



JOURNAL OF ART AND DESIGN RESEARCHES
SANAT ve TASARIM
ARAŞTIRMALARI
DERGİSİ

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

LEE STRASBERG'S METHOD AS AN INTERPRETATION OF KONSTANTIN STANISLAVSKY

Fatma KANDEMİR ŞAHİN

Gönderim Tarihi: 19.10.2021

Kabul Tarihi: 03.03.2022

Öz Abstract

Tarihsel süreç içerisinde oyunculuk sanatı ile ilgili bir takım teorik ve pratik öneriler ortaya konmuştur. Oyunculuk uygulaması konusunda önerilerde bulunan kişilerden biri de Rus Tiyatrosu'ndan Konstantin Sergeyeviç Stanislavski'dir. Stanislavski, gerçekçi oyunculuk anlayışından yola çıkarak Sistem Oyuncululuğu adını verdiği oyunculuk yöntemini yaratmış ve yaptığı çalışmalarla kendisinden sonra gelen tiyatro uygulayıcılarına önderlik etmiştir. Stanislavski'nin çalışmalarını temel alan ve kendi oyunculuk yöntemini meydana getiren isimlerden biri de Amerikan Tiyatrosu'ndan Lee Strasberg'dir. Metot Oyuncululuğu olarak adlandırılan ve gerçekçi oyunculuk anlayışının merkeze alındığı bu yöntem ile hem sinema hem de tiyatro alanında birçok oyuncu yetiştirilmiştir. Bu çalışmada, Konstantin Stanislavski'nin Sistem Oyuncululuğu'nun, Lee Strasberg tarafından tekrar yorumlanarak Metot Oyuncululuğu'na nasıl uygulandığı araştırılmıştır. Nitel araştırma yönteminin kullanıldığı çalışmada, öncelikle Sistem Oyuncululuğu, aşamaları ve beraberinde ortaya çıkan tanım ve kavramlar ele alınmış daha sonra Metot Oyuncululuğu yönetsel açıdan incelenmiştir. Ayrıca her iki oyunculuk yöntemi arasındaki benzerlik ve farklılıklar elde edilen bulgular çerçevesinde değerlendirilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Konstantin Stanislavski, Sistem Oyuncululuğu, Lee Strasberg, Metot Oyuncululuğu

Some theoretical and practical conceptions have been manifested upon the art of acting throughout the historical process. In Russian theater Konstantin Sergeyeviç Stanislavsky, was one of those who had put forward some conceptions on acting praxis. Stanislavski named his approach as System Acting which was based on a realistic acting style; and thereafter he stimulated many theater practitioners to reveal their own system. One of those names was Lee Strasberg from American theater who put forward his own acting approach based on Stanislavski's work. With this system which is named Method Acting, many actors trained both on stages and motion pictures, by focusing on realistic acting style. In this study, it is researched how Stanislavski's System Acting was theoretically and practically reinterpreted by Lee Strasberg and implemented in his Method Acting. In the study, in which a qualitative research method was used, System Acting and its stages and the definitions and concepts that emerged with it were discussed initially and then Method Acting was examined from a methodological point of view. Also, similarities and differences were evaluated in both acting techniques within the framework of the findings.

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

* Bu çalışma, 21-22 Haziran 2021 tarihleri arasında gerçekleştirilen Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, Uluslararası Sanat ve Tasarım Araştırmaları Kongresi çerçevesinde bildiri olarak sunulmuştur.

- **Alıntılama:** Kandemir Şahin, F. (2021). Bir Konstantin Stanislavski Yorumu Olarak Lee Strasberg'in Metot Oyuncululuğu. Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi, 3(4), 89-97.
- **Sorumlu Yazar:** Fatma Kandemir Şahin, Selçuk Üniversitesi, Dilek Sabancı Devlet Konservatuarı, fundakandemir@gmail.com, ORCID ID: 0000-0003-1930-8278

Giriş

Oyunculüğün doğuştan gelen bir yetenek, kontrol edilemez ruhsal bir süreç ya da belli kurallar içine hapsedildiği anda kaybolan mistik bir cevher olduğunu iddia edenlere karşı çıkan kişilerden biri Konstantin Stanislavski'dir. 19.yüzyılın doğa kurallarını açıklamaya dönük pozitivist yaklaşımın da etkisiyle, anlaşılabilir, kontrol edilemez, kuralları tanımlanamaz olduğu iddia edilen bu insani sürecin analizini yapmış ve 'Stanislavski Sistemi' ya da 'Sistem Oyunculugu' olarak adlandırılan yöntemi geliştirmiştir (Moore, 2011:7). Sistem, oyuncuların ve yönetmenlerin sorunlarına cevaplar bulmak için yaratıcılığın kurallarının araştırıldığı kırk yıllık bir çalışma sürecinde ortaya çıkmış ve Batı dünyasındaki en etkili oyuncu yetiştirme yaklaşımlarından biri haline gelmiştir (Whyman,2008: 14). Yöntem, özünde benzer olmakla beraber, 'psikolojik eylemler' ve 'fiziksel eylemler' olarak ikiye ayrılmış ve kendi yöntemini yaratan pek çok tiyatro uygulayıcısına kaynaklık etmiştir. Özellikle Stanislavski'nin son dönem çalışması olarak kabul edilen fiziksel eylemler, Vsevolod Emilyeviç Meyerhold, Jerzy Grotowski gibi pek çok tiyatro uygulamacısına kaynaklık ederken, psikolojik eylemler ise en çok tartışılan kısım olmuştur. Oyuncunun yaratım süreci ile ilgili bazı temel kavram ve tekniklerin (çoşku belleği, imgelem, büyü eğer) ele alındığı psikolojik eylemler, Stanislavski'nin de yön değiştirerek yolunu fiziksel eylemlere çevirdiği bir yöntem haline gelmiştir. Ancak yöntemin, özünde doğru olmakla beraber eksik taraflarının olduğunu ve bu eksikliklerin giderilmesiyle yöntemin başarıya ulaşacağına inanan Lee Strasberg, psikolojik eylemler üzerinde çalışmaya başlamıştır. Yöntemi aşamalı olarak yeniden yapılandıran ve geliştirdiği alıştırma ve yeni bir sistem yaratan Strasberg, kendi oyunculuk uygulamasını yaratmış ve buna Metot Oyunculugu adını vermiştir. Alan yazım taramasının yapıldığı çalışmada, Lee Strasberg'in, Stanislavski'nin ilk dönem çalışması olan psikolojik eylemler yönteminden yola çıkarak Metot Oyunculugu'nu nasıl oluşturduğu ele alınmıştır. Öncelikle Metot Oyunculugu'na örnek model teşkil etmesinden dolayı, psikolojik eylemler yöntemine değinilmiş daha sonra Metot Oyunculugu, genel yapısı itibarıyla incelenmiştir. Son olarak elde edilen veriler doğrultusunda iki yöntemin karşılaştırma ve değerlendirmesi yapılmıştır.

Stanislavski'nin Psikolojik Eylemler Yöntemi

Stanislavski, yöntemi üzerinde çalışmaya başladığında, dönemin gerçekçi sanat anlayışının etkisiyle ilk olarak 'inanç ve gerçeklik' üzerinde durmuştur. Ona göre gerçeklik; bir roldeki insan ruhunun iç yaşantısının gerçekliği ve o gerçekliğe inanışdır. Diğer bir deyişle aktörün yaratma anlarında yararlandığı sahne gerçeğinden bahsetmiştir. Sahne üzerindeki gerçeklik ve oyuncuların rollerini yaratmadaki gerçeklik, oyuncuların bu gerçekliğe olan inancından geçmektedir (Stanislavski,1996a:179).İnanç ve gerçeklik duygusunun örgütlenmesi, yöntemin bel kemiğidir ve başvurulan teknikler ve bu tekniklerin açıklandığı bütün kavramlar oyuncuda oluşturulmaya çalışılan bu örgütlenme çabasına hizmet etmektedir(Tanyel ve Esen,1996:342). Oyuncunun aynı zamanda yaratım sürecini harekete geçirmeyi, yaratıcı ruh durumunu ve esini sağlamayı hedefleyen bu örgütlenme süreci ise psikolojik eylemler yöntemini meydana getirmektedir. Psikolojik eylemler yöntemi, oyuncunun duygularını içsel yoldan uyarılması ve psikolojik olarak uyarılan duyguların kendiliğinden dışsallaşarak fiziksel eylemlere dönüşmesi

anlayışına dayanmaktadır. Bu yöntemde, duyguyu yaratan psikolojik teknikler, oyunun ve rolün koşullarını tam anlamıyla kavrama, duruma ait olma, duyguları hissetme, rolle özdeşleşme ve rolün iç yaşayışını yaratarak rolü yaşama üzerine kuruludur. Psikolojik eylemler yöntemi oluşturulurken, eylemler, fiziksel değil, ruhsal bir etkinlik olarak tanımlanmıştır. Oyuncunun içsel çalışması, fizyolojik değişimleri de beraberinde getirmekte ve oyuncunun kişisel deneyimini etkilemektedir. Bu yönetime göre; tepkiyi yaratan etkidir ve etki koşulludur. Tepki ise duygu ve duygunun harekete geçmesiyle meydana gelen eylemdir. Diğer bir ifade ile duygu ve eylemin ilişkisi psiko-fiziksel eylemi doğurmaktadır (Özüaydın,2011:38-40). Psiko-teknik yöntemi olarak da tanımlanan bu yaklaşımda, oyuncunun 'iç hazırlık' ve 'dış hazırlık' çalışmaları yer almaktadır. İç hazırlık çalışmalarını, esinin daha kolay meydana geldiği yaratıcı algı çalışmaları; dış hazırlık çalışmalarını ise rolün ve duygunun yaratımını kolaylaştıracak olan mekanik vücut çalışmaları oluşturmaktadır (Magarshack, 1980: 27).

İç Hazırlık Çalışmaları

Oyuncunun sahne üzerinde sanatsal gerçekliği oluşturabilmesi oyuncunun bu gerçekliğe inanması diğer bir ifade ile oyuncuda inanç ve gerçekliğin sağlanması ile mümkün olmaktadır. Oyuncunun bu sanatsal gerçekliğe ulaşması ise imgeleminin uyarılması sayesinde gerçekleşmektedir. Yaratıcı bir imgelem (hayal gücü), metni yorumlarken, alt metni açığa çıkarırken, oynayacağı karakteri inşa ederken oyuncuya, eylemlerini kendiliğinden ve doğal bir şekilde icra etmesine yardım edecek ve coşkularının anahtarı olacaktır (Moore,2011: 58). İmgelemin uyarılması 'bilinçaltı', 'odaklanma', 'coşku belleği', 'verili durumlar', ve 'büyülü eğer' gibi kavram ve teknikleri beraberinde getirmektedir. Bilinçaltı kavramı ile anlatılmak istenen bilinç yolu ile bilinçaltına ulaşmaktır. Stanislavski'nin bilinç ve bilinçaltı ifadesi, kontrol edilen ve kontrol edilemeyen anlamına gelmektedir. Bu noktada oyuncunun kendi çalışması, bilinçaltı bir çalışma değil bilinçli bir aktivitedir. Sistem Oyunculuğu, rastlantısal sezgiye izin vermediği için oyuncunun gerekli esini bilinçli bir çalışmayla elde etmesi istenmektedir. Bu yüzden oyuncunun temel hedefi, bilinçli çabası ile bilinçaltı tekniğinde ustalaşıp ihtiyaç duyduğu esini ortaya çıkarmak üzerine olmalıdır(Moore,2011: 36-37). 'Odaklanma', aktör için büyük değer taşımaktadır çünkü yaratıcılık her şeyden önce oyuncunun odaklanmasıyla mümkün hale gelmektedir. Dikkatin odaklanması oyuncunun zihnini, istencini, coşkularını, belleğini ve imgelemini etki alanı içine almaktadır. Oyuncunun tüm fiziksel ve ruhsal doğasının, oynadığı kişilerin ruhlarında olup bitenler üzerine odaklanması gerekmektedir (Stanislavski,1992: 386; Carter, 2011: 53). Coşku belleği; 'duyu belleği' ve 'duygu belleği' olarak iki bileşenden meydana gelmektedir. Duyu belleği; koklama, işitme, dokunma, görme ve tatma gibi geçmişte beş duyumuzla algıladığımız, hatırladığımız ve bu duyularla ilgili her bir objenin şuan bizde uyandırdığı hissediş, duygu ya da heyecandır. Duygu belleği ise aktörün kendi geçmişinde yaşamış olduğu duyguların bilinçli bir şekilde yeniden yaratılarak sahne üzerindeki karaktere uygulanması olarak tanımlanmaktadır (Easty, 2000: 21-37). Verili Durumlar, metnin bize sunduğu olayları, eylemleri, durumları, karakterle ilgili tüm bilgileri içermekle birlikte ayrıca sahneleme sürecine dâhil diğer tüm bileşenlerle ilgili veri ve bilgilerdir (Stanislavski, 1996a: 76). Büyülü Eğer sözcüğü, bizi günlük olaylar dünyasından çıkarıp imgelem alanına atan

bir kaldıraç görevi görmektedir. Eđerın dayandıđı varsayımla ilgili kořullar duygularımıza yakın olan kaynaklardan alınmıřtır ve bu kaynaklar aktörün psikolojisi üzerinde güçlü bir etkiye sahiptir. Rol ile yařam arasındaki bu bađın kurulması o iç itmeyi ya da cořkuyu bulmaya da yardımcı olacaktır. Eđer, karakterin amacını oyuncunun amacına dönüřtürmekte, içsel ve fiziksel eylemler için güçlü bir uyarıcı olmaktadır (Moore,2011:55).

Dıř Hazırlık Çalıřmaları

Rolün oluşturulduđu bu süreçte Stanislavski, dođru bir içsel hazırlığın aslında karakterin fiziksel yaratımını da ortaya çıkaracađı düşüncesindedir. Ancak yine de oyuncunun fiziksel ifadesini güçlendirmesi için yapması gereken bazı çalıřmalar bulunmaktadır. Oyuncunun kendi bedeni ve oynayacađı rol üzerine yapacađı çalıřmalar, 'oyuncunun fiziksel donanımı' ve 'karakterin fiziksel donanımı' olarak ikiye ayrılmaktadır. Oyuncunun fiziksel donanımı, oyuncunun rol ve duygu yaratımını kolaylařtıracak olan mekanik vücut çalıřmalarının yapıldıđı dıř hazırlık sürecidir. Bu ařama oldukça önemli bir yere sahiptir çünkü oyuncunun bedeninde var olan fiziksel bir gerginlik psiko-teknik çalıřmaların yapılmasına ve dođru duygunun dıřa çıkmasına engel olmaktadır. Bu sebeple oyuncuların kaslarındaki gerginliđi rahatlatmaları gerekmektedir (Magarshack,1980:44). Bunun için oyuncuların dıřsal tekniklerini, fiziksel ifadelerini, seslerini geliřtirmeleri; diksiyon ve tonlamalarını, sözcükleri, tümceleri kullanım biçimlerini çeřitlemeleri gerekmektedir ve tüm bu süreç ancak oyuncunun kendi üzerinde çalıřmasıyla mümkün olmaktadır (Stanislavski,1996b: 316; Carter, 2011: 52). Karakterin fiziksel donanımında, oyuncunun oynayacađı karakterin dıř görünüşünü, kostümünü, yürüyüşünü, hareketlerini içsel gözüyle görmeye çalıřmakta ve zihinsel olarak belleğinde örnekler aramaktadır. Karakterin fiziksel donanımına iliřkin yapılacak bu çalıřmalarda oyuncunun imgelemine devreye sokması ve çalıřtıđı karaktere iliřkin zihninde imgeler yaratması gerekmektedir (Stanislavski, 2011: 114). Oyuncu bu süreçte, kendisinin ya da arkadaşlarının yařam deneyimlerinden, tablolarından, oyunlardan, çizgili resimlerden, kitaplardan, öykülerden ya da bir olaydan yola çıkarak kendi kafasındaki imgeyi oluşturabilmektedir (Stanislavski, 1996b: 18). Oyuncunun bu imgeyi oluşturması ve rolüne en uygun fiziksel donanımı bulması için daha farklı yöntemlerden de faydalanması mümkündür. Örneđin, rolü kendi kiřiliđinin bir çeřidi olarak ele alıp karakteri kendi kiřiliđi içinde yaratabilir ya da oynadıđı karakterin geçmiř yařantısından biyografik bir imgelem oluşturabilir. Bununla beraber oynadıđı rolü kendi kiřiliđinden bađımsız bir karakter olarak kabul edip rolü kendi kiřiliđi dıřında da deđerlendirebilir. Ayrıca oyuncunun, oynadıđı rolün belli psikolojik, sosyolojik ve fiziksel niteliklerine dayalı tavır ve davranıř biçimlerini, bu kiřilere benzer insanları gözlemleyerek ele alması da bařvuracađı yollardan bir tanesidir (Özüaydın, 2011:163).

Lee Strasberg'in Metot Oyuncululuđu

Metot Oyuncululuđu, Stanislavski Sistemi'nin bir devamı, aynı zamanda Sistem'e yapılmıř yenilikler bütünüdür. Strasberg'in yaptıđı, Sistem'e ait ögeleri bir araya getirerek sıraya koymak ve oyuncunun problemlerini tespit ederek bunlara çözüm bulmaktır. Oyuncunun sahne üzerinde bir duyguyu nasıl hissedebileceđi, bunu nasıl kontrol edebileceđi ve sahne üzerinde bunu nasıl ifade edebileceđi Strasberg'in ilgilendiđi temel problemler olmuřtur

(Strasberg,1988:6). Strasberg, oyuncunun sahne üzerinde bir duyguyu gerçekten yaşayabilmesini ve yeniden yaratabilmesini, coşku belleğini etkin olarak kullanabilmesine ve onu kontrol edebilmesine bağlamıştır. Bunu sağlamak için de tüm çalışmalarını bu yönde geliştirmiş ve oyunculuğun temel sorunu olarak gördüğü bu konuyu çözmeye çalışmıştır (Strasberg,1988:123-174). Strasberg, Metot Oyunculuğu ile ilgili çalışmalarını iki temel başlık altında sınıflandırmıştır: 'Oyuncunun kendi üzerinde çalışması' yani; oyuncunun kendisini, duygularını, deneyimlerini, dünyadaki varoluşunu tekrar ele aldığı süreç ve 'oyuncunun bir rol üzerinde çalışması' yani; karakterin hayatını incelediği, araştırdığı ve deneyimlediği süreç (Krasner, 2010: 4-5). Oyuncunun kendi üzerinde çalışması oyuncunun coşku belleğinin sınıflandırılması ve aşamalı olarak uygulanması esasına dayanmaktadır. Burada yapılan çalışmalar sırası ile şu şekildedir: 1)Rahatlama çalışmaları, 2)Odaklanma çalışmaları,3)Duyu belleği çalışmaları,4)Coşku belleği(duygu belleği) çalışmaları. Oyuncunun bir rol üzerinde çalışması bir bakıma yine coşku belleği çalışmasının devamı niteliğindedir. Fakat bu aşamada oyuncu daha çok metin analizi sayesinde oynayacağı karakterin içsel ve dışsal hazırlığını yapmaktadır. Bu aşamaları da şu şekilde ele almak mümkündür: 1) Karakterin canlandırılması için içsel hazırlık, 2)Karakterin canlandırılması için dışsal hazırlık (Strasberg,1988:123-174).

Oyuncunun Kendi Üzerinde Çalışması

Rahatlama: Metot Oyunculuğunun merkezini oluşturan ilk çalışma rahatlama çalışmasıdır. Duyu belleği ve duygu belleği aşamalarına geçilmeden önce rahatlama çalışmasının yapılması büyük öneme sahiptir (Chabora, 2010: 231). Strasberg, oyuncu üzerindeki gerginliği 'fiziksel gerginlik' ve 'ruhsal gerginlik' olarak ikiye ayırmıştır. Fiziksel gerginlik için; 'sandalyede rahatlama' çalışması, ruhsal gerginlik için; 'gerginliği azaltma', 'ses kullanma', 'soyut veya ek eylem' çalışması adını verdiği alıştırmaları geliştirmiştir (Strasberg ve Schechner, 1964: 120-121; Strasberg, 2010a:7-90).

Odaklanma: Rahatlama çalışmasından sonra geçilen odaklanma çalışması, oldukça önemli aşamalardan biridir. Odaklanma çalışmasında, oyuncunun dikkatini belli bir nesneye çekerek, oyuncudan bu nesnenin aynısını varmış gibi yeniden yaratması istenmektedir. Fakat burada oyuncunun bunu yaparken pandomime ve taklide yönelmeden, tüm duyuşsal hisleri yardımıyla nesneyle bağ kurması beklenmektedir. Bu çalışmanın temel amacı ise; oyuncunun hayal gücünü tetikleyerek sahnede gerçeklik inancının yaratılmasıdır (Strasberg ve Schechner, 1964:123). Odaklanmayı geliştirmeye yönelik çalışmalar temel olarak üç aşamada ele alınmıştır. Bunlar; 'nesne yaratma', 'ayna' ve 'güneş' çalışmasıdır (Hull, 2012: 36).

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

kullanan oyuncudan istenen duygu ile bağlantılı kişisel bir deneyim seçmesidir. Daha sonra olayın geçtiği yeri, ışığı, ısıyı, kıyafetlerini, bunlar tenine dokunurken hissettiklerini, terli mi yoksa üşüyor mu olduğunu, gördüğü ve dokunduğu kişiyi, diğer görüntüleri, kokuları, tatları, gürültüyü, sesleri, söylenenleri, verilen cevapları ve benzerlerini duysal olarak yeniden yaratmalıdır. Böylelikle oyuncu, duyular uyarıldıkça o deneyime ait duyguları yaşayabilmekte ve yeniden yaratabilmektedir (Özüaydın,2011: 103).

Coşku belleği: Bir oyuncunun geçmiş yaşamında ortaya çıkan duygularını bilinçli bir yolla sahnede oynayacağı karaktere uygulayabilmek için yeniden yaratması olarak da tanımlanan coşku belleği, Metot Oyunculuk eğitiminde önemli bir yere sahiptir (Strasberg, 1988: 149). Strasberg'e göre bir oyuncunun her gece oyunda tekrar ettiği şey sadece sözcükler ve hareketler değil, hafızasındaki düşünceler ve duyular yoluyla ulaştığı duygularıdır. Bu yüzden coşku belleği oyuncunun deneyimlerinin ve duygularının sahne üzerinde tekrar yaratımında en temel malzemedir (Strasberg 2010b: 114). Coşku belleği çalışması; oyuncunun arzu ettiği bir duyguyu bilinçli bir şekilde yaratmasını ve bunu kontrol etmesini sağlamak için yapılmaktadır. Bu çalışmasının en değerli tarafı ise oyuncunun oynadığı karakterin bulunduğu duruma uygun olan gerçek duyguyu bulabilmesi ve bu duyguyu her istediğinde tekrar edebilmesidir (Hull, 2012: 84). Alıştırma sayesinde oyuncu kendinde oluşturduğu bir takım ketler yüzünden ifade edemediği duygularını ifade edebilir hale gelmektedir. Çalışma oyuncuyu besleyen, duygularını tetikleyen bir motor görevi görmektedir. Eğer oyuncu çalışmanın aşamalarını doğru bir şekilde uygulayabilirse gerçekten bir sonuca ulaşabilecektir (Strasberg, 2010a: 27).

Oyuncunun Bir Rol Üzerinde Çalışması

Karakterin canlandırılması için içsel hazırlık: İçsel hazırlık çalışmaları, oyuncunun bir karaktere yaklaşırken, olabildiğince yaratıcı bir süreçten geçmesine yardımcı olmak için tasarlanmıştır. Oyuncunun ele aldığı rolü mekanik bir şekilde değil de, tüm yaratıcılığını ortaya koyabildiği, taklit edilmesi imkansız, alışılmışın dışında inşa etmesi oldukça önemlidir (Strasberg, 2010b: 287). İçsel hazırlık çalışmasında ilk olarak oyuncu metni okumakla işe başlamaktadır. Metin oyuncunun tüm oyunu ve kendi karakterini anlayıncaya kadar defalarca okunabilmektedir. İlk okuma, oyuncunun karakter açısından ilk izlenimi edindiği aşamadır ve bu aşamada, oyuncunun hayal gücü daha sonraki aşamalara göre daha fazla tetiklenmektedir. Bu yüzden oyuncudan ilk okuma sırasında çok dikkatli olması, önyargıdan uzak durması, metne ilişkin soğukluk yaratmadan hayal gücünü sonuna kadar kullanması beklenmektedir (Strasberg, 2010b: 288). Metni okuyan oyuncudan, ele aldığı karakterin o anına, geçmişine ve genel özelliklerine ilişkin sorular sorması istenmektedir. Örneğin: Ben kimim?, Neredeyim?, Şuan ki durumum ne?, Ne yapıyorum?, Duygusal durumum ne?, Nasıl bir geçmişim var? , Nasıl bir ailem vardı?, Günlerim nasıl geçiyordu?, Hangi şehirde yaşıyordum?, Nasıl bir evde oturuyordum?, Şu an nerde yaşıyorum?, Nasıl bir evde oturuyorum?, Sahnedeki diğer karakterlerle olan ilişkim ne?, Ne istiyorum? (Hull, 2012: 149-151). Oyuncu tarafından daha da çoğaltılması gereken bu sorular ile birlikte oyuncu karakterin hayatına tanıklık etmeye başlamaktadır. Böylelikle sorulara vereceği doğru yanıtlarla birlikte karakter ve kendisi

arasında bağ kurulmaya başlamaktadır. Oyuncunun bu soruları sorarken karakterin ne düşündüğünü, ne hissettiğini, neye inandığını, kişisel alışkanlıklarını ve özelliklerini anlaması ve bunlar üzerine çalışırken sanki bunları kendi yaşıyormuş gibi görmeye çalışması gerekmektedir. Ancak oyuncunun burada aklında tutması gereken bir şey vardır o da bir karakterin içsel yaşamını yaratma yolunun gerçek duygulardan geçtiği gerçeğidir. Bu duyguları ise bir oyuncu, sadece dış gözlem ile değil ancak karakter ile kuracağı içsel bağ sayesinde gerçekleştirebilmektedir. Bunun yolu da karakteri anlamak için ilk adımda olabildiğince farklı sorular sormaktan geçmektedir (Easty, 1978: 137).

Karakterin canlandırılması için dışsal hazırlık: Oyuncunun karaktere dışsal yönden yaklaşacağı bu bölüm, aslında oyuncunun içsel yaratımının dışsal ifadeye dönüştürülme sürecidir. Oyuncu karakterin canlandırılması için yapacağı dışsal hazırlıkta, daha çok kendi rolüne, oyunun temasına ve yorumuna ilişkin bir süreç geçirmektedir. Bu aşamada oyuncu, rolü analiz etmeye ve kendini rolü içinde yaşar hale getirmeye devam etmektedir. Yapılan analizin asıl amacı ise, rolün içsel ve dışsal yapısı arasındaki mantıklı bağlantının kurulmasıdır. Oyuncu bu noktada oynayacağı karakterin cümleleri üzerinde düşünmeye ve çalışmaya başlamaktadır (Strasberg, 2010b: 288). Bunu yaparken de oyuncudan sözcüklere herhangi bir duygu yüklemekten sadece cümlelerin anlamını, karakterin ne demek istediğini ortaya çıkartacak şekilde bir okuma yapması istenir. Duygu ile ilgili çalışmaların, karakterin iç çizgisinin tam olarak çizilmesinden sonra yapılması daha doğru görülmektedir (Hull, 2012:154). Oyuncu bu süreçte 'genel' ve 'özel' olmak üzere iki çeşit analiz yapmaktadır. Genel analizde; oyun bir bütün olarak ele alınmaktadır. Oyunun ana fikri, üstün amacı rolün genel eylemsel amacı tanımlanacak şekilde bir yaklaşım sergilenmektedir (Strasberg, 2010b: 293). Özel analizde; oyunun her bir bölümü ayrı ayrı değerlendirilmek üzere küçük parçalara bölünmektedir. Böylece oyuncu rolü için hangi eylemi yapacağını tespit ederken genel bir eylemden değil küçük ayrıntıların da dikkatle ele alınarak değerlendirildiği özel bir eylemden yola çıkacaktır (Strasberg, 2010b: 293). Metin küçük parçalara bölündükten ve oyuncu her bir sahnenin ana fikrine uygun olayları tespit ettikten sonra oynayacağı rolün bu olaylardaki yönelimlerini ve isteklerini ortaya koymaya çalışacaktır (Hull, 2012: 160). Strasberg, oyuncunun oynayacağı rolün yönelim ve isteklerini ortaya koyabilmesini sağlamak için her bir bölümdeki 'verili durumları' doğru değerlendirmesi gerektiğini belirtmiştir (Strasberg, 2010a: 45). Verili durumlarda, oyuncunun oynadığı karakterin bulunduğu durumda ne yapacağını bulması gerekmektedir. Tam bu noktada Strasberg bir uyarıda bulunmuştur. Verili durumlar üzerine düşünen ve çalışan oyuncunun sorulara cevap verirken 'Ben bu durumda olsaydım ne yapardım?' sorusu ile değil; 'Karakter bu durumda olsa ne yapardı?' sorusu ile hareket etmesi gerektiğini vurgulamıştır. Çünkü burada önemli olan oyuncunun değil karakterin eylemidir. Aksi halde oyuncu kendisini ve kendi seçtiği eylemleri oynamaya başlayacak ve karakter yaratımında yanlış bir yola girecektir (Strasberg, 2010b: 290-291). Karakterin verili durumlarda ne yapacağını ortaya koyan oyuncu, yavaş yavaş o karakterin içinde yaşamaya başlayacak ve duruma ilişkin verilecek gerçek cevaplar karakterin sahnede canlanmasına yardımcı olacaktır. Böylelikle bir sonraki basamağın alt yapısı sağlanacaktır. Oyuncu artık verili durumların gerçekliğinden yola çıkarak karakterin nasıl hissettiği, ne düşündüğü gibi eylemleri duygusal ve duygusal içerik ile tamamlama yoluna

doğru geçecektir (Easty, 1978: 137). Çalışmanın dördüncü basamağında oyuncu artık rolün derinliğinin verili durumlar içinde geliştirilmesiyle uğraşmaktadır. Bu içsel derinlikte ise rolün duysal ve duygusal varlığının tam bir yaratıcılık ve hayal gücü çerçevesinde ele alınması gerekmektedir. Buradaki coşku belleği üzerine yapılacak çalışma hem verili durumların hem de olayların gerçekliğe dayanan bir anlam kazanmasını sağlayacaktır (Strasberg, 2010b: 297). Bu aşamada, oyuncunun oynayacağı rolle kuracağı bağlantı oldukça önemlidir. Oyuncu artık ele aldığı karakter gibi davranabilmek için nasıl bir motivasyon sağlaması gerektiği üzerine düşünmektedir. Oyuncuya bu çalışma esnasında duyu belleği ve coşku belleği ile yapabileceği bir takım alıştırmalar önerilmektedir (Strasberg, 2010a: 45). Çalışmanın beşinci ve son basamağında oyuncu artık oynayacağı rolün dışsal yapısıyla ve tavırlarıyla ilgilenmektedir. Geçirmiş olduğu analiz süreci ile birlikte oyuncu, biriktirdiği içsel gelişimi dışarı yansıtabilecektir (Strasberg, 2010b: 297-298). Son olarak karakterin tüm tavırları oyuncunun kendi doğası haline geldikten sonra, sıra oyuncunun rolüne uygun kostüm ve aksesuarların seçimine gelmektedir. Bu aşamada kullanılan tüm malzemelerin gerekli doğallığın yakalanması açısından gerçek olan malzemelere oldukça yakın olmasında fayda vardır. Böylelikle oyuncu o ana kadar geliştirdiği karakteri son aşamada tamamlamış ve rolünün dışsal hazırlığını bitirmiş olacaktır (Hull, 2012: 158).

Sonuç

Strasberg, Metot Oyunculuğu'nun temel prensiplerini, Stanislavski'nin ilk dönem çalışması olan psikolojik eylemler yöntemi üzerine kurmuş ve coşku belleği, yöntemin odaklandığı temel nokta olmuştur. Coşku belleği kullanımının aşamalı bir şekilde çalışmalara yerleştirildiği yöntemde, 'rahatlama', 'odaklanma', 'duyu belleği', 'coşku belleği', 'büyülü eğer' ve 'verili durumlar' gibi tanımlar her iki çalışmada bazı farklılıklar göstermektedir. Stanislavski, kas gerginliğinin, oyuncunun yaratıcılığının önüne engel teşkil ettiğini görmüş ve her oyuncunun kendisine uygun bir yolla vücutlarındaki bu gerginlik problemini bir takım rahatlama çalışmalarıyla çözmeleri gerektiğini vurgulamıştır. Strasberg ise rahatlama ile ilgili bir seri alıştırmalar geliştirmiş ve bu alıştırmaları oyuncunun çalışmaya başlamadan önce yapması zorunlu bir basamak olarak işaret etmiştir. Stanislavski, oyuncunun, oyun boyunca eylemini sürdürebilmesine yardımcı olan odaklanmanın önemine değinmiş ve sahne üzerinde oyuncunun içsel gerçekliği sağlamasının yolu olarak duyu belleğinin ve imgelem gücünün öneminden bahsetmiştir. Strasberg ise aşamalı olarak uyguladığı duyu belleği alıştırmalarıyla hem oyuncunun odaklanmasını hem de kendi içinde gerçekliği yaratmasını sağlamıştır. Duyu belleği, psikolojik eylemlerde belli sınırlılıklar içinde ele alınmıştır. Fakat Metot Oyunculuğu için duyu belleği ve duyular neredeyse yöntemin merkezi haline gelmiştir. Strasberg, çalışmalarının ilk aşamasında duyu belleğini devreye sokmuş ve her adımda duyu belleğinin önemini vurgulamıştır. Metot Oyunculuğu ve Sistem Oyunculuğu'nun en büyük ortak noktasının aslında her ikisinin de coşku belleği üzerine yapmış olduğu çalışmalar olduğunu söylemek mümkündür. Stanislavski ilk defa oyunculuk çalışması olarak bilinç yolu aracılığı ile bilinçaltına ulaşmaya çalışmış ve bu yolla oyuncunun duygularını dışarı yansıtmayı amaçlamıştır. Metot Oyunculuğu'nun da temel olarak ele aldığı ve üzerinde çalışmalar yapıldığı

alan ise burası olmuştur. Büyülü eğerin kullanımı her iki yöntemde farklılık göstermektedir. Oyuncunun karakter ve durumlar ile empati kurmak için sorduğu 'ben olsaydım' sorusu; psikolojik eylemler yönteminde 'ben bu karakterin yerinde olsam ne yapardım?' şeklinde oyuncunun karakterin durumuna yönelttiği bir soru iken; Metot Oyunculuğu'nda 'ben bu karakter olarak ne yapardım?' şeklinde oyuncunun kendine sorduğu soruya dönüşmüştür. Verili durumlar yani yazarın ve metnin bize sunduğu durumlar da her iki yöntemde farklı şekilde ele alınmıştır. Psikolojik eylemler yönteminde, oyunculuk çalışmasına öncelikli olarak metin çalışmasıyla başlanmakta ve yöntemin teknikleri oyunun verileri doğrultusunda devreye girmektedir. Ancak Metot Oyunculuğu'nda metne ve metnin sunduğu verilere ancak oyuncunun kendi üzerindeki çalışma süreci tamamlandıktan sonra geçilmektedir. Sonuç olarak iki yöntem çıkış noktaları açısından her ne kadar benzer özellikler taşıyor olsa da oyuncuya yaklaşım aşamaları farklılık göstermektedir. Sistem Oyunculuğu'nda oyuncunun karaktere dönüşmesinden ziyade karakterin durumunu anlaması istenirken, Metot Oyunculuğu'nda oyuncunun oynayacağı karaktere birebir dönüşmesi beklenir. Dolayısıyla iki yöntem arasında temel farklılık, oyuncunun bir rol ile kurduğu ilişki biçiminde ortaya çıkmaktadır. Bu sebeple oyuncuların sorunlarına çözüm sağlama açısından bakıldığında, bu iki yöntemden hangisinin daha etkin olacağını söylemek oldukça zordur ve bu kararı verecek olan da oyuncudur. Çünkü en nihayetinde oyuncunun yaratım sürecini aktive etmek için tasarlanmış bu yöntemler, her oyuncuda farklı karşılık bulmakta ve bu karşılığın temel belirleyicisi ise rol yaratımında biricik olanı yakalamaya çalışan oyuncunun kendisi ve rol ile kurmak istediği ilişki biçimidir.

Kaynaklar

- Easty, E.D. (1978). *On Method Acting*. USA: The House of Collectibles, Inc.
- Carter, D. (2011). *Oyunculuk Sanatı*. (Çev: B. Baysal). İstanbul: Kaldeon Yayınları.
- Chabora, P.D. (2000). Emotion Training and the Mind/Body Connection: Alba Emoting and the Method. *Method Acting Reconsidered*. (Ed: D. Krasner) New York: St. Martin's Press. Ss. 229-242.
- Hull, S.L. (2012). *Strasberg's Method*. (6th Edition). USA: Ox Bow Publishing.
- Krasner, D. (2000). I Hate Strasberg: Method Bashing in the Academy. *Method Acting Reconsidered*. (Ed: D. Krasner). New York: St. Martin's Press. ss.3-43.
- Moore, S. (2011). *Stanislavski Sistemi*. (3. Basım). (Çev: Ö. Çiçek, B. Sezgin, C. Yalaz). İstanbul: BGST Yayınları.
- Magarshack, D. (1980). *Stanislavsky on the Art of the Stage*. (5th Edition). Great Britain: Whitsable Litho Ltd.
- Özüaydın, N.U. (2011). *Stanislavski Sistemi ve Metot Oyunculuğu*. (1. Basım). İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Stanislavski, K.S. (1992). *Sanat Yaşamım*. (1. Basım). (Çev: S. Taşer). İstanbul: Can Yayınları.
- Stanislavski, K.S. (1996a). *Bir Aktör Hazırlanıyor*. (3. Basım). (Çev: S. Taşer). İstanbul: Papirüs Yayınları.
- Stanislavski, K.S. (1996b). *Bir Karakter Yaratmak*. (3. Basım). (Çev: S. Taşer). İstanbul: Papirüs Yayınları.
- Stanislavski, K.S. (2011). *Bir Rol Yaratmak*. (4. Basım). (Çev: Ç. Genç, F. Güllü, B. Tanyel). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Strasberg, L. (2010a). *The Lee Strasberg Notes*. (Ed: L. Cohen). New York: Saxon Graphics Ltd.
- Strasberg, L. (2010b). *Strasberg At The Actors Studio*. (Ed: R.H. Hethmon). New York: The Viking Press.
- Strasberg, L., Schechner, R. (1964). Working with Live Material. *The Tulane Drama Review* Vol:9, No:1, 117-135.
- Strasberg, L. (1988). *A Dream of Passion*. USA: Plume (A member of Penguin Group).
- B. Tanyel & U. Esen. (1996). Stanislavski ve Oyunculuk Yöntemi Üzerine. *Mimesis*, Sayı:6, 337-359.
- Whyman, R. (2012). *Oyunculukta Stanislavski Sistemi*. (1. Basım). (Çev: H. Gür). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.