşürücü olacağını düşünür ve yüksek korku yalnızca eğer diğer insanlar benzer bir heyecansal durum içindeyseler toplumsallığı artırır (Freedman, Sears ve Carlsmith 2003: 95).

Sinema ve tiyatro gibi görsel sanatların sahip olduğu belki de en büyük güç bu olabilir; seyirci tam da bu noktada izlediğinin gerçek olmadığı bilgisine sığınarak, kaygılarından, korkularından sıyrılır ve -daha karmaşık bir ilişkiler ağıyla ortaya çıksa da temel olarak- yönetmen-oyuncu-seyirci üçgeninin etkileşimiyle açığa çıkan toplumsallaşmaya kendini bırakır. Bu sanal -ya da belki de sanalmış gibi görünen- etkileşim, gündelik hayatın gerçeğinden uzak görünse de, bu gerçeğe referans vermeden anlamlandıramamız nedeniyle, seyirciler ve aynı zamanda eseri yaratan kişiler (oyuncu, yönetmen vs.) üzerinde gündelik hayatlarında maruz kaldıkları gerçek olaylar kadar ve hatta kendilerini savunmadıkları için daha da fazla iz bırakabilecektir. Bu noktada yönetmen ve oyuncu arasındaki etkileşimli yaratım sürecinin çok heyecan verici ve sürprizlere açık bir süreç olduğunu ifade edebiliriz.

Şimdiye kadar oyuncu yönetmenliği perspektifinden, yönetmen olarak kendimizi (seçmek ve göstermek edimlerini göz ardı etmeden) seyircinin yerinde konumlandırarak bakmanın önemiyle ve baktığımızın varlık tanımı olarak 'ne' olduğuyla ilgili noktalara değinmeye çalıştım. Bunu yaparken birçok olguyu parçalarına ayırdık. Geldiğimiz bu noktada:

-Anlatıcı kimliğiyle yönetmen başlığı altında seçmek-göstermek-işaret etmek;

- Yönetmenin gözlem gücü başlığı altında bakmak-görmek-algılamak;
- Liminal hal kavramını açıklarken oyun-ritüel-performans;
- Sahne kişinin varlık tanımı olarak ne olduğunu araştırırken gündelik hayatını yaşayan ben-mesleğini icra eden oyuncu-oyuncu ve rol arasındaki geçiş hali-rol kişisi/karakter ayrımlarını yaptığımız gibi;
- Gerçek/gerçeklik kavramları üzerinden de birçok unsuru parçalarına ayırarak incelemeye başlamamızın, oyuncu yönetmenliği alanında, ‘şu anın farkında olmak ve gerçek-doğal-yalan olanı görmek’ perspektifinden bize doğru bir bakış açısı sunacağını ve çerçeveyi tamamlayacağını düşünüyorum.

4. OYUNCU YÖNETİMİNDE FARKLI YÖNTEMLER TEK HEDEF:

SİNEMADA GERÇEKLİK ALGISI

İnsanlar kurgulanmış, önceden planlanarak oluşturulmuş bir görüntüye bakarlarken, insan yapımı görüntülere baktıklarının bilincinde olmalarına rağmen, gerçek olaylara ve gündelik hayatını yaşayan insanlara bakıyorlarmış gibi düşünmeye eğilimlidirler. Bir belgeselde bile izlediğimiz görüntüler belli bir tarza ve ideolojiye sahip bireylerin yarattığı görüntülerdir ve seyirci olarak bu görüntüleri izlerken bu farkındalığı göz ardı etmeye eğilimliyizdir. Tamamen hayal ürünü (bilimkurgu, fantastik...) de olsalar, kurgulanmış görüntüler ve gündelik hayat arasında duygusal bir ayrım yapmadığımız noktada, bu yapay görüntülerin olumlu anlamda hayatı daha iyi anlamamıza hizmet etmesinin, aynı zamanda da olumsuz anlamda gerçeklik algımızı deforme etmesinin yolunu açıyoruz. Kişinin görüntüler dünyasıyla olan ilişkisi, gerçek dünyayla olan ilişkisinden daha hakikiymiş gibi bir yanılsama doğabiliyor. Bu noktada tamamen bulanıklaşan bir kavram olarak gerçek olgusunu parçalara ayırarak incelememiz -oyuncu yönetmenliği alanında da eserin içeriğine göre tarzımızı ve yöntemlerimizi şekillendirebilmemiz için- önemlidir.

‘Gerçeklik’ -realite-, nesnenin kendisiyle karşılaştığımız andaki varoluş durumuyla bağlantılı bir saptamaya, hakikat’ -verite- ise aynı ‘anlık varoluş’ durumundan yola çıkarak söz konusu nesnenin sadece o anında değil tüm anlardaki tüm varoluş haliyle ilgili evrensel ve genel geçer olduğu söylenebilecek saptamalara gönderme yapar. (Kutay 2009: 15).

Gerçekliğin nesnenin kendisiyle karşılaştığımız andaki varoluş durumuyla bağlantılı olduğu saptaması, görsel sanatlarda seyircinin şimdiki anda maruz kaldığı duygu yoğunluğuna vurgu yapması açısından çok önemli bir saptamadır. Oyuncuda o anda

gerçekleşen gerçek bir duygunun seyircide yarattığı his üzerinden, seyircinin eseri daha iyi anladığı konusuna değinmiştik. Tüm bu tartışmalardan şöyle bir sonuç çıkarabiliriz: Oyuncu, yönetmenle etkileşimli bir çalışma sonucunda, gerçek bir duyguyu yansıtan gerçek bir karakter yaratmakla yükümlüdür ve yönetmen-oyuncu tarafıyla seyirci arasında gizli bir gerçeklik sözleşmesi vardır. O anda gerçekliği zedeleyen herhangi bir yapaylığın ortaya çıkması bu sözleşmeyi bozar. İzlediğimiz sahne uçuk kaçık fikirlerle dolu, hayalleri zorlayan, gerçek dışı bir sahne olsa da, karşımızdaki oyuncudan bize yansıyan duygu akışı üzerinde, gündelik yaşam pratiğimizden izler taşıyan bir gerçekliğe ihtiyaç duyarız. Bu gerçeklik sadece karakterde yankılanan gerçek bir duygunun varlığıyla değil, aynı zamanda tam o an'a uygun olan eylemlerin bütünüyle inandırıcılığa ulaşacaktır. “Gerçek, sürekli değişken bir doğaya sahiptir, bu yüzden bizi ‘o anın gerçekliği’ demek zorunda bırakır” (Kutay 2009: 16).

‘O anın gerçekliği’ tümcesi, aynı duygunun farklı insanlarda çeşitli ifade biçimleriyle açığa çıkabileceği gerçeğine de vurgu yapmaktadır. Genel olarak her heyecan (korku, şaşkınlık, mutluluk...) için kalıplaşmış, sembolleşmiş bir yüz ifadesi ya da vücut duruşu vardır demeye eğilimli olsak da, aynı heyecan her farklı birey için farklı ifade biçimleriyle çeşitlenerek gerçekleşebilir.



Şekil 3: (Freedman, Sears ve Carlsmith. 2003: 110)

Yukarıda resimleri görülen insanlar yüzlerinde çok farklı ifadeler taşımakta ve farklı heyecanları ifade ediyor görünmektedirler. Ancak hepsi bir ralliyi seyrederken çekilen

bir fotoğraftaki insanlardır. Gerçekten farklı heyecanları yaşıyor olabilirler. Fakat aynı heyecanı farklı biçimlerde ifade ediyor da olabilirler (Freedman, Sears ve Carlsmith 2003: 110).

Steven Spielberg'in, *Close Encounters of the Third Kind* (Üçüncü Türden Yakınlaşmalar) filminde küçük bir çocuğun yüzünde bir şaşkınlık ifadesi görmek istediğinde, bir set çalışanına dev bir oyuncak ayı kostümü giydirmesi ve çocuğun bundan haberi yokken ikisinin aniden karşılaşmasını sağladığı bir anda çekime başlamış olması (Tucker 2010: 186) gerçek bir ifade yakalayabilme çabasını örneklendirmektedir. Aynı şekilde Vsevolod Pudovkin de *Potomok Chingis-Khana* (*Asya Üzerinde Fırtına*) filminde uyguladığı bir yöntemle ilgili şunları söylemiş:

Asya Üzerinde Fırtına filminde, kıymetli tilki kürkü peşindeki Moğol bir toplulukla çekim yapmam lazımdı. Bir Çinli sihirbaz buldum ve onu seyreden Moğolların yüzlerini çektim. Bu planı bir tacirin elindeki kürk çekimiyle birleştirdiğimde ihtiyacım olan sonuca ulaştım. Bir oyuncuyla, ondan iyimser bir gülümseyiş alabilmek için uzun bir çalışma yapmak zorunda kaldığımdaysa başarılı olamadım. Oyuncu rolünü ' oynamayı' sürdürüyordu. Fakat doğru anı yakalayıp, yaptığım bir şakaya gülümseyen yüzünü filme çekince, beyazperdede çok inandırıcı olduğunu gördük (Pudovkin 2014: 178).

Bu noktada tekrar Gözümün Nuru filmindeki örneklerimize dönecek olursak; seyirci açısından, profesyonel bir oyuncu olmayan dede Mehmet Orhan Saraçoğlu'nda yankılanan duyguyla, profesyonel bir oyuncu olan Öykü Altuntaş'ta yankılanan duygu arasında gerçeklik açısından bir ayrım yoktur. Biri, yönetmenler tarafından yapılan bir oyunla, gündelik hayatını yaşayan bir insandan alınan ve daha sonra kurgu yoluyla yeniden üretilmiş olan bir gerçekliktir, diğeri ise profesyonel bir oyuncunun yaşadığı liminal hale gelip yerleşen karakterin gerçekliğidir. Ve ikisi de o anda gerçektir.

Stanislawski sisteminin önemi de tam olarak böyle bir gerçeklikte açığa çıkmaktadır.

Stanislawski, bir oyuncunun, görür gibi yapmayı görmeyi, dinler gibi yapmayı duymayı yeniden öğrenmesi gerektiğini, sadece satırları okumayı oyuncu arkadaşlarıyla konuşması gerektiğini, düşünmesi ve hissetmesi gerektiğini fark etti (Moore 2011: 34-35). Tüm oyuncuların organik davranışları için yasalar aynıdır. Fakat her yeniden doğuş farklı olacaktır (Moore 2011: 40).

Peki bahsettiğimiz gerçekliğin tam olarak tersi bir uygulamayla, yapaylığı açıkça seyirciye hissettirerek de gerçeğe ulaşabilmek mümkün müdür? Uğur Kutay, Belmin Söylemez'in *Bıyık* isimli belgesel filmini örnek göstererek, "filmde yer alan karakterlerin bir kısmına neredeyse abartılı olduğu söylenebilecek şekilde rol yaptırmakla, açıkça poz verdirerek nesnesinin kamera karşısındaki gerçekliğini bilinçli bir bozunuma uğratmakla ve bunu açıkça izleyiciyle paylaşmakla alegorik bir düzeyde de olsa gerçekliği nesnesinin asli gerçekliğine olabildiğince yaklaştıran bir yapıda sunmayı başarabileceğimizi" söylüyor (Kutay 2009: 147-148). Böyle bir uygulamayı Pelin Esmer'in *Oyun* isimli belgesel filmiyle de örneklendirebiliriz.

Oyun, Mersin-Arslanköy'de bir grup kadının tiyatro oyunu hazırlama isteğiyle köyün lise öğretmenine başvurmalarını ve öğretmenin yardımıyla hep beraber -köyün kadınlarının gerçekten yaşamış oldukları dertlerden yola çıkarak- bir metin oluşturup oyunu yaratmayı ve sahnelemeyi başardıkları süreci anlatıyor. Bu süreçte Pelin Esmer kamerayı gizleme ya da çekim yapıyor olduğunu söylememe gibi oyunlara başvurmak yerine, haftalarca kadınların içinde kamerasıyla yaşayarak kendisine ve kameraya alışmalarını ve o alışkanlığın sonucunda kamera karşısında poz verme eğilimlerini aşip gündelik hayattaki kendileri olarak var olmalarını sağlamayı başarıyor. Buna karşılık tiyatro oyununun prova sürecini ve sahnelemeyi gösterdiği

anlarda yapaylığı açık bir şekilde ve hatta abartarak seyirciye göstererek gerçekliği bilinçli bir şekilde bozuyor. Böylece oyun ve gündelik hayat ayrımını daha fazla hissetmemizi sağlayarak süreci yaşayan kadınların gerçeğini daha açık bir şekilde algılamamızı sağlıyor. Yaratmaya çalıştıkları *Kadının Feryadı* isimli oyun da bu şekilde bir sosyolojik çözümlenmeye dönüşüyor.



Şekil 4: Oyun (Pelin Esmer, 2005)

İnsanın gündelik hayatındaki kişiden sıyrılarak bir personanın arkasına sığınmasının, isteyerek ya da istem dışı bir şekilde gerçekleşebilir olması, gerçeklik kavramına tartışılması gereken yeni bir boyut eklemektedir. Kendimizi rahat hissettiğimiz ve tamamen kendimiz olarak var olduğumuz bir ortama bir kayıt cihazının (kamera, fotoğraf makinesi...) girmesi, vücut hareketlerimizin ve davranışlarımızın değişmesine, gündelik hayatımızdaki kendimizi gizlemeye çabalamamıza neden

olabilmektedir. Roland Barthes *Camera Lucida*'da bu dönüşümle ilgili şunları söylüyor:

...mercek tarafından izlendiğimi hissettiğim anda her şey değişiyor: Kendimi "poz verme" işlemine veriyor, bir anda kendim için bambaşka bir beden yaratıyor, bir görüntü öncesinde kendimi dönüştürüyorum. Bu aktif bir dönüşümdür: Fotoğrafın kendi keyfine göre bedenimi yarattığını ya da öldürdüğünü hissediyorum (Barthes 1992: 25).

Kişinin tamamen içinden gelen bir duyguyla belki de yaşadığı gerilimle kabuğuna hükmetmeye çabaladığı bu biçimlenme hali, kaydedilen ortamın doğası gereği başka bir zamana ve mekana taşınacak olan görüntüde, kişinin zihnindeki ideal haliyle, başka kişilerin kendisini görmelerini istediği haliyle var olabilmek çabasına dönüşebiliyor. Bu noktada gerçek bozuluyor, bilinçli ya da bilinçsiz bir düzeyde kişi, kayıt cihazının egemenliği altına giriyor. Ancak kameranın arkasındaki bilinçli bir gözün, yönetmenin varlığı, çekilen kişiye yeni bir varoluş hali verebiliyor. Belgesel sinemanın kapsamında kameranın girdiği bir ortamda gerçeğe ulaşmanın ne kadar zor olacağını fark edebilmemiz için bahsetmemiz gereken bir haldir bu. Uğur Kutay bu durum üzerinden, “nesne özünden farklılaşmışsa, yani aslında algılayan kişinin her türlü apaçıklık ve uygunluk ölçütlerini karşılıyormuş gibi görünmesine rağmen özünden farklı bir varoluş sergiliyorsa, nesnenin gerçeğine ulaşmak mümkün olabilir mi?” (Kutay 2009: 41) diyerek, belgesel sinemanın kapsamında değerlendirmemizi şart koşan haklı bir soru yöneltiyor. Oyuncu olmayan kişiler üzerinden yönlendirmemiz gereken bu tartışmada, belgesel sinemanın kapsamında gerçeğe ulaşmak için ne yapabiliriz sorusu, kurgusal sinemanın kapsamında yerini, yönetmenin yaratmaya çalıştığı film gerçekliğine hizmet edebilmesi için profesyonel olmayan bir oyuncuya nasıl yön verebiliriz sorusuna bırakabilir. Şimdiye kadar bu

konuyla ilgili deđindiđimiz üç uygulamayı tekrar hatırlayalım. *Gözümün Nuru* filminde yönetmenlerin kameranın çalışıyor olduğunu belli etmeden oyuncuyu yönlendirmeleri; Pudovkin ve Spielberg’den yaptığımız alıntılarda sözünü ettiđimiz oyuncuyu hiç beklemediđi anlarda gerçekten şaşırtmak amacıyla yapılan sürprizler, gerçek bir ifade elde etmek için uygulanabilecek yöntemler olarak not edilebilirler. Tüm bunlardan şu sonucu çıkarmak önemli görünüyor; **dođal uyarıcıların varlığını yaratmak, ifadelerdeki dođallığı korumamızın başlıca yollarından biridir.** Üçüncü uygulama örneđi olarak Pelin Esmer de *Oyun* isimli belgesel filminin çekim sürecinde, filmde yer alacak insanların yanında haftalarca kamerasıyla birlikte yaşayarak, o insanların kameraya alışmalarını ve kendisini (yönetmeni) daha iyi tanımlarını sağlamış, böylelikle onlarla yakınlık kurmayı başarmıştır. Bu yakınlık sayesinde kameranın odağındaki insanların gündelik hayatlarını yaşayan kendilerinin rahatlığına ulaşmalarının sağlanmasıyla, Barthes’in şu sözleri arasında bir paralellik kurmak da mümkündür;

...keşke fotoğraf bana hiçbir şey göstermeyen, dođal ve anatomik bir beden verebilseydi! Yazık ki her zaman fotoğraf tarafından bir anlatım takınmaya mahkûm (iyi anlamda) ediliyorum: Bedenim bir türlü sıfır derecesini bulamıyor, kimse de bunu bana veremiyor (Belki yalnız annem? Çünkü görüntünün ağırlığını silip atan şey ilgisizlik deđil, sevgi, aşırı sevgidir) (Barthes 1992: 26).

Tüm bu yöntemlerin yanında -bu araştırmanın başında açıkladıđımız seçmek, göstermek, işaret etmek kavramlarını sürekli aklımızda tutarak- ifade edebiliriz ki, profesyonel olsun ya da olmasın oyuncuların alınan görüntüleri işleyerek, montajın olumlu anlamıyla manipülatif yönünü kullanarak, o kişinin eylemlerini yeniden üretmek ve yeni bir film gerçekliği yaratmak da mümkündür. Filmin gerçekliğine

uygun bir karakter yaratırken, teknik anlamıyla montajın yönetmene sağladığı olanaklar, çekimler bittikten sonra bile yeni fırsatlar fark etmemizi sağlayabilir.

Oyun belgeselinin 23. dakikasındaki masa başı toplantı sahnesine bakalım. Öğretmen sahnelenecek olan tiyatro oyununun metnini okumaktadır ve kamera çoğunlukla öğretmene değil öğretmeni dinleyen kadınların yüzlerine odaklanmaktadır. Bu anlarda öğretmenin sesini sürekli duyarken, sesin devamlılığında sıçramalar olduğunu fark edebiliriz ve kameranın odağındaki yüz ifadelerinin aslında öğretmenin duyduğumuz o anki cümlelerine verilen tepkilerle oluşan ifadeler olmadığını hissedebiliriz. Ama sahnenin montajı, izlenen yüzlerin seyirci tarafından, öğretmenin o anda duyulmakta olan cümlelerinin tam olarak o anki anlamına tepki veriyorlarmış gibi algılanmasını sağlıyor.



Şekil 5: *Oyun* (Pelin Esmer, 2005)

4.1. Oyuncunun Performansını Yeniden İnşa Etmek ve Filmin Gerçekliğinde Yeni Olanaklar: Kurgu

Kurgu teknolojisinin oyuncuya ve yönetmene seyircinin algısını kontrol etmenin çok geniş olanaklarını bağısladığı açıktır. Kamera kullanarak yaratılan dünyada oyunun

dramaturjisini kurarken kurguyu her zaman aklımızda tutmamızın gerekliliğine sürekli vurgu yapmamız gerekir. Bu çıkarımın en temel örneklerinden birini, bir asır önce yapılmış olsa da malzemenin doğası gereği geçerliliğini her zaman koruyacak olan Kuleşov deneyinin bir parçasını hatırlayalım. Bir oyuncunun yüzündeki durağan bir ifadenin yakın çekiminin alınması ve bu görüntünün ardına üç farklı görüntünün eklenmesiyle oluşturulmuş kombinasyonların anlamları üzerine yapılmış bir deney... Birinci kombinasyonda seçilmiş durağan yüz ifadesinin ardına bir çorba tabağı görüntüsü, ikinci kombinasyonda bir tabut ve içindeki ölü bir kadının görüntüsü, üçüncü kombinasyonda oyuncakla oynayan küçük bir kızın görüntüsü ekleniyor (Pudovkin 2014: 177). Ve hepsinde o yüzün, seçilen görüntülere baktığı algısı yaratılıyor. Bu deneyin en ilginç noktası ise görüntülerin deneyden haberi olmayan seyircilere izletildiği noktada açığa çıkıyor. Seyircinin algısı üzerinde yapılan bu hile, oyuncu üzerindeki duygunun seyirci tarafından algılanışını ciddi bir şekilde değiştiriyor.

Seyirciler oyuncunun gelişkin performansına hayran kaldılar. Unutulan çorbanın karşısında dalgın dalgın düşünüşüne işaret ediyorlardı. Ölen kadına bakarken gözlerine yerleşen derin kederi dokunaklı bulmuşlar, gözlerini oynayan kıza çevirdiklerinde beliren gülümsemeyi beğenmişlerdi. Fakat üç örnekte de yüzün hep aynı olduğunu biliyorduk. İşte, montajın güçlü etkisi buydu (Pudovkin 2014: 177).

Biraz daha farklı bir örneğe değinelim; Casablanca filminin yaklaşık 70. dakikasında Humphrey Bogart'ın canlandığı Rick Blaine karakterinin barına gelen Nazilerin, yüksek sesle kendi marşlarını söylemeye başlamalarından sonra, Nazi karşıtlarının da barın orkestrasından *La Marseillaise*'i çalmalarını istedikleri sahnede, orkestra üyelerinin Rick'e baktıkları ve Rick'in başını öne doğru sallayarak onay vermesiyle birlikte çalmaya başladıkları bir an vardır. Bu anla ilgili olarak Bogart şunları

söylemiş: "Bir gün beni çağırıp, yönetmen Michael Curtiz, "oradaki balkonda dur, ben 'tamam, başla!' dediğimde başını sall" dedi. Ben de dediğini yaptım" (Mamet 1997: 56). Görüldüğü gibi duygu yoğunluğu çok güçlü olan bir sahnede oyuncunun belki de üstüne hiç düşünmediği ve karakterin amacını bilmeden sadece yönetmenin direktifiyle yaptığı basit bir eylem, kurgunun ifadeye kattığı yeni bir anlamla sahne içerisinde yerini bulabilmektedir. Buradan şöyle bir sonuç çıkarabiliriz; yönetmen despotik bir şekilde, gündelik hayatındaki kendisini filmin dünyasına bırakan seyircinin algısını istediği yönde kontrol etmektedir ve duyguları manipüle etme gücünü eline alabilmektedir. Kendisini filmin dünyasına açan seyirci, sadece yönetmenin göstermek istediği anlamı algılamaktadır.

Tiyatronun oyuncu ve seyirci arasındaki ilişkiyle ortaya çıkan bir sanat olduğu konusuna değinmiştik. Sinemada ise oyuncudan alınan kısa ya da uzun görüntüler vardır. Tiyatronun hammaddesi oyuncudur ya da daha geniş bir anlamla seyircinin karşısında fiilen var olan nesnedir diyebiliriz. Sinemanın hammaddesi ise fiilen var olan nesneden alınan görüntüdür. Kendi varoluş haliyle kaydedilen nesne, yönetmenin kurgu teknolojisiyle eline aldığı manipülasyon gücünün sonucunda, yeni bir varoluş halindeki bir görüntüye dönüşebilir. Yönetmen kendi zihninde kurduğu ideal gerçekliğini yaratır. Sinemanın zanaati yeni bir gerçeklik yaratabilmek için görüntü toplamaktır, yönetmenin zihnindeki ideal gerçeklikse sinema sanatını oluşturur diyebiliriz. Tüm bunlardan oyuncunun role çalışırken tüm kontrolü yönetmene bırakması ve sadece yönetmenin direktifleriyle eylemesi gerekir gibi bir sonuç çıkmamalıdır. Tamamen ayrı bir sanat alanında ve çalışma disipliniinde oyuncu kendi özgürlüğünü ve edimlerini korumalıdır fakat bu özgürlük alanından hareketle

tekrar bu özgürlük alanının yönetmenle etkileşimli bir şekilde daraltıldığı ve rolün yönetmenin zihnindeki biçimine yaklaştırıldığı da yadsınmaz.

Oyuncunun görüntüsü, ayrı ayrı filme alınmış bölümlerin montajda birleştirilmesine kadar ortaya çıkmaz ve oyuncunun performansının her birimi, gelecekteki bütünü öngörerek sağlam ve organik bir biçimde birleştirilmelidir. Oyuncu bu anlayışı benimserse özgürce çalışabilir, fakat benimsemezse o zaman yalnızca, montajın gelecekteki yaratıcısı olan yönetmenden alacağı kesin talimatlarla performansı doğru bir şekilde yönlendirilebilir (Pudovkin 2014: 177).

Filmin gelecekteki bütünü düşünün yönetmen tarafından verilen direktifin sonucunda açığa çıkan basit ve tamamen mekanik olan eylemleri uygularken oyuncunun girdiği halle ilgili paralellikler kurabileceğimiz bir alıntı yapalım. Roland Barthes tekniğin ötesinde tamamen felsefi bir düzlemde kişinin poz verme haliyle ilgili şu ifadeleri kullanıyor:

...nasıl görmeden bakabiliriz? Fotoğrafın dikkati algılamadan ayırdığı ve algılama olmadan mümkün olmasa da, dikkati ürettiği söylenebilir; bu acayip şey noema'sız bir noesis, düşüncesiz bir düşünme eylemi, hedefsiz bir nişan almadır... Paradoks şuradadır, nasıl olur da aklıma düşünsel bir şey getirmeyen biri, yalnızca şu kara plastik parçasına bakarak düşünsel bir hava yaratabilir? Bunun nedeni, görüşü kesen bakışın içerideki bir şey tarafından tutuluyor olmasıdır. ...Aslında O hiçbir şeye bakmıyor: Sevgisini ve korkusunu kendi içinde saklıyor: İşte bakış budur (Barthes 1992: 133-135).

Oyuncunun karakterin amacını bilmeden tamamen mekanik olarak yaptığı basit bir eylemi ve bakışı, Barthes'ın bu ifadesiyle ilişkilendirebiliriz, fakat aynı zamanda bu ifade bu mekanik eylemle taban tabana zıt bir olgunun hissiyatını da içinde barındırmaktadır. Alıntının son cümlesindeki "Sevgisini ve korkusunu kendi içinde saklıyor: İşte bakış budur" ifadesi benim için çok önemli. Bu cümleden belirli

duyguları içinde taşıyan bir kişinin, bu duyguları bakışına yansıtmaktan kaçınmadığı, ister istemez bakışının bu duygular tarafından etkilendiği sonucunu çıkarıyorum. Bu da bizi oyuncu yönetimi alanında ilgilenmemizin şart olduğu konulardan birine, oyuncu dramaturjisi konusuna götürmektedir. Oyuncu dramaturjisiyle ilgili bu ifadeleri ilerleyen sayfalarda tartışmak üzere not almış olalım ve tekrar kurgu teknolojisini kullanarak oyuncunun performansının yeniden inşa edilebilirliğine vurgu yaparak, kurgu aracılığıyla seyirci üzerindeki algıyı da nasıl kontrol edebildiğimize dair bir örnekle devam edelim.

Sinemanın kendi gerçekliğini yaratıyor olmasıyla ilgili çok ilginç bir uygulama Reha Erdem'in bir söyleşisinde anlatmış olduğu bir detayda karşımıza çıkıyor. Erdem söyleşisinde bahsettiği üzere, bir çalışmasında oyuncudan iki ayrı çekimde iki farklı halde, bir çekimde sinirli diğer bir çekimde daha sakin oynamasını istemiştir. Kurgu aşamasında ise sinirli oynadığı görüntünün üstüne daha sakin oynadığı çekimin sesini yerleştirmiştir. Böyle bir uygulamanın film içerisinde fark edilebilirliği ve seyirci üzerinde yarattığı etkinin derecesi -seyircinin farkındalığına ya da bilinçaltına bağlı olarak- tartışılabilir olsa da, Erdem'in uyguladığı bu yöntemin, seyircinin algısını yönlendirmeye ilgili çok geniş olanaklar barındırdığını da yadsıyamayız. Aynı zamanda bunun gibi sadece sinemaya özgü olan uygulamaların varlığı bizi, başka nasıl deneyler yapabiliriz sorusuyla yeni keşiflere açık hale getirebilir.

Tüm bu örneklerle varmaya çalıştığım sonuç, yönetmenin kurguda yapacaklarını önceden planlamış olmasının, sette oyuncuyla ilişkisini nasıl etkileyebileceğine ve kurgunun oyuncunun performansını inşa ederken göz ardı edilemeyecek olan gücüne dikkat çekmektir. Kurguyu unutmadan oluşturulan oyuncuyla yaşanan ilişkiyi, her zamanki gibi yönetmenin üslubu belirler. Dünyada her bir planı ve bu planlar

içerisinde oyuncunun çalışmasını (bir kaş hareketine kadar) en ince ayrıntısıyla tasarlayan yönetmenler olduğu gibi (Alfred Hitchcock bu üslubun en ünlü yönetmenlerinden birisidir), genel çerçevesiyle tasarladığı dünyaya sadık kalırken oyuncuyla birlikte karakteri yarattığı süreçte belirebilecek sürpriz ifadelerle açık bir alan yaratan yönetmenler de (Nuri Bilge Ceylan'ı hatırlayalım) vardır.

4.2. Gerçeklik Algısı Oluşumunu Destekleyen Bir Unsur Olarak 'İzlenimlerin Yönlendirilmesi'

Gündelik hayatımızda insanlarla ilgili bilgilerimiz ve ilişkilerimiz, o insanlarla etkileşimimizden doğan izlenimlerimizle şekillenirler. Bu etkilenim karşılıklı olmak zorunda değildir, ilk kez karşılaştığımız bir kişiye kısa süreliğine bakmamız bile, o kişinin nasıl bir karaktere sahip olduğuyla ilgili izlenimler oluşturmamıza yeter. Bu etkilenimin bizde bıraktığı izler kendi doğrularımız üzerinden oluşturmuş olduğumuz kurallarımızla şekillenirler. Bu noktada zihnimizde soyut bir anlam bırakabilecek olan izlenim kelimesini biraz daha somut bir alana çekmekte ve 'duyusal izlenim' olarak isimlendirmekte fayda vardır. Etkilenimler, izleyen-maruz kalan kişide duyusal olarak iz bırakırlar. Biraz daha açarsak, maruz kaldığımız bir olay yani etkilenim (etkilenim kelimesinin kapsamında gördüğümüz bir kişi ya da kendi düşüncelerimiz ya da duyduğumuz bir söz de yer bulabilir) zihnimizde imaj ya da imajlar yaratır ve bu imajlar bizde bir duygunun oluşmasını tetikler. Bu duygunun bizde bıraktığı izlere duyusal izlenimler diyelim. Bu duyusal izler algımızı bir ölçüde şekillendirmektedir. Yeni birisiyle tanıştığımızda o kişiyi kendimiz için önemli olduğunu düşündüğümüz özelliklerle algılarız.

İlk izlenimler toplumsal etkileşimin yalnızca başlangıcı değil, aynı zamanda temel belirleyicileridirler... Çok sınırlı bilgi ve ipucuna dayanarak başkalarına ilişkin izlenimler oluşturma

insanlarda önemli ve evrensel bir eğilimdir. İnsanlar yalnızca birkaç dakika gördükleri bir kişinin (ya da resmin) çok sayıda özelliği hakkında yargılarda bulunmak eğilimindedirler (Freedman, Sears ve Carlsmith 2003: 95-96).

Oyuncunun önemli bir parçası olduğu görsel sanatlar da, seyirci üzerindeki algıyı yönlendirebilme gücünü bir ölçüde, zihnimize sürekli devrede olan imajın etkisiyle oluşan duyu izlenimlerinden almaktadır. Özdeşleşme olsun ya da olmasın, seyircinin sahneyi ve sahne üzerinden eseri anlamasının yollarından biri, karakterler üzerindeki izlenimleriyle şekillenmektedir. İzlenilen anla bağlantılı duyu yoğunluğunun (korku, heyecan, şaşkınlık, hüznün, neşe vs. duygularının) izlenilecek hangi anda açığa çıkacağı, izlenimlerin yönlendirilmesi yoluyla yönetmenin kontrolünde olacaktır. İzlenimler seyircide beklentiler oluşturacak ve bu beklentiler seyircinin duygusunu yönlendirecektir. Sinemada bu yönlendirmeyi sağlayan birçok etmen vardır. Hiyerarşik bir sıralama yapacak olursak bu etmenlerin en önemlilerinden biri belki de en önemlisi kurgudur diyebiliriz. Oyuncu yönetimi de bu hiyerarşide üst sıralarda olacaktır. Bu edimlerin her biri çok önemlidir ve yönetmenin gücü, sahip olduğu bu edimlerin ne kadar farkında olduğuna göre artacaktır. Oyuncu yönetimi ifadesini kullanınca dilsel anlam açısından sadece yönetmen ve oyuncu arasındaki ilişkiye ve bu ilişkinin sonucu olarak karakterin, rol kişinin açığa çıkıyor olmasına vurgu yapıyor olsak da, seyircinin duyu izlenimlerini yönlendirmenin de oyuncu yönetimi alanına girdiğini unutmamalıyız. Zaten araştırmanın en başından itibaren yönetmenin oyuncuyla ilişkisinde kendisini seyircinin yerinde konumlandırmasının gerekliliği vurgusu biraz da buradan kaynaklanmaktadır.

Bazen tek bir kelime deęişiklięinin, algılayan kiři üzerinde, algılanan kiřiye (nesneye) dair oluřan izlenimi nasıl dđnüştürebileceęine iyi bir örnek olduęunu dđřündüęüm bir arařtırmadan bahsedelim:

Sosyal psikoloji profesörü Harold Kelley'nin yapmıř olduęu bir arařtırmada, bir grup öęrenciye okullarına gelen konuk bir konuřmacıyla ilgili bazı betimlemeler verildi. Bu betimlemeler sekiz adet sıfat ięeriyordu: Sıcak, kendine dđnük, asosyal, sevimsiz, resmi, huysuz, mizah sevmez, acımasız. Dięer bir grup öęrenciye ise aynı liste sadece sıcak betimlemesi yerine soęuk betimlemesinin yapıldıęı küçük bir deęişiklikle verildi. Konuřmacı sınıfa girip bir tartıřmayı yönettikten sonra öęrencilerden ona iliřkin izlenimlerini anlatmalarını istendi (Freedman, Sears ve Carlsmith 2003: 100). Sonuç çizelgesi řu řekilde oldu:

Çizelge (Freedman, Sears ve Carlsmith 2003: 100):

"Sıcaklık" ve "Soęukluk" özelliklerinin dięer özelliklere verilen deęer üzerindeki etkisi

YÖNERGELER*		
Özellik	Sıcak	Soęuk
Kendine dđnük	6.3	9.6
Asosyal	5.6	10.4
Sevimsiz	4.0	7.4
Resmi	6.3	9.6
Huysuz	9.4	12.0
Mizah sevmez	8.3	11.7
Acımasız	8.6	11.0

**Deęerler yükseldikçe, kiři o nitelięe daha çok sahip olarak algılanmaktadır.
Kaynak: Kelley (1950).*

...konuşmacının cana yakın (sıcak) olduğunun söylendiği grupla, soğuk olduğunun söylendiği grup arasında, konuşmacıya ilişkin izlenimleri açısından çok büyük farklar vardı. Dahası, konuşmacının cana yakın olmasını bekleyen öğrenciler onunla iletişim kurmaya ve etkileşmeye daha eğilimliydiler. Böylece, farklı betimlemeler, kişilerin yalnızca başka kişileri algılamalarını etkilemekle kalmayıp bu başka kişilere karşı davranışlarını da etkilemektedir (Freedman, Sears ve Carlsmith 2003: 101).

Burada etkili olan olgu, sıcak ve soğuk kelimelerinin izleyen her bireyin zihninde bir imaj belirmesine neden olmasıdır. Bu örnekte sıcak kelimesi izleyen bireyin zihninde, izlenen kişiyle ilgili önceden verilmiş olan olumsuz betimlemeleri ısıtan bir sıcaklık imajı yaratmaktadır. Soğuk kelimesi ise olumsuz betimlemeleri pekiştiren bir imaj yaratmaktadır. Burada imajın yaratılmasından kasıt, bireyde zaten verili olarak bulunan bir imgenin (bu örnekte sıcak ve soğuk kelimelerinin her bireyde zaten verili olan bir imgesi vardır) zihindeki boşluğu doldurması ve bu imge üzerinden izlenime yeni bir anlamın yüklenmesidir. Her sözcüğün imajinatif bir etkiye sahip olduğu savını, Kuleşov deneyi ve aktardığımız bu araştırmayı karşılaştırarak örneklendirebiliriz. Bu araştırmanın Kuleşov deneyiyle paralellikler taşıdığını görebiliriz. Kuleşov deneyi kapsamında izleyen üzerinde görüntüyle yapılan etkinin hemen hemen aynısı bu araştırmada sözcüklerle yapılmaktadır. Kuleşov deneyinde ardı ardına eklenen görüntülerin ilişkilendirilmesiyle aynı yüz ifadesine izleyenin zihninde yeni anlamların yüklenmesi, bu araştırmada yerini betimlemelerin izleyende yarattığı imajinatif etkiyle birlikte izlenen kişinin izleyenin zihninde bıraktığı imgeye yeni anlamlar yüklenmesi eylemine bırakmaktadır. Sarıkartal'ın ifadesiyle “hiçbir şey tek başına anlamlı değildir.” Zihinde beliren imajlarla ilişkilendirilerek bir ifadeye ya da nesneye izleyenin zihninde yeni anlamlar yüklenebilir ve aynı zamanda bu imajlar üzerinden izlenen

kişinin eylemleri de yeni ifade biçimlerinin açığa çıkabileceği yönde tetiklenebilir, ifade şekillendirilebilir.

Tek kelimelik bir betimlemenin izlenimi bu denli etkilemesi, sosyolojinin alanından çıkartırsak, yaratıcı kimliğini sahiplenen bir yönetmenin sanatsal ifade gücüne çok geniş olanaklar bağışlayabilir. Bu olanaklar seyirci üzerinde duyuşal izlenimi yönlendirmenin tekniklerini içinde barındırırken diğere taraftan yönetmenin oyuncuyla çalışması sürecinde yararlanabileceği bir yöntem yaratmasına da imkan sağlayabilirler.

Bu noktada Sarıkartal'ın takip ettiğim *İleri Oyunculuk* derslerinde uyguladığı bir yönteme daha değinelim. Sarıkartal bu derslerde oynanan metni Őu Őekilde değeriendiriyordu (Sarıkartal 2013-2015); parçanın (ki burada parçaya sahne de diyebiliriz) içerisindeki -ileride tekrar bütünü oluşturacak olan- belirli anları ayırarak metni parçalıyordu. Sarıkartal parçayı-sahneyi birbirine bağılı anlar dizisi olarak betimliyor, bu anlar dizisini gruplandırarak her bir grubu kompartıman olarak isimlendiriyordu. Kompartımanı oluřturan her birimin-anın içinde eylemi oluřturacak bir itkinin gizli olduėunu belirtiyor ve oyuncuyu o anda karakterin ne istediđini düşünmeye, isteđi bulduėunda ise beliren itkileri bedeninde hissetmeye çabalamasına yönlendiriyordu. Burada bahsedilen itkinin hareket anlamına gelmediđini, o anın isteđinin sonucu olarak bedende oluřan hissi isimlendirmek için kullanıldıđını belirtmekte fayda vardır. İřte bu noktada bu itkiler üzerinden beliren eylem o an'a özgü olan fiziksel eylemi oluřturmaktadır. Buradaki fiziksel eylem ise sadece hareket anlamında deđil bedende beliren herhangi bir ifade biçimini tanımlamaktadır. Cümlelerin ağızdan nasıl çıktıđı ya da donuk bir bakıř ya da durmak da fiziksel eylem olabilir. O anda oluřan eylem bir sonraki anın isteđiyle

oluşacak olan eylemin nasıl açığa çıkacağıının da belirleyicisi olacaktır ve nihayetinde bütün parçaya, sahneye ait bir organik eylemler bütününe ulaşılabilecektir. İşte eylemin açığa çıktığı anlarda Sarıkartal bir şey daha yapıyordu ve oluşan duruma “Bu eylemle-söylediğin cümleyle, karakter olarak, içinde bulunduğun duruma dair, ne yapmış oluyorsun?” sorusunu ekleyerek oyuncudan durumu tek kelimelik, duru bir ifadeye sahip ve fiziksel olarak gerçekleştirilebilir bir fiille tanımlamasını talep ediyordu. Sarıkartal’ın burada yaptığı şey, eylemi tek kelimeyle ifade eden fiilin imajinatif etkisinden faydalanarak, oyuncunun an’ı anlamasını sağlamak ve bu sayede her oyunda eylemi oyuncu için anlamı değişmeden tekrar edilebilir kılmaktır.

Sarıkartal ders sırasında sahnedeki oyuncunun söylediği “ben de gitmek istemiyorum” repliğinden yola çıkarak repliği söyleyen karakterin, karşısındaki karaktere aslında tek kelimelik bir fiil olarak “tut” (tut beni, gitmeme izin verme) dediğini belirttikten sonra ekliyor;

Bu cümle aslında tek bir fiil yani eylem gerçekleştiriyor. Eğer ne yaptığını bilmezsen tekrar aynıysını oynayamazsın. Lafı söyleyişini taklit edersen, laf taze olarak gelmez. Ama o fiili bilirsen, söyleyişine göre repliğin tonu değişebilir ama yaptığın eylemin aynı kalacaktır. Her oyunda o an geldiğinde kastettiğinin bu fiil yani bu eylem olması gerekir. Bu eylemi gerçekleştireceksin. Fiili düşünürsen zaten hareket düşünemezsin. Hareket bedenden organik olarak gelir. Eylemin sonucu olarak gelir (Sarıkartal 2015).

Sarıkartal daha sonra aynı cümleye, karakterin isteğini değiştirmeden, “tut” fiili yerine “kov” fiilini yüklediğinde, yani karakter aslında hala gitmek istemeyerek ama gitmesi gerektiğini hissedip sadece karşısındaki kadın kovarsa gidebileceğini düşünerek kadına “ben de gitmek istemiyorum” dediğinde, oyunun nasıl değiştiğini tüm açıklığıyla gördük. Buradan şu sonucu çıkarabiliriz; fiil yani eylem farklılaşınca

oyunun anlamı deęişmektedir, başka bir deyişle karakterin o anda ne yapıyor olduğuna dair, repliğe-oyuna, imajinatif bir etkiye sahip tek kelimelik açıklayıcı bir fiil yüklendiğinde, dramaturji de deęiştirilmiş olur.

Ne istediğinizi ve bu isteęi hangi eylemle gerçekleştirdiğinizi bilmelisiniz... Çoğunlukla bir cümle bir an oluyor. Bazen bir cümle içinde birden fazla an da olabilir. Bazen de seyrek olarak birden fazla cümle tek bir an'ı oluşturabilir. O anın bir isteęi varsa bir de eylemi vardır. İşte o eylemi gerçekleştireceksiniz. Ama nasıldır hiçbir zaman sabitlemeyeceksiniz (Sarıkartal 2015).

Eylemin anlamı sabitlenebilse de nasıl gerçekleşeceğinin sabitlenmemesi gerektięi ifadesi, o an gerçekleşen durumun o anki şartlarına gönderme yapmaktadır ve şu anlama gelmektedir; özetleyerek gidersek oyuncu o anın isteęini bulduğunda isteęe baęlı olarak vücudunda bir itki hissi belirecektir. O itki eyleme dönüşecek ve o an'a ait olan fiziksel eylem açığa çıkacaktır. Oyuncu o eylemle karakterin aslında ne yaptığını düşünerek durumu bir fiille tanımladığında artık eylemi ve oyunun anlamını sabitleyebilir. Fakat eylemin nasıl açığa çıkacağı o anın şartlarına, mekana ya da dięer oyuncuda beliren eyleme göre şekillenmelidir ve karakterin fiziksel eyleminin yanına, çevresel unsurların birbirleriyle organik uyumu da eklenebilirse, seyirci üzerinde bir gerçeklik algısı yaratılabilir. O halde, eylem o anın şartlarına göre açığa çıkacağı için, eylemin ifadesi yani nasılı çeşitlenebilir. Eylemin anlamı yani ne yaptığı ise sabitlendięi için aynı kalacaktır.

Eylemin ifadesinin, dięer oyuncuda beliren eyleme göre de şekilleniş olması saptamasından yola çıkarak, oyuncuların birbirleriyle etkileşiminin yanına oyuncu ve seyirci arasındaki etkileşimi de ekleyerek bir enerji akışı sürecinden kısaca bahsetmemiz faydalı olabilir. Karakter sadece laflardan ibaret deęildir, ideal olarak, o

lafları söyleten bir duygu yoğunluğunu da içinde taşıyor olması gerekmektedir. Sadece lafları düzgün bir şekilde iletebilmek değil yaşadığı duygunun o lafları söyletebilmesidir önemli olan. İşte bu duygu yoğunluğuyla birlikte taşıdığı enerji karşısındaki oyuncuya da geçer ve bu etkileşim üzerinden iki oyuncunun ilişkisinde tam o an'a özgü organik eylemler bütünü açığa çıkar. Aynı şekilde seyirci ve oyuncu arasında da böyle bir enerji akışı olacaktır. Seyirci duyduğu lafların anlamı üzerinden kendi zihninde anları tamamlayarak sahneyi anlayabilir, ama seyircinin de o andaki duygusunu oluşturan unsur -sinemaya özgü teknik başka unsurlarla birlikte- oyuncuda o lafları söyleten duygunun yine oyuncuda yankılanan dışı vurumudur. Oyuncuya olan şey seyirciye de olur. Daha anlaşılır bir şekilde örneklendirecek olursak, benzer bir enerji akışıyla ilgili Donald Winnicott şu ifadeleri kullanıyor, "Bebek annenin yüzüne baktığında ne görür? Ben bebeğin normalde kendisini gördüğünü iddia ediyorum. Bir başka deyişle anne bebeğe bakmaktadır ve nasıl görüldüğü orada ne gördüğüyle bağlantılıdır" (Winnicott 2013: 139). İşte tam da bu yüzden, eylem o anın şartlarına göre açığa çıkacağı için, eylemin ifadesi oyuncuların birbirlerinden alacakları enerji akışına göre çeşitlenecektir. Winnicott'un cümlesinden hareketle, karakterin nasıl görüldüğü ne gördüğüyle de bağlantılıdır. Buradan şöyle bir sonuç çıkarabiliriz, yönetmenin sorumluluklarından biri de şudur, çekim sırasında karakterlerin iletişiminde organikliğe ulaşabilmek için oyuncuların birbirlerini gerçekten dinlemelerini sağlamak ve aynı zamanda seyirciyi de hesaba katarak enerji akışının yönünü kontrol etmek. Yine Winnicott'un cümlesinden hareketle, tiyatrodaki oyuncuyla seyirci, sinemada görüntüyle seyirci arasında doğrudan bir ilişki vardır ve seyircinin hisleri orada ne gördüğüyle bağlantılıdır.

Şimdi tekrar cümle-an ilişkisine ve imajinatif fiilin yönlendirici etkisine geri dönelim ve yönetmenin uygulayabileceği yöntemlerle ilgili bir çıkarım daha yapalım. Sarıkartal'ın, anları karakterin ağzından dökülen cümlelerin anlamıyla (ki anlam kelimesinin kökünün 'an'dan türediğini şu anda fark ediyorum) ilişkilendirmesini destekleyebileceğini düşünerek David Mamet'ten şu alıntıyı yapabiliriz;

Eğer insanları öykü anlatırken dinlerseniz... Öykü, imgelerin sıralanışı ile yani "kesme" ile gelişir, insanlar arasında "Köşede duruyorum. Sisli bir gün. Bir takım insanlar etrafta çılgınlar gibi koşuyor. Bugün dolunay olabilir. Birdenbire karşımıza araba çıkınca yanımdaki dedi ki..." şeklinde konuşmalar geçer. Eğer üzerinde düşünürseniz, bunun bir çekim listesi olduğunu görürsünüz: (1) Adam köşede duruyor. (2) Sisli çekimi. (3) Dolunay yukarıda ışık saçmaktadır. (4) Bir adam "Yılın bu zamanı insanlar tuhaflaşıyor" der. (5) Bir araba yaklaşmaktadır. İmgeleri bir araya getirmek film yapmanın iyi bir yoludur. Şimdi öyküyü izleyebilirsiniz. Sizin merak ettiğiniz daha sonra ne olacaktır (Mamet 1997: 2).

Mamet'in "sizin merak ettiğiniz daha sonra ne olacaktır" cümlesi tamamen filmin olay örgüsüyle bağlantılıdır ama karakterin ağzından dökülen cümlelerin de anla bağlantısından hareketle -oyuncu yönetimiyle bağlantılı olarak- bu cümleyi, "sizin merak ettiğiniz, karakterin eyleminde bir sonraki adımda nasıl bir ifadenin belireceği olmalıdır" şeklinde de söyleyebiliriz.

Sarıkartal, eylemi tanımlayan imajinatif etkiye sahip fiili, oyuncunun bir masa başı çalışmasıyla bulamayacağını, tam olarak oynadığı-eylediği anda anlayarak bulabileceğini savunmaktadır (2015). Bu cümleyi kurduğumuzda, prova sürecinin karakteri yaratma yolunda çok önemli bir süreç olduğunu da belirtmiş oluyoruz aynı zamanda. Peki yönetmenin perspektifinden düşündüğümüzde, yönetmen kendi zihnindeki dünyaya tam olarak uyan bir karakter yaratabilmesi yolunda oyuncuyu

provada ya da sette yönlendirebilmek için ya da daha sonra montaj aşamasında karakteri yeniden inşa etme sürecinde değerlendirmek üzere çekimler sırasında eylemi çeşitlendirebilmek için, önceden bir masa başı çalışmasıyla eyleme yükleyebileceği fiilleri tasarlayabilir mi? Bence böyle bir ön çalışma sahnede ya da sette yönetmenin işini kolaylaştırabileceği gibi oyuncu yönetimi üzerine yeni olanakların belirmesini de sağlayabilir ve oyuncuyla yönetmenin iletişimini verimli bir çalışma zeminine çekebilir. Yönetmen ve oyuncunun çalışma disiplinlerinde böyle bir ayırım yaptığımızda, bu ayırımı yapmamıza neden olan unsurlar nelerdir sorusunu aklımıza getirebiliriz. Bu noktada liminal hal kavramının tanımını yaparken kullanmış olduğumuz bazı cümleleri hatırlamamızda fayda vardır. ‘Yönetmen de oyuncu da liminal haldeyken an’a düşmüş durumdadırlar fakat içinde buldukları anların farkı şudur, yönetmen liminal haldeyken filminin ortamında ve anlatıcı kimliğindedir, oyuncu ise anlatılan hikayenin içine düşmüş halde rolün ortamındadır. Öyleyse oyuncuyu dışarıdan gören anlatıcı kimliğiyle yönetmen, oyuncunun güvenebileceği yegane kişi olacaktır.’ Bu ifadelerden yola çıkarak düşünersek, oyuncunun imajinatif etkiye sahip fiili neden bir masa başı çalışmasıyla değil de oynadığı-eylediği anda anlayarak bulabileceğini daha iyi anlayabiliriz. Yönetmen ise ulaşmaya çalıştığı bütünün zihninde kurulu olan tasarımıyla birlikte sette olacağı için, oyuncuyla ilişkisinde işini kolaylaştırabilecek olan fiilleri de önceden tasarlamış olabilir.

Bu noktada oyuncu yönetimi üzerine yöntem araştırmamıza dramaturji başlığını açarak devam etmenin gerekliliğinin de açığa çıkmış olduğunu düşünüyorum.

5. OYUNCU YÖNETİMİ ÜZERİNE YÖNTEM ARAŞTIRMALARINDA BELİRLEYİCİ UNSURLAR

Oyuncu yönetimi üzerine uygulanabilecek yöntemleri araştırma sürecinde, tam olarak o anda o sahne için gerekli olabilecek uygulamayı bilinçli bir şekilde seçerken, bu uygulamayı yaslayabileceğimiz teorik bir zemine ihtiyaç duymamız normaldir. Bu teorik zemini oluşturduğumuzda yöntemin işleyişi, setteki güven ortamına, yönetmen ve oyuncunun iletişimine ve tüm çevresel faktörlerin birbirleriyle organik etkileşimi üzerinden çalışmanın işleyişine göre verimliliğini arttırabilecektir. Böylesine bir güven ortamını oluşturmayı başardığımızda ve yönetmen olarak oyuncuya karakteri yaratma sürecinde yalnız olmadığını hissettirdiğimizde, kendimizin ve oyuncunun -kendi iş alanlarımızdaki- liminal halleri üzerinde bir algı açıklığı sağlayabilir, bununla birlikte esere anlamın ifadesi çerçevesinde çok geniş ihtimaller sunabiliriz. Peki bu teorik zemini oluştururken belirleyici olan unsurlar neler olabilir? Oyuncunun performansını etkileyebilecek -en küçük ayrıntıdan en geniş araştırma alanına kadar- her bir unsur bu teorik zemine dahil edilebilir. Bu unsurlar oyuncuda belirecek olan itkiyi tetikleyebilecek her şey, tüm çağrışımlar, karakterle bağlantılı olan tüm bilgiler gibi oyuncuyu içeriden eyleme geçirebilecek unsurlar olabileceği gibi daha teknik bir yerden kamera açısı, kurgu, ışıklandırma, dekor gibi dışarıdan unsurlar da olabilir. Tüm bu unsurlar ne kadar bağımsız görünseler de aslında tek bir araştırma zemininden dramaturjiden beslenirler demek yanlış olmayacaktır. Filmi oluşturan en küçük andan plana, plandan sahneye ve genel olarak bütünlüklü bir hissi seyirciye geçirecek olan esere ulaşma yolunda bütün ayrıntılar, yönetmenin üslubu ne olursa olsun aslında olay örgüsünden geçmektedir. Asıl amacımız, filmin, eserin bütünlüğüne ulaşmaksa, bu

amaca ulaşmak için gerekli olan koşul, filmin, eserin içindeki tüm parçaların, içinde barınan amacı doğru bir şekilde işlemesiyle gerçekleşebilir. Zaten belirli olan her bir amacın nasıl oluşacağı ise bu parçaların her birinin birbiriyle etkileşimiyle mümkündür ve ancak bu şekilde film, eser organik bir bütüne ulaşabilir. Oyuncuların performansında gerekli açıklığı, anlam bütünlüğünü ve gerçekliği sağlamak için ön hazırlık aşamasında dramaturji çalışması yapmak ve bu çalışmayla birlikte prova süreci oluşturmak önemlidir.

“‘Tiyatro ve dramaturji bir bütündür’, der Stanislavski. ‘Yeni değer, yani gösteri ancak bu iki sanatın -oyun yazarının ve tiyatro grubunun sanatının- sonucunda hayata getirilir’” (Moore 2011: 33).

5.1. Dramaturji Üzerinden Oyuncu Yönetimi Araştırmaları

Dramaturji konusuna giriş yaparken, sinemada oyuncu yönetimi çalışmalarında dramaturjiye öncelikle hangi perspektiften bakabileceğimizle ilgili bir hisse sahip olabilmek için Pudovkin’den şu alıntıyı yaparak başlayabiliriz;

...Eğer yönetmen, belirli bir setteki bir sahneyi çektikten sonra, kafasını yalnızca, senaryoda geliştiği haliyle aksiyon sırasında bir sonra gelen sahneye geçecek şekilde çalıştırırsa, bu durumda öncekini bozmadan yeni bir set kurmak, sonra başka bir set daha oluşturmak mecburiyetinde kalır ve bu mecburiyet çoğalarak devam eder, ta ki öncekileri bozmadan bir dizi başka başka setler oluşturma seçeneğiyle yüz yüze gelene kadar. Ne ki, bir yönetmenin bu şekilde çalışması salt teknik sebeplerle dahi hiçbir şekilde ihtimal dahilinde değildir. Dolayısıyla, hem yönetmen hem de oyuncu(lar) sahnelerin çekim sürecinde süreklilik duygusu ve ihtimalinden yoksun kalarak devam ettirirler çalışmalarını; oysa bir filmin akışı için süreklilik hayati önemdedir, bunu da hepsi bilirler. Zira, eğer sürekliliği kaybedersek, bütünlüğü ve tutarlılığı da kaybederiz, böylece bir çalışma tarzından da ve bununla beraber, çalışmanın etkin bir şekilde yürütülmesi şansından da mahrum kalmış oluruz (Pudovkin 2014: 38).

Bu sözlerden çıkarım yaparak ifade edebiliriz ki, dramaturji eserde süreklilik duygusunu ve bu duygu üzerinden organik bir bütünlüğü sağlayabilmek için ihtiyaç duyduğumuz ve sırtımızı yaslayabileceğimiz güvenli zemini bize sağlar. Bir sinema filminde haftalarca süren çekimlerde tek bir karakterin bütün içerisindeki eylemlerinin tutarlılığını ve tüm karakterlerin birbirleriyle ilişkisindeki organik bağın sürekliliğini sağlayabilmek için dramaturji çalışmasına ihtiyaç duyarız. Dramaturji oyuncunun performansına bir yapı kazandırır. Bu açıdan baktığımızda dramaturji temel olarak performansın sürekliliğini sağlayan bir tasarımdır. Yönetmen bu tasarımı ayrıntılı bir ön çalışmayla inşa ettiğinde hem sette işlerin daha sağlıklı ilerlemesinin hem de oyuncuyla olan ilişkisini daha yaratıcı bir alana çekmenin yolunu açacaktır. Bu yaratıcı alan ifadesini biraz daha açarak şunu söyleyebiliriz; dramaturji çalışması oyuncunun performansını bir kalıba uydurarak şekillendirmek olarak algılanmamalıdır (böyle algılamak çok tehlikeli olabilir ve performansa yapaylık hissi vererek eseri zedeleyebilir) aksine, eylemin anlamını değiştirmeden tam o anın organikliğini koruyacak şekilde oyuncuya yönetmenin kontrolünde özgür bir alan yaratabilmek için güvenebileceğimiz bir süreklilik kontrolü unsuru olarak da değerlendirilebilir.

Dramaturji çalışması, gerekli görüldüğünde (eserin onları tanımadan anlamlandırılmayacağı var sayılarak) yazarın ve yönetmenin hayat hikayelerine kadar uzanabilecek çok geniş yelpazede sorular zincirini içinde barındırabilir. Ama şu basit ve basit olduğu kadar önemli soruları sormak dramaturji çalışmasında temel olarak çok önemlidir demek yanlış olmaz; filmin yaratacağı genel toplam izlenimle ortaya çıkacak olan hisse ulaşma yolunda, en küçük birimden hareket edersek, o anın anlamı ve amacı nedir? O anın içerisinde yaşayan karakterin isteği ve derdi nedir?

Karakterin ağızından dökülen sözlerin anlamı nedir ve o karakter o sözleri neden söylemektedir? Ve anlardan yola çıkarak oluşturduğumuz sahne ne hakkındadır?.. Görüldüğü gibi dramaturji çalışmalarında ihtiyaç dahilinde çok sayıda soru üretilebilir. Şimdilik soruları bu temelde tutalım ve karaktere yoğunlaşalım.

Her karakterin, bulunduğu sahne dahilinde mutlaka bir isteği vardır. Eğer oyuncu karakterin isteğini düşünüp o isteğe yoğunlaşırsa, o anda yapması gerektiğini düşünerek bulduğu ve yapmak için karar verdiği bir eylemi gerçekleştirmez. Aksine karakterin içinde bulunduğu durumda sahip olduğu istek ona zaten o eylemi yaptıracaktır.

Durum şunlardan oluşur;

A- Bir yanda, seni saran, sarıp sarmalayan maddi manevi o anki koşulların senden ne istediği vardır.

B- O koşullar altında senin ne istediğin vardır.

Bunların belli bir andaki karşılaşmasına biz durum deriz. Ve ortada bir durum varsa, yani bir insan bir durumu hissediyorsa, kaçınılmaz olarak insanın içinde bir iç aksiyon olur. Yani o iç aksiyonda bir duygulanım olur... O halde bana lazım olan şey benden bu sesi çıkaracak, konuşturacak olan duruma kendimi sokabilmektir (Sarıkartal 2013d).

Eğer oyuncu bu isteği düşünmez ve sırtını sadece cümlelerin ya da hareketin yüzeysel anlamına yasarsa, sahnede olması gereken istek ve oyuncuda beliren eylemin uyuşmadığı bir durumla karşılaşabiliriz. Böyle bir durumda oyuncu ne kadar iyi oynarsa oynasın seyirci olarak gördüğümüz şey tamamıyla karakter değil, karakterden izler taşıyan oyuncunun nasıl oynadığı olacaktır. Ama biz esas olarak sahnede gerçek bir karakterin yaşadığını görmekle ilgileniyorsak karakterin eylemine dair bir fikrimiz olmalı ve oyuncuyla beraber bu fikir üzerinden eylemi inşa etmeliyiz. Eylem karakterin isteğiyle bağlantılı olmak zorundadır. Bağlantılı olmadığı zaman oyuncunun role bir şeyler katmaya çabaladığını fark edebiliriz ve

böyle anlarda karakter değil oyuncu görünecektir. O halde oyuncunun görevi, bir durum içerisindeki karakterin sahip olduğu isteği düşünmek, karakterin içinde bulunduğu koşullar altında gördüğü, hayal ettiği şeyi görmek ve aynı anda oyuncu olarak kendi bedenini dinlemek olmalıdır. Oyuncu bu üç görevi yerine getirdiğinde ihtiyacı olan itkiyi yakalayabilir ve karakterin o anki eylemini keşfedebilir. Yönetmenin görevi ise, bu üç görevi yerine getirebilmesi ve karakterin içinde bulunduğu durumu hayal edebilmesi için ihtiyacı olan çağrışımları oyuncuya sunabilmek olmalıdır.

Önceki sayfalarda, belirli duyguları içinde taşıyan bir kişinin, (anlamı gizleyen bir ifadeye bürünse de) bu duyguları bakışına yansıtmaktan kaçınamayabileceğinden, ister istemez bakışının bu duygular tarafından etkilenebileceğinden bahsetmiş ve bu konuyu dramaturjiye bağlayabileceğimizi söylemiştik. Bu konuyla ilişkilendirebileceğimiz bir örnekle devam edelim ve Yeşim Ustaoglu'nun *Araf* filminden iki an'a bakalım.

Neslihan Atagül'ün canlandığı Zehra karakteri için hamilelik testi yaptıkları ve hamile olduğunu öğrendikleri sahnede ve sonrasında bir ebenin yanına gidip hamilelikten emin olarak çıktıkları sahnenin ardından minibüste yan yana oturuyor oldukları sahnede Nihal Yalçın'ın canlandığı Derya karakterinin yüzüne bakalım.



Şekil 6: Araf (Yeşim Ustaoglu, 2012)

Bu anlarda Derya'nın bakışlarında, Zehra'yla bu zor durumda ilgilenen bir arkadaşın bakışlarının sahip olması gerekenden daha derin bir anlamın varlığını hissedebiliriz. Dikkatli bir seyirciye de bu his o anlarda mutlaka geçecektir. İlerleyen sahnelerde açık bir şekilde anlatacağı üzere Derya daha gençken Zehra gibi, geriye dönmeyecek birisinden hamile kalmış ve olanaksızlıklar nedeniyle bebeğini başkasına vermiştir. Bu örneklerde Derya'nın gözlerinde yaşamış olduğu bu acı deneyimi hatırlayan ve bu deneyim üzerinden Zehra'nın neler yaşayacağını görmekte olan bir bakış vardır. Seyircinin henüz bilmediği bir bilgidir bu fakat oyuncu bilmektedir ve o anda karakter de bu bilgiye sahip olan oyuncuda beliren itkiyle açığa çıkmaktadır. Karakterin bakışı yaşamış olduğu bu acı deneyimle çevrenmiştir. Sarıkartal'ın karakterin o anki eylemine imajinatif etkiye sahip tek kelimelik bir fiil yüklemesine benzer bir şekilde Ustaoglu'nun burada yaptığı şey, var olan metne yeni bir alt metin eklemek ve oyuncunun karakteri bu alt metinle

kuşatmasını kaydetmektir. Bu alt metin üzerinden oyuncunun zihninde canlanan imaj, dışa vuran ifadeye derin bir anlam yüklemektedir.

‘İmajların duyu izlenimleri yaratması’, ‘var olan metne bir alt metin daha yükleyerek oyuncunun zihninde yeni bir imaj belirmesini sağlamak’ ve ‘eyleme imajinatif etkiye sahip bir fiil yüklemek’ gibi ifadeleri tekrar buraya not alalım. Bu ifadelerle ilişkili Sarıkartal’ın ve Ustaoglu’nun uyguladıkları tekniklerden örnekler vererek, oyuncu yönetimi üzerine uygulayabileceğimiz yöntemlerden birinin daha hissinin bizde yeteri kadar oluşabildiğini düşünüyorum. Bu yöntem hiç kuşkusuz, tiyatro ve sinema sanatlarında olduğu gibi fotoğraf sanatı (kurgu fotoğraf) kapsamında da, oyuncuyla, modelle ilişkimizde onlardan canlı ifadeler alabilme yolunda bize verimli teknikler yaratabileceğimiz yeni olanaklar sunabilir. “Kesinlikle saf olduğu sürece, maske (antik tiyatrodaki olduğu gibi) anlam demektir. Büyük portre fotoğrafçılarının aynı zamanda büyük mitoloji uzmanları olmaları işte bundandır” (Barthes 1992: 51).



Şekil 7: Fotoğraf sanatçıları; Inez van Lamsweerde & Vinoodh Matadin

Yukarıdaki örneklerde, önceden tasarlanmış da olsalar o anda doğaçlama olarak ortaya çıkmış da olsalar fotoğraflardaki her bir ifadenin bir içsel aksiyonun dışa vurumu olarak ortaya çıkan bir anlama sahip olduğunu görebiliriz ve ifadeleri bir fiille tanımlayabiliriz. Bu fotoğrafları biz çekiyor olsaydık, bu ifadeleri almak için nasıl bir çalışma disiplininde hangi teknikleri uygulayabilirdik sorusunu sorarsak,

‘var olan metne bir alt metin daha yükleyerek oyuncunun zihninde yeni bir imaj belirmesini sağlamak’ ve ‘eyleme imajinatif etkiye sahip bir fiil yüklemek’ ifadelerini, uygulayabileceğimiz bir yöntemin bileşenleri olarak seçeneklerimizin arasına koyabiliriz.

Model kelimesini kullandığımızda (kelimenin anlamını düşünerek) bedende beliren iç aksiyonları bırakıp sadece dışsal görünüme, biçime atıfta bulunmuş oluyoruz. Sinema tarihini incelediğimizde oyuncuları model olarak gören ve oyuncudan sahnenin gerektirdiği basit fiziksel hareketlerin basit birer gösterimini talep eden yönetmenlere de çok rastlarız (*Casablanca* filminden verdiğimiz örneği hatırlayalım).

Aktör, saygılı bir biçimde oturmak ve saygılı bir şekilde kapıyı açmak zorunda da değil. Senaryo zaten bu işi yapıyor. Her fiziksel hareketin, "oyundaki" ya da "sahnedeki" anlamı taşımaya aktör ne kadar çok uğraşırsa, o ölçüde filmi katleder... Aktör, kendini belirli müdahale edilmemiş fiziksel hareketlere ne kadar çok verirse o kadar iyi film ortaya çıkar. Bu da bizim neden eski film yıldızlarını çok sevdiğimizi gösterir. Gerçekten de bu filmler çok basitti. "Ben bu sahnede ne yapıyorum?" Koridorda yürüyorsun. Nasıl? Oldukça hızlı. Oldukça yavaş. Kararlı. Bu basit belirteçleri bir dinleyin. Hareketlerin ve belirteçlerin seçimi aktörleri yönetme sanatını ortaya çıkarır (Mamet 1997: 51).

Bu yaklaşım, karakteri yaratırken oyuncuyla derinlemesine çalışmanın çok önemli bulunmayabileceği bazı anlarda, hiç kuşkusuz montaj teknolojisini her zaman aklımızda tutarak uygulayabileceğimiz ve işimizi oldukça hızlandıracak bir yaklaşımdır. Fakat bu basit fiziksel hareketlerden, bir yüzde ihtiyacımız olabilecek derin bir anlamı aramaya geçtiğimizde işimiz daha karmaşık bir hal alır. Bu alıntıda “her fiziksel hareketin, "oyundaki" ya da "sahnedeki" anlamı taşımaya aktör ne kadar çok uğraşırsa, o ölçüde filmi katleder” cümlesine, ‘biz seyirci olarak oyuncuyu

değil karakteri görmeliyiz' perspektifinden yaklaştığımızda cümle doğru bir cümledir. Diğer taraftan o fiziksel hareketin oyundaki ya da sahnedeki anlamı da çok önemlidir. "Bedenin işlevsel kalıbı üzerinde değil, beden deneyimleri üzerinde kurulmuş bir ben parçası"nı (Winnicott 2013: 127) görüyor olduğunu hissetmek, seyircinin üzerinde eserin gerçekliğini arttıran bir etkilenimi açığa çıkaracaktır. Sahnenin anlamı, oyuncunun basit fiziksel hareketlerine montajın yardımıyla yeni anlamlar yükleyerek bir bütüne ulaşmakla da açığa çıkabilmektedir. Diğer taraftan sahnenin anlamı, montajın şekillendirdiği bedende o anda ne olduğunda da gizlidir.

Şimdiye kadar tartıştığımız içeriği de göz önünde tutarak, dramaturji çalışması yaparken karakteri yaratma yolunda nelere dikkat edebileceğimizi yeni örneklerle yazmaya çalışalım. Oyuncuyla etkileşimli çalışma sürecinde, karakterin içinde bulunduğu durumu, zihnimizde beliren imaj üzerinden, somut bir ifadeyle anlatabilecek bir aşamaya gelene kadar, belki de ilk adımımız senaryoyu biz yazmış olsak bile karakterin durumuyla ilgili belirebilecek yeni çağrışımlara açık olabilmek için metni defalarca dikkatli bir şekilde okumak olmalıdır. Ardından oyuncuyla birlikte karakterin psikolojisini, ahlaki açıdan kim olduğunu anlamaya çalışabiliriz. Tüm bu süreç içerisinde bizde doğacak çağrışımlarla, karakterin fiziksel olarak nasıl olması gerektiğini, nasıl bir duruşa sahip olabileceğini ve konuşma tarzının biçimsel olarak nasıl dışa vurabileceğini tartışabiliriz. Dramaturji kapsamında çeşitlendirebileceğimiz soruların geniş kapsamını göz önünde tutarak, oyuncunun ihtiyacına göre şekillendirebileceğimiz bu sürecin ardından sonuca ulaşmak için yapmamız gereken belki de tek bir şey kalacaktır: Metni ezberlemiş olan oyuncuyla birlikte, çevrelenmiş olduğumuz fiziksel ortamın şartları ve olanakları dahilinde dış etkilere açık bir halde, çalıştığımız sahnenin o anına kendimizi bırakmak. Tüm bu

çalışma süreci, çekimlerden önce oyuncunun rolle ilgili bazı hazır fikirlere sahip olmasına neden olabilir. Fakat o hazır fikirler de diğer unsurların tümü gibi, o anın şartlarına göre şekillenerek dışa vurduğunda gerçekliğe ulaşacaktır.

Oyuncu olarak senin derdin oynama isteğinin geldiği an'a kendini taşımak. Ondan evvel oynamayın. Hiçbir zaman oturup düşünmeyin, masanın başında okurken, ezberlerken zaten yeterince düşünmüş oluyorsunuz. Asla girmeyin yeniden o analitik kafaya. Onun yerine durumu oluşturmak için somut bir yere sizi taşıyacak imgelerden hareketle bedeninizde oluşacak belirtileri dinlemelisiniz. Sahiden belirtilerin olduğu, onları duyduğunuz hale gelene kadar 'durum'u çalışmalısınız (Sarıkartal 2013d).

Sarıkartal'ın durumun tanımını yaparken kullandığı "Bir yanda, seni saran, sarıp sarmalayan maddi manevi o anki koşulların senden ne istediği vardır" cümlesini hatırlayalım. Buradan yola çıkarak söyleyebiliriz ki; çekim sırasında 'karakterin yaşadığı o anın şartları' ifadesinin kapsamına, sahne dahilinde yaratılmış olan ya da sürpriz olarak açığa çıkan tüm fiziksel unsurları (diğer oyuncuda yankılanan imge, dekor, mekana yerleştirilmiş olan tüm objeler, karaktere değen her türlü ışık, ses vs.) dahil etmeliyiz. Karakteri yaratma yolunda oyuncunun ve yönetmenin etkileşimli bir şekilde önceden yapmış oldukları hazırlık oyuncuya da yönetmene de bir güven duygusu verse de nihayetinde en fazla, çekimler sırasında karakterin yaşamakta olduğu o an'a güvenebiliriz.

Yine Sarıkartal'ın *İleri Oyunculuk* dersinde yapmış olduğu bir uygulamadan örnekle devam edelim, karakterin içinde bulunduğu fiziksel şartlarla değil, sahip olduğu istekle bağlantılı olan bir örnekle. Örneğini verdiğimiz anda oyuncu karakterin içinde olduğu durumu anlayamamış olduğu bir haldeydi. Karakterin, önceden başından geçmiş olan acı bir deneyimi o anki isteğiyle bağlantılı olarak 'benden günah gitti' hissiyatının verdiği rahatlıkla içini dökerek anlatması gerekiyordu. Fakat oyuncu,

karakterin o acı deneyimini yaşamaya devam ettiği bir yerden oynuyordu. Sarıkartal bu durumu cümlelerle ifade ederek oyuncuya anlatmak yerine belki de o an'ı oyuncunun daha iyi anlamasını sağlamak amacıyla şöyle bir çalışma yaptı; oyuncuya, karakterin karnının içinde ağır ve sıcak taşlar olduğunu düşünmesini söyledi ve taşları ağzından dökerek oynamasını istedi. Tabiri caizse oyuncuyu zor koşullar içine sokarak hırpalıyordu. Ardından oyuncuya “şimdi rahatladın mı?” diye sorup “rahatladım” cevabını aldıktan sonra, “o rahatlığı nerede hissediyorsan replikleri oradan söyle” dediğinde, o anın dramaturjisi üzerinden karakteri daha iyi anladığımız bir oyun çıktı ortaya. Sarıkartal karakterin içinde bulunduğu durumu kelimelerle ifade etmek yerine oyuncuya somut bir eylem vererek, oyuncunun karakterin o anda nasıl hissettiğini o eylem üzerinden anlamasını sağladı.

Yaptığım şey nasıl oynamasını buldurmakla alakalı değildi, durumu canlandıramadığı için durumu canlandırmasını sağlayan bir doğaçlamaydı. Çoktan onun için geçmiş bir an'ı oynadığı için anlamıyordu. Şu an içinde olduğu duruma onu sokmak için yaptığım bir çalışma... Kendini o an'a getirdiğin zaman, dışarıdan ve içeriden gelenlerin sonucu sende bir duygu süreci oluşur. Bu bir süreç ve sen bunun farkında olamıyorsun fakat enerji değişikliğine yol açıyor ya bunun sonucunda senin bedeninde belirtiler ortaya çıkıyor. Olan olayın sonucunda bedende değişiklikler meydana geliyor, istesen de istemesen de oluşan bir şey, itkilere engel olamazsın. İtkiler senin duyguyu hissetmeni sağlar. O itkilere yol verirsen oyun olur, çünkü hayatta hep öyle davranıyorsun... Bu yüzden durumu yaratabilmen gerekiyor (Sarıkartal 2013d).

Hiç kuşkusuz, film setlerinin çalışma koşullarını düşündüğümüzde hem zamansal hem de maddi zorunluluklar, set içerisinde karakteri yaratma yolunda oyuncuyla bu derece ayrıntılı bir çalışma yapabilmemizin önünde önemli bir engel oluşturuyor. Bu noktada çekim süreci başlamadan önceki ön hazırlık aşamasında, oyuncuyla yapacağımız prova sürecinin ne kadar önemli olabileceğini tekrar vurgulamamız

gerekmektedir. İyi bir prova süreci oyuncu ve yönetmenin birbirlerine ve role karşı güven duygusunu pekiştirebileceği gibi, çekim aşamasında da kullanabileceğimiz süreyi en aza indirmemizi sağlayacaktır. Film setlerinde zamanın para anlamına geldiğini göz ardı edemeyiz. Aynı zamanda ve belki de en önemlisi, karakterizasyona ve etkileşimlere ne kadar iyi çalışırsak, filmin bütünü üzerinden seyircide belirmesini planladığımız duyuşsal etkilenimler tam olarak doğru yerlerde açığa çıkacaktır.

...oyuncunun çekimler sırasında karşılaştığı süreksizlikle baş etmek ve oyunculuğun tek tek öğelerinden tek bir organik ve uyumlu bir imge toplamı çıkarmak için başvurması gereken teknik araçlardan bahsedebiliyoruz. Tiyatro prova yöntemlerini geliştirip kusursuzlaştırarak oyuncuya yardımcı olur. Biz de sinemada herhalde aynı yaklaşımı benimsemeliyiz (Pudovkin 2014: 254-255).

5.2. Obje-Oyuncu İlişkisi

Şimdiye kadar tartıştığımız konulardan hareketle obje ve oyuncu ilişkisine dair iki algı etkinliğinden bahsedebiliriz. Bunlardan ilki seyirci odaklı bir izlenimi yönlendirme uygulamasıdır. Daha önce Kuleşov deneyinden örnekle bahsettiğimiz gibi, oyuncuda beliren bir ifadenin görüntüsünün ardına (montajın yönlendirici etkisini kullanarak) yeni bir görüntü, imaj eklediğimizde, ifadeye yeni bir anlamın yüklenebilmesiyle ilgilidir. Bu imaj bir objenin görüntüsü olabilir ve tek başına bir varoluş sergileyen objenin bütün içerisinde yarattığı anlam, oyuncuda beliren ifadeye seyircinin zihninde yeni bir anlam yüklenmesine hizmet etmektedir. Bu uygulamanın, karakteri yaratma yolunda oyuncu ve yönetmen arasındaki ilişkiye, oyuncu yönetimine dair önemli bir katkısı yoktur diyebiliriz. Daha çok çekimlerin ardından montaj aşamasında yönetmenin oyuncunun performansını yeniden şekillendirebilirliğiyle ilişkilidir. Diğer taraftan obje-oyuncu ilişkisine dair bir başka varoluş hali vardır ki bunun bilincinde olan yönetmene oyuncu yönetimine dair

uygulayabileceği yöntemleri araştırma sürecinde yeni fırsatlar sunabilir. Karakterin eyleminin nasıl açığa çıkacağına, o anın şartlarına, diğer oyuncuda beliren eylemin etkisine göre de şekilleneceğine değinmiştik. O anda birbirlerini gerçekten dinleyen oyuncuların birbirlerine doğru akan enerjileriyle tetikledikleri eylemlerin o an'a özgü bir gerçeklikle açığa çıkması gibi, oyuncuyu çevreleyen her türlü maddi unsur da eylemi şekillendirebilmektedir. Oyuncunun evinde senaryoyu okurken zihninde canlandırdığı ya da provalarda sahneyi çalışırken kısmen içinde bulunduğu durumu çevreleyen atmosferin karakter üzerindeki etkisiyle, sette fiziki olarak var olan mekanın karakter üzerindeki etkisi, o an'a özgü eylemler düşünüldüğünde farklı olacaktır. Oyuncu nasıl diğer karakterlerle etkileşimli bir süreçte eyleyorsa, kendisini saran fiziki unsurlarla da etkileşimli olarak eylemektedir. Gerçeklik bu etkileşimlerde de açığa çıkmaktadır. Bu noktada oyuncunun kendisini çevreleyen fiziki tüm unsurlarla ilişkisinin yanına bu fiziki unsurları nasıl kullandığı sorusunu da eklememiz gerekmektedir.

Nesne ilişkisi, tecrit edilmiş bir birim olarak özneye ait bir deneyimdir. Ama bir nesne kullanımından söz ederken, nesne ilişkisinin varlığını baştan kabul edip buna nesnenin doğası ve davranışıyla ilgili yeni özellikler ekliyorum. Örneğin, nesnenin kullanılabilmesi için bir yansıtma yığını değil, ortak gerçekliğin parçası olma anlamında gerçek olması zorunludur. İlişki kurma ile kullanma arasındaki o muazzam farklılığın kaynağı bence budur... Analistler için ilişki kurma konusunu tartışmak kullanma konusunu tartışmaktan çok daha kolaydır, çünkü ilişki kurma özneye ait bir olgu olarak incelenebilir ve psikanaliz daima (çevreyi yansıtma mekanizmaları açısından ele alabildiği zamanlar dışında) çevreyle ilgili bütün faktörleri bir kenara bırakabilmekten hoşlanır. Ama kullanımı incelerken bundan kaçış yoktur: Analist bir yansıtma olarak değil, kendi başına bir şey olarak nesnenin doğasını hesaba katmak zorundadır (Winnicott 2013: 133).

Bu alıntıda analistin yerine yönetmeni koyabiliriz. Yönetmenin nesnenin doğasını da hesaba katarak sahnenin tasarımını yapması ve nesneyi oyuncunun performansı üzerinde direkt etkiye sahip bir unsur olarak kabul etmesi, oyuncu yönetimi üzerine yeni tartışma alanlarını önümüze sermektedir. Eylemin anlamı sabitlenebilse de nasıl gerçekleşeceğinin sabitlenmemesi gerektiği ifadesini daha önce kullanmıştık ve eylemin nasıldığını o an gerçekleşen durumun o anki şartlarına bağlamıştık. O anın şartları ifadesi diğer oyunculara yankılanan imge kadar, o anın tüm fiziksel şartlarını da içinde barındırmaktadır. Obje-oyuncu ilişkisinin önemi de burada açığa çıkmaktadır. “Film yönetmeninin gözünde ‘bütün’ olağanüstü geniş bir kavramdır. İnsanlar kadar nesnelere de içine alır” (Pudovkin 2014: 119). Oyuncu objeyi kullanmaya başladığında, objeye ‘bütün’ içerisinde tek başına anlam ifade eden bir varoluş armağan edebilir. Bu durumda oyuncunun eylemi, tıpkı diğer oyuncularla yaşadığı etkileşimde olduğu gibi objenin sahip olduğu varoluşa göre şekillenecektir. Bu noktada objenin tasarımıyla bağlantılı olarak betimleyebileceğimiz bir durumdan, objede saklı olan bir istekten de söz etmemiz gereklidir. “...nesne zaten orada yaratılmayı ve duygu yatırılmış bir nesne haline gelmeyi beklemektedir” (Winnicott 2013: 114).

Nesnenin sizden ne istediğini anlayabilirsiniz. Burada kastettiğim hayal gücünüz değil, nesnenin ne istediğini görün diyorum. Bir bardak başka türlü, öbür bardak başka türlü tutulmak ister. Bir insan duvara yumruk atıyorsa, duvar nasıl vuracağını söyler ona. Eğer nesnenin isteğine göre davranmazsan, oyuncunun aksesuarla meşgul olduğu, durumun mizansen olduğu görülür (Sarıkartal 2014b).

True Detective dizisinden bir örnekle devam edelim. Dizinin birinci sezonunun ilk iki bölümünde Matthew McConaughey’in canlandığı Rust Cohle karakterinin sorgulandığı sahnelerde, karakterin, elindeki sigarayla kurduğu ilişki, nesne

üzerinden seyirci ile karakteri birbirine bağlayan bir etkiye sahip. Karakterin “Beden tek üyeden değil, birçok üyeden oluşur. Eğer hepsi bir tek üye olsaydı, beden olur muydu?” repliğini söylerken elinde tuttuğu sigarayı vücudunun bir parçasıymış gibi kullanması seyircinin dikkatini canlı tutarken, oyuncunun sigaraya bir metafor yüklemesini de sağlamaktadır. Oyuncunun eylemi objenin sahip olduğu yeni anlamla etkileşime girerek şekillenmektedir.



Şekil 8: True Detective (2014)

Zeki Ökten’in *Düştürü Dünya* filminden bir örnekte ise biraz daha farklı bir oyuncu ilişkisiyle karşılaşıyoruz. Pavyon programının parçası olarak bir pehlivanın sahneye çıktığı ve tahta bir sandalyeyle güreştiği sahneye ilgili, Sarıkartal’dan yaptığımız alıntıdaki ifadelerle paralel bir betimleme yapacak olursak, pehlivanı canlandıran oyuncu sandalyeye baktığında (sandalyenin tasarımıyla bağlantılı olarak) onunla nasıl güreşebileceğini görmektedir diyebiliriz. Bu örnekteki farklılık, oyuncunun objeyi kişileştirmesinde açığa çıkmaktadır. Oyuncu sandalyeye baktığında zihninde canlandırdığı rakibinin sırtını, omzunu, bacaklarını görmekte ve

tıpkı başka bir oyuncuda yankılanan imgeden hareketle eylemin açığa çıkıyor olması gibi, sandalyede yankılanan imge üzerinden eylemektedir.



Şekil 9: Düttürü Dünya (Zeki Ökten, 1988)

True Detective'den verdiğimiz örnekte karakteri ve seyirciyi birbirine bağlayan obje kullanımından farklı olarak, seyircinin yanı sıra iki karakteri de birbirine bağlayan obje kullanımına bir örnekle, Yeşim Ustaoglu'nun *Pandora'nın Kutusu* filminden bir sahneyle devam edelim. Filmin yaklaşık 75. dakikasında Tsilla Chelton'un canlandığı Nusret ve Onur Ünsal'ın canlandığı Murat karakterlerinin bir balıkçıda yan yana oturup ekmek arası balık yedikleri bir sahne vardır. Bu sahnenin çekimleri başlamadan önce Ustaoglu, Chelton'a çekimler sırasında uygun bulduğu bir anda kendi önündeki ekmeği değil Murat karakterinin elindeki ekmeği alıp yemeye başlamasını, Murat karakterinden nasıl bir tepkinin çıkacağını merak ettiğini söylemiş. Onur Ünsal'ın haberi olmadan yönetmen tarafından kurulan bir oyun bu. O anda Murat karakterinin yüzündeki şaşkınlık, ardından gelen samimi bir tebessüm ve oyuna dahil olarak geriye aldığı ekmeği bir ısırık aldıktan sonra tekrar Nusret

karakterine geri uzatışı, seyirci olarak sihirli bir an'a ve gerçek, samimi bir ilişkiye şahit olmamızı sağlıyor.



Şekil 10: Pandora'nın Kutusu (Yeşim Ustaoglu, 2008)

Bu örnekte obje seyirciyi karakterlere bağlarken, iki karakterin birbirlerine yönelen enerjileri de objeyi kullanımlarına göre şekillenmektedir. Bu sahne, Ustaoglu'nun oyuncularla ilişkisinde doğaçlama yöntemiyle nasıl bir etki yaratabildiğine de bir örnektir aynı zamanda. Bu noktada 'Oyuncu Yönetimi Üzerine Yöntem Araştırmalarında Belirleyici Unsurlar' başlığına ekleyebileceğimiz yeni alt başlıkların hissiyatına sahip olarak açık bir alan bırakabiliriz.

6. SONUÇ

Bu çalışma içerisinde Karaboğa'dan yapmış olduğumuz, gündelik hayatın sıradan gerçekliğinin oyuncunun çalışması sırasında tüm ayrıntılarıyla incelendiğini ifade eden alıntıyı tekrar hatırlayalım. Bu perspektiften baktığımızda ve bu tezin bütününe bizde bıraktığı çağrışımlar üzerinden tekrar düşündüğümüzde, oyuncu yönetimi üzerine uygulayabileceğimiz yöntemleri, sadece eserin bütünlüğünde ulaşmaya çalıştığımız tutarlılık ve organiklik hissi yolunda yapmamız gereken teknik çalışmalar olarak değil, belki de hayatı daha iyi anlayabilmek için kullandığımız çalışmalar, insani eylemler bütünü olarak değerlendirmeliyiz. Bu bakış açısına sahip olmak, yönetmen ve oyuncu arasındaki etkileşimin ne kadar heyecan verici ilişkiler bütününe dönüşebileceğini ve bu ilişkinin bir hayat laboratuvarı çalışması olarak değerlendirilebileceğini bize hissettirmektedir. Teknik çalışmaların yanına böyle bir bakış açısını eklediğimizde belki de eser kendiliğinden organik bir bütünlüğe ulaşacaktır. Böylece yönetmeni, oyuncuyu ve seyirciyi birbirleriyle etkileşimli, ortak olarak var oldukları bir kozmosta birleştiren ve toplumsallaşmalarını sağlayan, ayrıca gerçeklik hissini oluşturan olgular açığa çıkabilir. Bu olgular açığa çıktığında, üzerine çalışılan eserde yüzeyde bulunan ya da metnin içinde gizlenmiş olan anlamlar tüm açıklıklarıyla ortaya çıkacak ve bu anlamlar bütününe yarattığı ortak his, maruz kalan her bireyin (yönetmen-oyuncu-seyirci) hayatı daha iyi anlamasının yolunu açabilecektir. Seyirci, karakteri ve karakter üzerinden eseri daha iyi anlarken, hayatı algılama yolunda yeni bakış açıları edinebilir.

Sette yönetmenin oyuncu yönetimi alanında uygulayabileceği ve işini kolaylaştırabilecek teknik uygulamaların izini sürmek amacıyla yola çıktığım bu tezi yazma sürecinde, oyuncu yönetimi çalışmalarının hayatı anlamlandırma olanaklarını

da içinde barındırdığını fark etmemin, tezin bana sağladığı en önemli kazanımlardan birisi olduğunu söyleyebilirim. Nuri Bilge Ceylan'ın özellikle *Bir Zamanlar Anadolu'da* ve *Kış Uykusu* filmlerinde böyle bir toplumsallaşmayı yaratabildiğini görebiliyorum ya da Rainer Werner Fassbinder'in kısa hayatına çoğunlukla aynı oyuncularla çalışarak sığdırdığı kırktan fazla filmi yaratım sürecinde, aslında bir hayat laboratuvarı inşa etmiş olduğunu algılayabiliyorum.

Bu çalışma kapsamında oyuncu yönetimi üzerine yönetmenlerin uygulayabileceği teknik uygulamaların örneklerini sunarak, aynı zamanda uygulanabilecek yeni tekniklerin de çağrışımlarını yaratabildiğimizi düşünmekle birlikte, asıl üzerinde durulması gereken konulardan birinin, oyuncu yönetimi çalışmalarıyla hayatı daha iyi anlama süreci oluşturulabilmesi ifadesinde saklı olduğuna inanıyorum. Teknik uygulamaların yanında şöyle bir tanım yapmak kendimi daha iyi hissetmemi sağlıyor: Oyuncu yönetimi, yönetmenin perspektifinden hayatı anlamlandırma ve daha iyi anlama sürecine dönüştüğü zaman, filme belki de hiç beklenmedik anlarda beklenmedik katkılar sunabilecek bir çalışma disiplini. Bu tanımda 'beklenmedik anlarda beklenmedik katkılar' ifadesi kesinlikle rastlantılarla oluşan bir süreç olarak algılanmamalıdır. Rastlantılarla açığa çıkan sihirli bir anla karşılaşsak bile o rastlantılar yönetmenin bilinçli uygulamalarla ördüğü çalışma sürecinde açığa çıkan rastlantılar olmalıdır.

Tüm bu keşif anlarının yanında yönetmen, zihninde tasarlamış olduğu bir bütüne de sahip olarak, göstermek-işaret etmek edimlerini unutmaksızın oyuncuya bakmaktadır. Belirlemiş olduğu stratejinin yarattığı filtreyle birlikte oyuncuya bakarken, oyuncunun performansı üzerinde bütüne ters olan anları dışlayacak ve işine yarayacak anları seyirciye göstermek amacıyla seçecektir. İşte bu yüzden

yönetmen ve oyuncu (belki de en fazla) çekimler sırasında içinde buldukları an'a yani kendi iş alanlarında yaşıyor oldukları liminal hale güvenmelidirler. Yönetmen, oyuncuyu yönetirken, içinde bulunduğu anda oyuncu üzerinde beliren anlamı seçen ve (seyirciye) gösteren kişidir; hem gören hem de gösterendir. Bu perspektifle yönetmenin oyuncuyla ilişkisi, oyuncunun performansından hangi an'ı, hangi ifadeyi seçeceği ve seyirciye göstereceği üzerine şekillenecektir. Bu noktada önemli olan unsurlar algılayanın sahip olduğu (seçen ve gösteren) bakışla birlikte gönderenin, imgenin sahip olduğu olanaklardır. Ancak karakterde yankılanan ve bize değer imgenin sahip olduğu olanakları fark ettiğimiz anda yönetmen olarak seçme-düzenleme-yönetme gücünü elimize alabiliyoruz.

Bu noktada belirtmeliyiz ki, sahne kişinin dört varoluş halini (gündelik hayatını yaşayan ben, mesleğini icra eden oyuncu, oyuncu ve rol arasındaki geçiş hali, rol kişisi-karakter) teorik olarak anladığımız ve bunun sonucu olarak pratikte tüm bu halleri fark edebileceğimiz bir bilgi bütünlüğüne sahip olabilmemiz önemlidir. Bu tezin benim için bir başka önemli katkısının, bu farkındalığa ulaşmamı sağlaması olduğunu söyleyebilirim. Bu farkındalıkla birlikte oyuncunun performansında neyin sahte neyin gerçek olduğunu görmemiz kolaylaşmaktadır. Sahte olanın neden sahte, gerçek olanın neden gerçek olduğunu daha kolay izah etmek mümkün olmaktadır.

Gösterme edimini destekleyen bir başka bakma biçimi yönetmenin kendisini (seyircide uyandırmak istediği duyguyu ilk olarak kendi üzerinde test etmek amacıyla sahip olarak) seyircinin yerinde konumlandırmasıyla ortaya çıkmaktadır. Oyuncu yönetimi ifadesini kullanınca dilsel anlam açısından sadece yönetmen ve oyuncu arasındaki ilişkiye ve bu ilişkinin sonucu olarak karakterin, rol kişinin açığa çıkıyor olmasına vurgu yapıyor olsak da, seyircinin duyuşal izlenimlerini yönlendirmenin de

oyuncu yönetimi alanına girdiğini unutmamalıyız. Yönetmenin oyuncuyla ilişkisinde (göstermek edimini unutmaksızın ve sadece seyircide yaratmayı hedeflediği duyguyu ilk olarak kendi üzerinde test etmek maksadıyla) kendisini seyircinin yerinde konumlandırmasının gerekliliği vurgusu biraz da buradan kaynaklanmaktadır. Oyuncunun önemli bir parçası olduğu görsel sanatlar, seyirci üzerindeki algıyı yönlendirebilme gücünü bir ölçüde, zihnimizde sürekli devrede olan imajın etkisiyle oluşan duyu izlenimlerinden almaktadır. Winnicott'tan yapmış olduğumuz, kişinin nasıl görüldüğünün ne gördüğüyle bağlantılı olduğunu vurgulayan alıntıyı hatırlayarak tekrar belirtirsek, tiyatrodaki oyuncuyla seyirci, sinemada görüntüyle seyirci arasında doğrudan bir ilişki vardır ve seyircinin hisleri orada ne gördüğüyle bağlantılıdır.

Yönetmen esas olarak sahnede gerçek bir karakterin yaşadığını görmekle ilgileniyorsa, karakterin eylemine dair bir fikri olmalı ve oyuncuyla beraber bu fikir üzerinden eylemi inşa etmelidir. Oyuncunun görevi, bir durum içerisindeki karakterin sahip olduğu isteği düşünmek, karakterin içinde bulunduğu koşullar altında gördüğü, hayal ettiği şeyi görmek ve aynı anda oyuncu olarak kendi bedenini dinlemek olmalıdır. Oyuncu bu üç görevi yerine getirdiğinde ihtiyacı olan itkiyi yakalayabilir ve karakterin o anki eylemini keşfedebilir. Yönetmenin görevi ise, bu üç görevi yerine getirebilmesi ve karakterin içinde bulunduğu durumu hayal edebilmesi için ihtiyacı olan çağrışımları oyuncuya sunabilmek olmalıdır.

Karakter sadece laflardan ibaret değildir, ideal olarak, o lafları söyleten bir duygu yoğunluğunu da içinde taşıyor olması gerekmektedir. Önemli olan sadece lafları düzgün bir şekilde iletebilmek değil yaşadığı duygunun o lafları söyletebilmesidir. İşte bu duygu yoğunluğuyla birlikte taşıdığı enerji karşısındaki oyuncuya da geçer ve

bu etkileşim üzerinden iki oyuncunun ilişkisinde tam o an'a özgü organik eylemler bütünü açığa çıkar. O an'a özgü organik eylemler ifadesi diğer oyunculara yankılanan imge kadar, o anın tüm fiziksel şartlarını da içinde barındırmaktadır. Bu cümlelerden yola çıkarak yönetmenin sorumlulukları arasında şu unsurları tekrar sıralayabiliriz: Çekim sırasında karakterlerin iletişimde organikliğe ulaşabilmek için oyuncuların birbirlerini gerçekten dinlemelerini sağlamak, aynı zamanda seyirciyi de hesaba katarak enerji akışının yönünü kontrol etmek, sahne içindeki nesnelere doğasını da hesaba katarak sahnenin tasarımını yapmak, nesneyi oyuncunun performansı üzerinde direkt etkiye sahip unsurlardan biri olarak kabul etmek...

Sadece sinemaya özgü olabilecek uygulamalar üstüne düşünmeye başladığımızda montaj teknolojisini her zaman aklımızda tutmamız gerekmektedir ifadesini kurmamız yanlış olmayacaktır. Yönetmen kurguda yapacaklarını önceden planladığında, sette oyuncuyla ilişkisi bu stratejiye göre mutlaka etkilenecek ve şekillenecektir. Oyuncunun performansını etkileyebilecek -en küçük ayrıntıdan en geniş araştırma alanına kadar- her bir unsur bu tez kapsamında oyuncu yönetimi üzerine yaptığımız araştırmanın zeminine dahil edilebilir. Bu unsurlar oyuncuda belirecek olan itkiyi tetikleyebilecek her şey, tüm çağrışımlar, karakterle bağlantılı olan tüm bilgiler gibi oyuncuyu içeriden eyleme geçirebilecek unsurlar olabilirken, daha teknik bir yerden kamera açısı, kurgu, ışıklandırma, dekor gibi dışarıdan unsurlar da olabilir. Tüm bu unsurlar ne kadar bağımsız görünseler de aslında tek bir araştırma zemininden dramaturjiden beslenirler demek yanlış olmayacaktır. Bu da bizi ayrıntılı bir dramaturji çalışması yapmanın önemine götürmektedir.

Bu tez kapsamında oyuncu yönetiminde yöntem arařtırmaları sürecinde odađımız daha çok sinemanın perspektifinden yön bulmuş olsa da, birçok örnekte tiyatro çalışmalarından faydalanmış bulunuyoruz. Tiyatronun ve sinemanın farklılıklarının oyuncu açısından karakteri yaratma yolunda çalışma disiplini etkilediđine inanmıyorum. Oyuncu sinemada da tiyatrodada da (eserin direttiđi biçime bađlı olarak) aynı gerçekliđe ulaşmakla sorumludur. Yönetmen açısından ise durum biraz daha farklı olacaktır. Sinemanın ve tiyatronun mecra farkından dolayı, iki alanda birbirinden farklı olarak yönetmenin oyuncuyla ilişkisinde dikkat etmesi gereken noktalar açığa çıkacaktır. Bu tez kapsamında bu farklılıđa detaylı bir giriş yapılmamış olduđunu belirtmekle birlikte başka bir arařtırma konusuna sahip bir bilgi olarak buraya not almak dođru olacaktır.

Oyuncu yönetimi çalışmalarını, sinema ve tiyatro tarihinin birikimiyle oluşan teknik uygulamaların yanı sıra tamamen kişisel bir çalışma alanını da kapsamaktadır. Yönetmenlerin kişiliklerine ve yeteneklerine göre kendilerine has oyuncu yönetimi teknikleri geliřtirmeleri kaçınılmazdır diyebiliriz. Bu noktada Rainer Werner Fassbinder'den şöyle bir alıntı yapalım, “Binlerce şey okuyorum ben; ve sonra tutup başka herhangi bir şeyi deđil de, özellikle řunu yapıyorsam, kendimle bir ilişkisi olmalıdır bunun. Belirli bir şeyi yapmak için heves duyuyor olmam bile, orada kendime dair bir şeyler keřfetmemle ilgilidir” (Pflaum 1993: 9).

Yönetmen, oyuncuyla ilişkisinde karakteri yaratma yolunda uygulayabileceđi yöntemlere ve oyuncunun dođasına dair bir farkındalıđa sahip olduđunda belki de geriye sadece řu eylemlerin icrası kalmaktadır: Yönetmenin (gösterme edimini unutmaksızın) kendisini seyircinin yerinde konumlandırarak büyük bir konsantrasyon içerisinde oyuncuyu izlemesi ve gördüđu imge üzerinden kendisinde

uyanana hissi yorumlayabilmesi. Bu kişisel his, sahip olunan farkındalıkla birleştiğinde tam olarak o esere ait bir oyuncu yönetimi uygulamasının çağrışımı yönetimde belirecektir.

KAYNAKÇA:

- Barrett, T. 2012. *Fotoğrafi Eleştirmek, İmgeleri Anlamaya Giriş*. Y. Harcanoğlu (Çev.). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Barthes, R. 1992. *Camera Lucida, Fotoğraf Üzerine Düşünceler*. R. Akçakaya (Çev.). İstanbul: Altıkırkbeş Yayın.
- Berger, J. 2003. *Görme Biçimleri*. Y. Salman (Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Bonitzer, P. 2006. *Kör Alan ve Dekadrajlar*. İ. Yaşar (Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Frampton, D. 2013. *Filmozofi, Sinemayı Yepyeni Bir Tarzda Anlamak İçin Manifesto*. C. Soydemir (Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Freedman, J. L., Sears, D. O., ve Carlsmith, J. M. 2003. *Sosyal Psikoloji*. A. Dönmez (Çev.). İstanbul: İmge Kitabevi Yayınları.
- Gyeong-Mo, R. 2005. *Kore'deki Performans Sanatının Bugünkü Durumu ve Yönü*. Makale. Anadolu Üniversitesi E-Arşiv.
- Huizinga, J. 1995. *Homo Ludens*. M. A. Kılıçbay (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Karaboğa, K. 2010. *Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks*. İstanbul: Habitus Yayıncılık.
- Kiarostami, A. 2014. *Uсталık Sınıfı Söyleşisi*. Antalya Film Forum, 14 Ekim.
- Kutay, U. 2009. *Gerçeği Öldüren Kamera*. İstanbul: Es Yayınları.
- Mamet, D. 1997. *Film Yönetmek Üzerine*. G. Güven (Çev.). Ankara: Doruk Yayıncılık.

- Moore, S. 2011. *Stanislavski Sistemi, Oyunculuk Eğitimi İçin Bir El Kitabı*. Ö. Çiçek, B. Sezgin ve C. Yalaz (Çev.). İstanbul: bgst Yayınları.
- Pflaum, H. G. 1993. *Rainer Werner Fassbinder, Her Yana Saldırıyorum*. C. Ener (Çev.). İstanbul: Hil Yayın.
- Pudovkin, V. 2014. *Film Çekme Sanatı ve Sinemada Oyunculuk*. O. Akınhay (Çev.). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Sarıkartal, Ç. 2010. *Klasik Dramatik Metinleri Bugün Buradan Anlatmak*. Türk Tiyatrosu Günleri Sevda Şener'e Meslekte 50. Yıl Armağanı, Ankara: Ankara Üniversitesi, 351-361.
- Sarıkartal, Ç. 2013a. *Performans Araştırmaları Dersi*. Yayınlanmamış Ders Notları, İstanbul: Kadir Has Üniversitesi, 3 Nisan.
- Sarıkartal, Ç. 2013b. *İleri Oyunculuk Dersi*. Yayınlanmamış Ders Notları, İstanbul: Kadir Has Üniversitesi, 1 Ekim.
- Sarıkartal, Ç. 2013c. *İleri Oyunculuk Dersi*. Yayınlanmamış Ders Notları, İstanbul: Kadir Has Üniversitesi, 17 Eylül.
- Sarıkartal, Ç. 2013d. *İleri Oyunculuk Dersi*. Yayınlanmamış Ders Notları, İstanbul: Kadir Has Üniversitesi, 22 Ekim.
- Sarıkartal, Ç. 2014a. *İleri Oyunculuk Dersi*. Yayınlanmamış Ders Notları, İstanbul: Kadir Has Üniversitesi, 9 Aralık.
- Sarıkartal, Ç. 2014b. *İleri Oyunculuk Dersi*. Yayınlanmamış Ders Notları, İstanbul: Kadir Has Üniversitesi, 11 Kasım.
- Sarıkartal, Ç. 2015. *İleri Oyunculuk Dersi*. Yayınlanmamış Ders Notları, İstanbul: Kadir Has Üniversitesi, 14 Nisan.

-Schechner, R. 2001. *Ritüel, Oyun ve Performans*. Makale, MAP/NYU.

-Tucker, P. 2010. *Tv-Sinema Oyunculuk Sırları*. D. Dölek (Çev.). İstanbul: FGP Yayıncılık.

-Winnicott, D. W. 2013. *Oyun ve Gerçeklik*. S. M. Tura (Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.