

## 29. Oyunculuk Yöntemlerinde Ontolojik Zeminsizlik ve Yeni Bir Oyunculuk Metodu Önerisi Olarak Memorat Oyunculuk<sup>1</sup>

Gürkan KORKMAZ<sup>2</sup>

**APA:** Korkmaz, G. (2024). Oyunculuk Yöntemlerinde Ontolojik Zeminsizlik ve Yeni Bir Oyunculuk Metodu Önerisi Olarak Memorat Oyunculuk. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (40), 478-496. <https://doi.org/10.29000/rumelide.1502209>.

### Öz

Dünya Tiyatrosu ve bu bağlamda Oyunculuk Sanatı açısından hala teknik bakımdan "zemini olan, ontolojik belirlenimi yapılmış (organik-otantik) bir oyunculuk metodunun/teknığının olmaması"nı Oyunculuk sanatı adına bir problem olarak görmekteyiz. Biz buna "aşkınsal düşünceden eksik olması" anlamında "ruhsuzluk" diyoruz. Öyle ki bugüne kadar oyunculuk sanatına dair yöntemsel/metodolojik yaklaşımlarda Tiyatronun kaynağının Cambridge antropologlarının ileri sürdüğü gibi "kolektif ritüeller" kaynaklı yönündeki görüşü, tiyatroya dair olan her şeyin bu zemin üzerinde inşa edilmesine sebebiyet vermiştir. Bu çalışmada Oyunculuk mesleği ve bu mesleğin tekniğe dönüştürülmesi bakımından muayyen bir yöntem biçiminde ortaya çıkışından günümüze kadar gelen tüm metodolojik yaklaşımlarda ontolojik açıdan zeminsizliğin mevcut olduğu görüşü savunulmuştur. Böylesi bir zeminsizliğin sebebi olarak da oyunsal olanın daima mitlerden beslendiği ve kolektif/toplumsal ritüelin oyunsal olana ifşa mekanizması hizmeti gördüğü görüşüne dikkat çekilmiştir. Bu yöndeki görüşlerin reddiyesi biçiminde ise mitleri ve efsaneleri öncelmesi bakımından Halkbilim alanında tanımı yapılmış "Memorat" olgunun "Anlatı" aygıtının ilkselliğine sahip olduğu dahası kolektif/toplumsal ritüeli ise esasında "münferit ritüelin" öncelendiği görüşü savunularak ontolojik zeminin bu yönde işaretlenmesi gerekliliğine yer verilmiştir. Bununla birlikte savunduğumuz zeminin kabulünden hareket edildiği takdirde ontolojik açıdan sahici ve otantik bir Oyunculuk metodolojisi oluşturulabileceği görüşü ileri sürülerek bu yöndeki görüşümüz ise örnek bir model biçiminde "Memorat Oyunculuk" olarak tanımlanmış ve hem ontolojik düzlemde hem de Martin Heidegger'in varlık felsefesi anlayışı olan "Dasein" düşüncesi dâhilinde ele alınarak ontolojik zemini olan bir oyunculuk metodolojisi biçiminde yöntemleştirilebileceği önerisinde bulunulmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Oyunculuk, Tiyatro, Memorat, Dasein

<sup>1</sup> **Beyan (Tez/ Bildiri):** Bu makale "Dasein Olarak Memorat ve Yeni Bir Oyunculuk Metodu Memorat Oyunculuk" isimli doktora tezi çalışması kapsamında üretilmiştir. Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur.

**Çıkar Çatışması:** Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.

**Finansman:** Bu araştırmayı desteklemek için dış fon kullanılmamıştır.

**Telif Hakkı & Lisans:** Yazarlar dergide yayımlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmalarını CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır.

**Kaynak:** Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur.

**Benzerlik Raporu:** Alındı – Ithenticate, Oran: %2

**Etik Şikâyeti:** editor@rumelide.com

**Makale Türü:** Araştırma makalesi, **Makale Kayıt Tarihi:** 18.05.2024-**Kabul Tarihi:** 20.06.2024-**Yayın Tarihi:** 21.06.2024; DOI: 10.29000/rumelide.1502209

<sup>2</sup> Öğr. Gör., Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, Oyunculuk Ana Sanat Dalı / Lect., Van Yuzuncu Yil University, Faculty of Fine Arts, Department of Performing Arts, Department of Acting (Van, Turkey), gurkankorkmaz@yyu.edu.tr, **ORCID ID:** <https://orcid.org/0000-0002-7614-5148> **ROR ID:** <https://ror.org/041iyz6p1>, **ISNI:** 0000 0001 2164 6335, **Crossreff Funder ID:** 501100010760

## Ontological Unfoundedness in Acting Methods and Memorate Acting as a New Acting Method Proposal<sup>3</sup>

### Abstract

In terms of the World Theater and in this context the Art of Acting, we still see the lack of a technically “grounded, ontologically determined (organic-authentic) acting method/technique” as a problem for the Art of Acting. We call this “soullessness” in the sense of “lack of transcendental thought”. So much so that in the methodological approaches to the art of acting to date, the view that the source of theater originates from “collective rituals” as put forward by Cambridge anthropologists has caused everything about theater to be built on this ground. In this study, it is argued that there is an ontological groundlessness in all methodological approaches from the emergence of the profession of acting and the transformation of this profession into a technique in the form of a specific method until today. As the reason for such a groundlessness, attention was drawn to the view that the playful is always fed by myths and that the collective/social ritual serves as a disclosure mechanism for the playful. As a refutation of these views, it is argued that the “Memorate” phenomenon, which is defined in the field of Folklore in terms of its prioritization of myths and legends, has the primordially of the “Narrative” apparatus, moreover, the collective / social ritual is essentially prioritized by “individual ritual” and the ontological ground should be marked in this direction. However, it is argued that an ontologically genuine and authentic Acting methodology can be created if the ground we advocate is accepted, and our view in this direction is defined as “Memorate Acting” in the form of an exemplary model, and it is proposed that it can be methodologized in the form of an acting methodology with an ontological ground by considering it both on the ontological plane and within the idea of “Dasein”, Martin Heidegger's understanding of the philosophy of being.

**Keywords:** Acting, Theater, Memorate, Dasein

<sup>3</sup> **Statement (Thesis / Paper):** This article has been produced within the scope of the doctoral degree thesis titled "MEMORATE AS DASEIN and MEMO-RAT ACTING AS A NEW ACTING METHOD". It is declared that scientific and ethical principles were followed during the preparation process of this study and all the studies utilised are indicated in the bibliography.

**Conflict of Interest:** No conflict of interest is declared.

**Funding:** No external funding was used to support this research.

**Copyright & Licence:** The authors own the copyright of their work published in the journal and their work is published under the CC BY-NC 4.0 licence.

**Source:** It is declared that scientific and ethical principles were followed during the preparation of this study and all the studies used are stated in the bibliography.

**Similarity Report:** Received –Ithenticate, Rate: 2

**Ethics Complaint:** editor@rumelide.com

**Article Type:** Research article, Article Registration Date: 18.05.2024-Acceptance Date: 20.06.2024-Publication Date: 21.06.2024; DOI: 10.29000/rumelide.1502209

**Peer Review:** Two External Referees / Double Blind

## 1. Giriş

Dünya Tiyatrosu ve bu bağlamda Oyunculuk Sanatı açısından hala teknik bakımdan "zemini olan, ontolojik belirlenimi yapılmış (organik-otantik) bir oyunculuk metodunun/tekniklerinin olmadığını düşünmekle beraber bu durumu Oyunculuk sanatı adına bir problem olarak görmekteyiz. Biz buna "aşkınsal (transandantal) düşünüşten eksik olması" anlamında "ruhsuzluk" diyoruz. Öyle ki bugüne kadar oyunculuk sanatına dair yöntemsel/metodolojik yaklaşımlarda Tiyatronun kaynağının Cambridge antropologlarının ileri sürdüğü gibi "kolektif ritüeller" kaynaklı yönündeki görüşü, tiyatroya dair olan her şeyin bu zemin üzerinde inşa edilmesine sebebiyet vermiştir. Dahası ritüelistik olanın "Tanrı kültürüne" dayandığı yönündeki genel kabul "kahraman kültürünün" esas kaynak olabileceği ihtimalinin de üzerine örtmüştür. (Ridgeway, 1964: s.5,6) Dahası özellikle ritüelistik olanın "kolektif olmağına" dair kabul ise "ritüelistik olanın münferit de olabileceği" fikrini görmezden gelmiştir. Nitekim Oyunculuğa dair metodolojik yaklaşım bağlamında Rus tiyatro insanı Konstantin Stanislavski'nin yönteminden tutun da günümüze kadar gelen çoğu metodolojik yaklaşımlara baktığımızda çoğunlukla yukarıda işaret ettiğimiz genel kabul üzerine bina edilmiş anlayışlarla karşılaşmaktayız. Bununla birlikte Tanrı kültüründen başka kahraman kültürüne dair bir anlayış olsa bile tiyatronun ve oyunculunun ontolojisi açısından böylesi bir "ritüelistik zeminin" istisnasız biçimde "münferit" olmaktan ziyade "kolektif" olmağına işaretlendiğini görmekteyiz. Bu yöndeki yaklaşımlar da bize göre kaçınılmaz olarak Tiyatronun ve Oyunculunun ontolojisini zeminsiz bıraktığı için varoşlunu ve mevcudiyetini de ruhsuz kılmaktadır.

Bununla birlikte Aristoteles'in hikâye (mit/efsane/mitos) merkezli tragedya anlayışının Hegel ile birlikte karakter merkezli "uzlaşmacı" estetik anlayışa evrilmesi 1930'lardan sonra ise Alman tiyatro insanı Marksist Bertolt Brecht'in yeniden hikâyeyi/olguyu merkeze alan kuramı tiyatronun/tragedyanın ve oyunculuk sanatının Tiyatro disiplini açısından ikili bir çatışmanın merkezinde ilerlemesine sebebiyet vermiştir. (Raymond, 2018: s.62) Bu bağlamda hikâye merkezli mi karakter/oyuncu merkezli mi tartışması bugüne kadar ikisinin tam manasıyla sentezlendiği bir "kurama" dönüşmemiştir. Hiç şüphesiz böylesi bir belirsizlik tiyatronun kendi içinde oyunculuk sanatı için de teknik açıdan bir "müphemiyete" sebep olmuştur. Bu sorunsalın temelinde yatan otantikliği yani organikliği yakalayamamanın temel nedeninin genelde Tragedya özelde ise Oyunculuk sanatı açısından Aristoteles'in yalnızca yapısal ve biçimsel açıdan tragedya ele aldığı Poetika eseri olduğunu söyleyebiliriz. Çünkü adeta tiyatronun ve oyunculunun kutsal kitabı muamelesi gören bu çalışmada bir adım dahi ilerisine yönelik "Oyuncu" merkezli herhangi bir düşünsel ve yazınsal mülâhazayla dahası birey olarak oyuncunun merkeze alındığı, anakronik bir ifadeyle "antropolojik" bir gözlemlerle karşılaşmış değiliz. Bununla birlikte Nietzsche'nin "Müziğin Ruhundan Tragedyanın Doğuşu" isimli eserini ise belki de işaretlediğimiz bu sorunun çözümüne niyet etmiş alamet-i farika niteliğinde eser olarak değerlendirebiliriz. Ne var ki esasında Nietzsche dönemindeki Antropoloji disiplinin henüz emekleme çağına olduğu gerçeğini göz önünde tutarsak böylesi bir mütalaanın sekteye uğratması da biraz da bu yönlü bir eksiklikten kaynaklanmıştır düşüncesini taşımaktayız. Bu sebeple Nietzsche, Babil'e kadar geriye gidebilirken Sümer'in kapısını aralayamamıştır.

## 2. Homo Ludens ve Oyunculuğa Dair Metodolojik Yaklaşımlar

Yukarıdaki belirlenimlerimizin dahası Tiyatronun ve bu bağlamda oynamanın kökeninin "ritüelistik olanda bulunduğu genel görüşünün kabulünden" hareketle; Ritüelistik olanın, kolektif olandan evvel münferit olanı işaretlemesi gerektiğini düşünmekteyiz. Elbette mevcut kabulleri göz önüne aldığımızda sağlam bir dayanağı olması gereken bu iddiamız öyle ki Tiyatro ve Oyunculuk sanatları bağlamında

"Tragedyanın Kökenine" dair olan genel kabulün de reddiyesi biçiminde anlaşılacaktır. Bu bağlamda "Oyun" teorileri denildiğinde akla gelen ilk isimlerden biri olan Holandalı tarihçi Johan Huizinga (1872 - 1945)'ya göre; "insanların bütün yapıp-etmeleri yalnızca oyundan ibarettir ve insan uygarlığı oyun olarak, oyunun içinde ortaya çıkmıştır. Dahası Oyun, büyük harfle yazılan Kültür'ü de önceleyen bir mahiyet arz etmektedir. (Huizinga, 2006: s.14,16) Huizinga'nın, oyunun kültürü öncelediğine dönük bu yönlü yaklaşımı bizim girişte ifade ettiğimiz temel savımızı da destekler niteliktedir. Öyle ki "Kültür" kolektiftir. Oysa "oyun", münferit de olabilmektedir. Diğer taraftan Herakleitos'un "ömür, oyun oynayan bir çocuktur, yani bir dama oyunu; çocuğun krallığıdır o" yönündeki mülahazası (Yıldız, Şar, 2016: s.46) ise Oyun'un başlangıçta "şahsiliğine/münferitliğine" dönük bir diğer tarihsel yaklaşım biçiminde karşımıza çıkmakta ve bizim savımızı da olumlamaktadır. Bununla birlikte yine Oyun teorilerine dair mütalaada bulunmuş bir diğer isim olan Eugen Fink ise her oyunun, insan hayatının kendi kendisiyle anlayan bir münasebeti olduğunu ifade etmekle birlikte oyunun "şimdiki zamanı" bahşeden bir mekanizma işlevinden bahseder ve onun bir varoluş fenomeni olduğunu da altını çizer. Fink'e göre oyun oynama rastgele eylemlerin keyfi çeşitlemeleriyle sınırlı olmasına rağmen yine de oyun kuralı kanun değildir. Hatta oyun faaliyetinin tam ortasında bile diğer oyuncuların da onayıyla kuralları değiştirebiliriz. Fakat o zaman da, değiştirilmiş olan kural geçerli olacak ve karşılıklı eylemler akışını sağlayacaktır. (Fink, 2015: s.11,17,18,19) Dahası "Oyun"un ontolojisi açısından da bize göre neticede bir çocuğun veya bebeğin ilk oyuncağı kendisidir ve ilkin kendisiyle oynar, başkalarıyla değil.

Oyuncu, üstlendiği "rol" ile kendi kendisini "örtmekte"dir, bir bakıma onun altında yok olmaktadır, kendine has belli bir yoğunlukla rolün içinde yaşamaktadır - ama, yine de, "gerçeklik" ile "görünüş"ü artık birbirinden ayırt edemeyen ruh hastası gibi değildir. Oyuncu kendisini yeniden rolün dışına çıkarabilir; çünkü oyuncu oyun esnasında çifte varoluş üzere bulunduğunu bilir, her ne kadar bu biliş bazen son derece zayıflamış olsa da. Bu biliş, iki evrendedir - ama unutkanlıktan veya konsantrasyon eksikliğinden değil; bu 'iki'lik, oynamanın özünde vardır. (Fink, 2015: s.21)

Yukarıda işaretlediğimiz hususları göz önüne alarak insanın niçin oynadığına dair bir soru sordüğümüzda ise Patrick Bateson ve Paul Martin'e göre bunun cevabı fiziksel eylemler için araç olarak kullanılabilirdiği gibi düşünceler için de kullanılabilmeye yaradığı içindir. Bateson için insanlar, saf düşünce alanında da oyun oynayabilirler ve oyunlarıyla problemlere yaratıcı çözümler üretebilirler. Örneğin rüya gibi değişen bilinç durumları ve bu bilinç durumlarının oyunla ve yaratıcılıkla ilişkiseliliği de varoluşa dair işlevsel bir mekanizmadır. (Bateson, Martin, 2014: s.27) Bu bağlamda Eski Yunan'da Aristocu "Poetik" yaklaşımla "acıma ve korku yoluyla bu tür coşkuların bedenden temizlenmesini gerçekleştirmek" biçiminde işaretlenebilecek Tiyatro Sanatı (Thomson, 2021: s.307) "oyun, oyuncu ve oynamak" olgusunun da "kurumsallaştığı" ortam olarak karşımıza çıkmaktadır. Nitekim Eski Yunan'da "özünde şiir/şiirsellik sanatı" biçiminde tezahür eden Oyunculuk ve bu bağlamda Oyunculuk Sanatı ise günümüzde her ne kadar "diabolik" köklerinden uzaklaşmış gibi görünse de temelde "baskılanmış olan varoluşu dile getirme" anlamında aynılık taşımaya devam etmektedir. (Thomson, 2021: s.309)

Elbette hem Antik Yunan'da hem Roma'da, dahası Ortaçağ ve Rönesans dönemlerinde de tragedya ve bu bağlamda tiyatro sanatı açısından oyunculuk sanatının tekniğine ilişkin çeşitli görüşler serdedilmiştir. Ne var ki bunlar içerisinde on sekizinci yüzyıla değin farklılık yaratacak ve iz bırakacak çok fazla eser gösteremiyoruz. Bununla birlikte on sekizinci yüzyıla gelindiğinde ise Denis Diderot'nun "Paradox of the Actor (Paradoxe sur le Comédien)"<sup>4</sup> isimli çalışmasını görmekteyiz.

Diderot, bu çalışmasında "Gerçekçiliğin" oyunculuk sanatına yansıtılması doğrultusunda oyuncunun paradoksunu aşmasına yönelik yeni fikirler ortaya koymuştur. Ona göre paradoks; "Oyuncu, oyun

<sup>4</sup> Aktörlük Üzerine Aykırı Düşünceler.

oyarken kendisiyse, kendisi olmayı nasıl durdurabilir" yönünde bir paradoks biçiminde anlaşılmalıdır. "Oynamıyormuş gibi oynamak ve oyuncu kendisi olmayı bırakmak istiyorsa bunu nasıl gerçekleştirebilir" gibi sorular Diderot'nun temel sorunsallarını oluşturmuştur. Dahası oyuncunun bu iki "kişiliği" (karakter ve kendilik) arasındaki ilişkinin en iyi nasıl vurgulanabileceği sorunu ise esas mesele olarak karşımıza çıkmaktadır. Diderot, ilkin doğanın akışını takip eden ve duyguların karakterinde ve coşkusunda benliğini "kaybeden" (ya da keşfeden) "hisseden" oyuncuyu savunmaktaydı. Sonrasında ise "etkilenmeden" ve duyguyu "taklit ederek" yaratıma rehberlik eden bilinçli sanatsal seçime sahip duyu aktörünü savunmaya başlamıştır. Diderot için oyuncular "öfkeli olduklarında değil, öfkeyi iyi oynadıklarında halkı etkileyebilirlerdi. Bu bağlamda 1906 yılında Konstantin Stanislavski, Finlandiya'da inzivaya çekileceği vakit yanına Diderot'nun bu çalışmasını alacaktı. Nitekim modern tiyatronun ve oyunculuğun şekillenmesinde de Diderot'nun ameliyesinin olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. (Beck, 2000: s.264)

Yirminci yüzyıla gelinceye kadar özellikle Batı tiyatrosunda yöntemleştirilmiş bir Oyunculuk Sanatından bahsedemiyoruz. Ancak İtalyan halk tiyatrosu olan *Commedia dell'Arte* gibi yüzlerce yıldır varlığın sürdüren ve kurumsallaşmış bir gerçeği düşündüğümüzde ise bu durumun bir istisnası olduğunu görürüz. Oyuncularının rollerini doğaçlayarak icra ettikleri ve her tipten kendine özgü maskesinin olduğu *Commedia dell'Arte*'de, oyuncular, oyunculuğu bir meslek ve zanaat olarak görmekteydiler. Usta-çırak sistematığı dâhilinde eğitilerek kendi üsluplarını yaratıyorlardı. Dahası Lee Strasberg, Jacques Copeau, Meyerhold gibi kimi tiyatro insanları da sonrasında *Commedia dell'Arte*'nin ilk modern oyunculuk biçimi olduğunu savunmakla birlikte kendi yöntemlerini yaratma süreçlerinde bu geleneğin kurallarından faydalanmışlardır. Bununla birlikte sanatın hızla "bilimselleştiği" özellikle insan bilimleri alanında (Antropoloji, sonrasında Sosyal Antropoloji, Psikoloji ve Felsefe) yirminci yüzyıl başlarında yaşanan gelişmeler oyunculuk sanatının da bilimselleşmesi yönünde etkiler ortaya çıkartmıştır. Özellikle avant-garde sanatsal hareketleri ve girişimlerinin oyunculuk sanatının gelişimde başat bir rol oynadığını da söyleyebiliriz. Kerem Karaboğa'ya göre ise yirminci yüzyıl bu açıdan tiyatro araştırmaları çağıdır ve oyunculuk yöntemleri yüzyıldır. (Karaboğa, 2001: s.41,43)

Bu noktada şunu hemen ifade etmek isteriz ki; Doğu'da, özellikle Çin, Japon ve Hint kültürlerinde dahası "Ortaoyun" geleneği bağlamında Türkiye'de yüzlerce yıldır oyunculuk sanatına dönük kurumsallaşmış teknikler mevcut durumdaydı. Ne var ki Batı hegomonik dünyada elbette "merkez" Batı olacaktı. Bu sebeple Doğu'daki genelde kültürel yerleşik gelenekler özelde ise tiyatro ve oyunculuk sanatına ilişkin kurumsallaşmış yapılar görmezden gelinmiştir. Özellikle post-modern atmosferin bir getirisi olarak Nietzscheci akreditasyonun sağlamış olduğu zeminden hareketle 1950'lerin sonu ve 60'ların başlarından itibaren Batı da içine düştüğü tiyatral krizi aşabilme adına yeni bir "poetik kaynak" arayışına girmiştir. Ritüelistik olanın kaynaksallığında Afrika ve Uzak Doğu kültürlerinden istifade edilerek ortaya koyulan yeni poetik anlayış Batı'nın "kompleksini" de farklı bir maskeye büründürerek Olimpos panteonu Yunanistan'dan alıp seyyar hale getirerek farklı kültürlerle uyarlama yoluna gitmiştir. Yine böylesi bir atılımın sonucu olarak 1970'li yıllarda "Tiyatro Antropolojisi Okulu" Polonyalı Jerzy Grotowski'nin talebesi İtalyan Barba tarafından kurularak yüzünü tamamıyla Uzak Doğu'ya dönecektir. Nihayetinde "Kilise"nin sultanı olan "Söz (logocentrism)" atomize olarak yerini "Dil"e bırakacaktı.

Tekrar yirminci yüzyılın başlarına dönecek olursak, bu yüzyılın başlarında Oyunculuk alanında ilk çalışmaları yapan kişi olarak Moskova Sanat Tiyatrosu kurucusu Konstantin Sergeyeviç Stanislavski (1863 - 1938)'yi görmekteyiz. Stanislavski'nin oyunculuk sanatına getirdiği ilk teknik yenilik "Sihirli Eğer" adını verdiği teknik ile oyuncuların "eğer ben olsaydım" düsturuyla karaktere yaklaştırılması oldu. Oyuncu kişinin "Duygusal Hafıza"sının kullanımı, yani oyuncunun kendi duygusal geçişinin oyunun

dokusuna dâhil edilmesi odaklı bu yöntem yaklaşımı "Metot Oyunculuğu" olarak da bilinen şeye yol açan bir Stanislavski yeniliği idi. Dahası Stanislavski'nin en büyük yeniliklerinden biri de karakter için "Amaç"ın belirlenmesi ve geliştirilmesiydi. Ona göre oyuncular, belli bir ritim duygusuyla hareket etmeliydiler. Ayrıca, sahnede konsantrasyonun sağlanabilmesi için "odaklanmanın" gerekli olduğunu da savunuyordu. Böylece oyuncular için karakterin "Amaç" aksiyon skorunu da belirleyebilecekti. Amaç, ona göre oyuncuyu, başarısına hizmet etmek için hem fiziksel hem de sözlü eylemlere yönlendiren bir arzu mahiyetindeydi. Yine öğrencisi Evgeni Vakhtangov ile birlikte geliştirdiği "gerekçelendirme" tekniği de oyuncunun karaktere yaklaşımında işlevsel bir rol oynayacaktır. "Gerekçelendirme", ona göre aktörün davranışının altında yatan şeyi ve onu neyin yönlendirdiğini bulma ihtiyacını tanımlamaktadır. (Rafael, 2015: s.3,5) Nitekim Stanislavski'nin "ilk dönemi" olarak da nitelendirilebileceğimiz bu süreçte Stanislavski, bir oyuncunun karakterini tasarlama yolunda "bilinç-dışı ve bilinç-altı" olgularını "bilinç" (Söz) yoluyla tetikleme (Karaboğa, 2001: s.46) yönünde bir tutum sergilemiştir. Özellikle Fransız psikolog Ribot'nun da öğretileri doğrultusunda "Psikoloji" temelli bir yöntem yaratmaya çalışmıştır. Öyleyken, yaşamının sonlarını kapsayan ve "ikinci dönemi" olarak ifade bulan süreçte ise öğrencisi Michael Chekhov'un da çalışmalarının etkisiyle "Fiziksel Eylemler" yöntemini salık vermiştir. Çünkü Michael Chekhov'un da söylediği gibi; hisler ve duygular doğal olarak "amaç"lara ancak eşlik edebilirlerdi dolayısıyla bir hedefe dönüştürülemezler. İnsanın psikolojik durumu ve yaşamı ancak fiziksel eylemler aracılığı ile gösterilebilirdi. Eğer bir psikolojiden bahsedeceksek bu ancak "psiko-fiziksel" bir "psikoloji" olabilirdi. (Rafael, 2015: s.6) Nitekim sonrasında öğrencisi ve yazar Anton Chekhov'un da yeğeni olan Mikhail Alexandrovich Chekhov (Mihail Chekhov) (1891-1955) "psiko-fiziksel" olanı tam manasıyla yöntemleştirerek günümüze kadar gelecek olan en önemli oyunculuk metotlarından birini yaratacağı. Bununla birlikte Stanislavski 1922 - 1924 yılları arasında Moskova Sanat Tiyatrosu ile birlikte Avrupa ve ABD turnesine çıkmıştır. Richard Boleslavski, Maria Ouspenskaya, Andrius Jilinsky, Leo ve Barbara Bulgakov gibi oyuncular ise turne bittikten sonra Amerika'dan Rusya'ya geri dönmemişler ve Amerika'da oyunculuk dersleri vermeye başlamışlardır. Stanislavski yönteminin Amerika'ya taşınması ve bir anlamda yeniden yorumlanması dahası günümüze kadar gelmesi ise böylelikle gerçekleşmiştir. (Cevher, 2017: s.28)

Stanislavski'nin "Psiko-Fiziksel" olana doğru yelken açmasının en önemli tetikleyici kişilerinden olan öğrencisi Mihail Chekhov kendi yöntemini geliştirirken "Sovyet Yönetimi" altında olduğunu unutturmasına Rudolf Steiner ve Helena Petrovna Blavatsky gibi "Ruhçuluk" ekolünün kurucu babalarına ilgi duymaya başlamış ve derinden etkilenmiştir. Antropozofi, yani "spiritüel gelişim yolu" sonunda Chekhov'un da yolunun Amerika'ya düşmesine neden olacaktır. Chekhov için materyalist dünya görüşü oyuncu için bir engeldir ve oyuncunun görevi yaşamı dışsal olarak algılayıp göstermek değil onu "hermeneutik" bir yaklaşımla yorumlamaktır. Chekhov'a göre "imge ve imajinasyon" her şeydir. Tıpkı Martin Heidegger'in varlık felsefesini tanımlayan "Dasein" gibi oyuncu da karakterini "tasarlamalı ve yansıtmalı"dır. Bununla birlikte Chekhov, Rudolf Steiner'den esinlenerek insan vücudunda bulunan üç önemli merkezin varlığından bahsetmiştir. Bunlar; baş ya da düşünme merkezi (thinking), göğüs ya da hissetme merkezi (feeling), karın altı ya da arzulanma merkezi (willing)dir. Chekhov için özellikle "göğüs merkezi" önemlidir. Bu merkez ona göre "ideal merkez"dir ve "ben" dediğimizde bu merkezi gösterdiğimizizi belirtmektedir. Göğsümüzde yer alan ve bütün dürtülerimizin kaynaklandığı bu merkez, iç aksiyonumuzu ve hareketlerimizin gücünü barındırmaktadır. Chekhov'un diğer oyunculuk yöntemlerinden en önemli ayırt edici niteliği ise "Psikolojik Jest"lerdir. Ona göre psikolojik jest, karakterin "sahici" yönüdür ve bu arketipsel bir eylemdir. (Cevher, 2017: s.58,61,63,65,66,74) Bununla birlikte şunu da söylemek isteriz ki Chekhov'un yöntem zeminini oluşturan "İmgelem" olgusu her şeydir. Senem Cevher, bu durumu şöyle aktarmaktadır:

Chekhov'a göre oyuncu rolünü yaratırken rüyalarındaki ve yarı uyanık, yani hypnagogya süreçlerindeki, imgelerden ve seslerden yola çıkarak kendi kişisel gündelik hafızasının ötesine gidebilir. Seyirci de oyunu seyrederken imgelemine harekete geçirecek ve benzer bir süreç yaşayacaktır. Bu süreç hem oyuncuda hem de seyircide birey olarak kendisinin ötesinde "imgelem" dünyası ile yaptığı bir yolculuğu kapsayacaktır. Tam da burada unutulmaması gereken nokta, yukarıda da değinildiği üzere; oyuncunun hayal dünyasından bir imgelemi seçmesi; sonrasında da onu değiştirmesi ve geliştirmedir. İmge karakter ile beraber gelir; onunla sürekli ilişki içerisinde. (Cevher, 2017: s.70)

Stanislavski'nin Avrupa ve Amerika turneleri sonrası birçok öğrencisinin Amerika'da kalıp orada oyunculuk eğitimi vermeye başladığını ve bunun bir sonucu olarak da Stanislavski sisteminin yaygınlık kazandığını söylemiştik. Bununla birlikte öğrencilerinden oluşan bu sanatçı gurubundan Richard Boleslavsky ve Maria Ouspenskaya, Stanislavski'nin ilk dönem yaklaşımlarını geliştirip bu yönde dersler verirken daha önce de belirttiğimiz üzere Mihail Chekhov ise kendi metodolojisini yaratmıştır. Bir diğer öğrencisi olan Sonia Moore ise onun son dönemi olan "Fiziksel Eylemler" dönemine tanıklık edebildiği için bu döneme ilişkin öğrendiklerini geliştirip aktarmıştır. Tüm bu hareketliliğin getirisi ise Amerika'da metot oyunculuğa yönelik yeni isimlerin ortaya çıkması biçiminde tezahür etmiştir. Bu isimler arasında özellikle Lee Strasberg ve Eric Morris gibi isimler ilk dönemin takipçisi olacak biçimde "salt psikolojik" temelli metodolojiler yaratırken Stella Adler ve Sanford Meisner ise Stanislavski'nin son dönem yaklaşımı olan "Fiziksel Eylemler" yönteminin takipçisi olmuş ve kendi metodolojilerini geliştirmişlerdir. (Ergün, 2015: s.12) Amerika'daki bu isimlerin yanı sıra Fransa'da Antonin Artaud (1896 - 1948) daha sonraki dönemlerde ise Polonya'da Jerzy Marian Grotowski (1933 - 1999) "avant-garde" temsilciler olarak hem tiyatroya hem de oyunculuğa yeni bakış açıları getirmiştir. Bununla birlikte Artaud'nun fikirlerini tam manasıyla "oyunculuk metodolojisi" olarak işaretlemek doğru bir yaklaşım olmayacaktır. Daha çok Tiyatro Sanatı'na dair genel bir "kuram ve metodoloji" biçiminde nitelenmenin yerinde olacağı kanaatindeyiz. Diğer taraftan Grotowski'nin de yine Stanislavski'nin son dönem takipçisi olarak "Fiziksel Eylemler" yöntemini geliştirerek yeni bir boyut kazandırdığını söyleyebiliriz. (Ergün, 2012) Nitekim tüm bu yaklaşımlara baktığımızda tüm bu metodolojistlerin ya Stanislavski'nin psikolojik temelli yaklaşımı olan ilk dönem ardılı yahut Michael Chekhov'un "Psiko-Fiziksel" çalışmalarını takip eden ve bu yönde çalışmalarını geliştiren kimseler olduğunu ifade edebiliriz. Öyleyse Stanislavski'nin de nihai bir durum olarak karar kıldığı "Fiziksel Eylemler" olgusunu yöntemleştiren Michael Chekhov'un "Oyunculuk"a dair metodolojisinin günümüzde de Oyuncu ve Oyunculuk açısından elimizdeki yegâne yöntem olduğunu söylersek yanlış bir şey söylemiş olmayacağımız düşüncesindeyiz.

Hal böyleyken elbette yukarıda sıraladığımız isimlerin dışında günümüze kadar oyunculuğa dair başkaca yönetsel yaklaşımlar olmuştur. Ne var ki bu yöntemler yukarıda saydığımız isimler kadar ayırt edici mahiyette olmadığı için çalışmamız dâhilinde ifade etmenin gereksiz olduğu kanaatindeyiz. Bununla birlikte günümüzde bu yönde çalışmalar yapan kişiler arasında "özellikli" bir yere sahip olduğunu düşündüğümüz dahası tiyatro çalışmalarlarıyla da oldukça fark yaratan ayrıca Türkiye'de ve Türk oyuncularla da çalışmalar yürüten Yunan tiyatro yönetmeni Theodoros Terzopoulos (1947 - ) isminden ve oyunculuğa dair metodolojik yaklaşımdan bahsetmek isteriz. Nitekim önereceğimiz "Memorat Oyunculuk Metodu"nun biçimsel ve fikrîsel bakımdan Terzopoulos'un yöntemine benzer yönleri olmakla birlikte temelde ontolojik açıdan farklılaştığını söylemek isteriz. Bu bakımdan mukayese edilebilirlik yaratması açısından da bu yaklaşımı genel hatlarıyla ifade etmenin yerinde olacağı fikrini taşımaktayız.

### 3. Ontolojik Zemine Dair Kapı Aralayıcı Bir Yaklaşım: Theodoros Terzopoulos (1947 - ) ve Biyodinamik Yöntem

"Biyodinamik Yöntem" olarak da adlandırılan Terzopoulos'un metodolojisi, (Karaboğa, 2008: s.73) bir tür "Dionisyak enerjinin" ortaya çıkmasına dönük çalışma prensibine dayanmaktadır. Diğer bir ifadeyle söyleyecek olursak; onun yöntemi; esrime (ekstaz/vecd) ile dionisyak enerjinin açığa çıkartılarak vücuttaki tıkalı enerjileri açılması ve özgürleştirilmesine yönelik egzersizler barındırmaktadır. Terzopoulos'un oyuncusu, kendini adeta Dionysos'un bir müridine dönüştürerek vücudunu "yapı söküme" uğratar (parçalar) ve tekrar onarılmış/iyileştirilmiş bir bütün haline getirir. Tüm bu süreç bir tür ekstaz yani vecd halinde gerçekleşmektedir. Esrime onun yönteminin en temel unsurlarından biridir. Vecd hali sayesinde oyuncu Dionysos'a yaklaşır ve kendini onun müridi olarak ortaya koyar. Oyuncu, tüm sınırları yok sayan bir Dionysos gibi "normatif olmayan" her türlü insani görüngüyü bu esrime ve bedeni/vücudu aracılığı ile Dionysos'u taklit ederek gerçekleştirmeye çalışır. Toplumsallık açısından esrime aracılığıyla her türlü "sınırın aşılması" yaşamı ölümden ayıran sınırı da kapsamaktadır ve "şamanik bir parçalanma" benzeri "ölüp-dirilme" motifi eşliğinde "sürgündeki (dahası sürekli seyahat eden) Dionysos'u tekrar yaşama getirmek (çoşkusallık) esas amacı oluşturmaktadır. Bununla birlikte Terzopoulos'un Dionysos'u sadece bir Yunan tanrısı değildir. Adlandırma açısından o bir coğrafi iz düşümdür. Öyle ki Suriye'de Adonis, Mısır'da Osiris ve Frigya'da Attis olarak karşılığını bulduğumuz Dionysos, Yunanistan'a ise Hindistan'dan gelmiştir. Wole Soyinka onu Yoruba tanrısı Ogun ile bir tutmaktadır. Terzopoulos'un kendisi de Latin Amerika'nın Kolomb öncesi tanrısı Yarupari'den bahseder ve bu anlamda Dionysos, küreselleşmenin tanrısı olarak görülebilir. Terzopoulos'un tiyatrosunda o dünyayı dolaşan, seyyah bir tanrıdır. Onun için insan vücudu evrenseldir ve bu sebeple yapımlarında dünyanın birçok ülkesinden oyuncuyu aynı oyunun içerisinde kendi dilleriyle bir araya getirmektedir. Nitekim ortak dil, ona göre insan "vücudu"dur. (Fischer-Lichte, 2019: s.11,12) Terzopoulos, vücudu "arketipik-vücut" olarak değerlendirir ve temelde "Kartezyen beden ve zihin" ayrımını ve buna bağlı olarak zihnin tahakkümünü ortadan kaldırarak aktörün "beden-zihin" olarak "vücut" biçiminde ortaya çıkmasını sağlamaya çalışmaktadır. Bunu yapmaktaki amacı; insan bedeninin derinliklerine gömülü saklı "anıların" yani "hafıza"nın açığa çıkmasını sağlamaktır. Dolayısıyla onun yöntemi "psiko-analist" olmaktan ziyade "fizyo-analist (physioanalysis)" bir anlayıştır. (Fischer-Lichte, 2019: s.14) Terzopoulos'un çıkış noktası tragedyalar bağlamında mitler ve Dionizyak esrimedir. (Halaçoğlu, 2020) O, Nietzscheci bir yaklaşımla "yaşama (varolma)" isteğini "Dionizyak enerji" (Nietzsche, 2011: s.56) ile ilişkilendirmektedir. Gündelik hayatta beden sınırlılığını koyduğu "libidinal enerji bölgesi"nin keşfi ve bunun getirisi olarak açığa çıkacak olan "ilksel ben-duygusu" onun oyuncusuna bir tür özgürleşme sağlayacaktır. Dahası Terzopoulos'un tiyatrosu olan Attis Tiyatrosu'nun oyuncusu; kalça-pelvis bölgesindeki üçgen olarak nitelendirilen enerji merkezini açmanın yollarını aramalı ve çeşitli nefes çalışmalarıyla bedende bir özgürleştirme sağlamalıdır. (Karaboğa, 2008: s.20,72) Terzopoulos için sanatsal yaratımın yolu bedeni özgürleştirmekten geçmektedir. Öyle ki; oyuncu, psiko-fiziksel bir yöntem olarak "nefes egzersizleri" yoluyla üç temel enerji bölgesini (1. omurganın anüs tabanı, 2. genital bölge, 3. alt diyafram) içeren üçgenin özerk olarak hareket etmesine izin verir. Bu yönde bir çalışma özgürleşmeyi ortaya çıkartarak yaratıcı hayal gücünü serbest bırakır ve vücut bilinmeyen miktarda enerjiyi açığa çıkartarak yeni ifade kodları üretmeye hazır hale gelir. (Decreus, 2019: s.69,70) Bununla birlikte Terzopoulos'un oyuncusu için bir çözümünden ve onun sağladığı katharsis'ten söz edilemez. Trajik olanın doğasına uygun biçimde insanın kendisine ve başkalarına uyguladığı zulüm karşısında yoğun ve sürekli bir keder hali hüküm sürer. (Karaboğa, 2008: s.109) Ancak buradaki bu "keder" pejoratif olarak değil tıpkı Heideggerci bakış açısıyla "ölüme yönelik olmak" gibi "ölümün bekleme odası" mahiyetindedir. (Terzopoulos, 2016: s.64) Tüm bunların yanı sıra Terzopoulos'un çıkış noktası



tragedyalar bağlamında mitler ve Dionizyak esrimerdir. (Halaçoğlu, 2020) O, Nietzscheci bir yaklaşımla "yaşama (varolma)" isteğini "Dionizyak enerjisi" (Nietzsche, 2011: s.56) ile ilişkilendirmektedir.

Nihayetinde Terzopoulos'un metodu da dahil yukarıda işaretlemeye çalıştığımız Oyunculuk metotları her ne kadar "palyatif" olarak oyunculuk meslek alanında çözümler üretse de neticede organik/otantik olmaları bağlamında ruhtan yoksun ve müphem olmaları dolayısıyla bu yönlü her tür kalkışma akamete uğrayacaktır kanısını taşıyoruz. Böyleyken "Oyunculuk" olgusu "sahici ontolojik bir zemin"den mahrum kalmıştır. Oysa bizim önereceğimiz "Memorat Oyunculuk Metodu"nun da ontolojik zeminini oluşturması ve dahası Terzopoulos'un ilksellik olarak kabul ettiği "mitleri" dahi incelemesi ve kaynağı olması bakımından bir tür sözlü anlatı geleneği olan "Memorat" olgu, Oyunculuk'a dair ontolojik açıdan "ruhu olan" bir zemin yaratacağı iddiasında bulunuyoruz. O vakit önce "Memorat" olgunun ne olmaklığına dair belirlenimlerde bulunup sonrasında ise önerdiğimiz metodolojiyi genel hatlarıyla serilmeyebiliriz.

#### 4. Otantik Bir Ontolojik Zemin Olarak Memorat

RAB Tanrı; Musa'nın yaklaştığını görünce, çalının içinden, "Musa, Musa!" diye seslendi. Musa, "Buyur!" diye yanıtladı. (Mısır'dan Çıkış 3:4) İki bin iki yüz seksen beş metre yükseklikteki Sina Dağı'nda, Tanrı ile Musa peygamber arasında geçtiğine inanılan muhaverenin "Hakikati" yahut "Gerçekliği" ne şekilde sorgulanırsa sorgulansın nihayetinde Musa peygamber Sina Dağı'ndan indiğinde artık kavmine anlatacağı bir Memorat'a sahipti. Bundan böyle onun tüm "hakikati" bu deneyimi/tecrübesi olmuştu. Şamanizm ve başkaca en erken inanç biçimlerine yönelik araştırmalar ortaya koymuştur ki ilksel Oyuncu figürü bağlamında Şaman veya başkaca erken dönem inanç biçimlerindeki inanılan dinin rahibi olacak kişiler çocukluk dönemlerinden itibaren "farklılığı/başkallığı/kendiliği" ile toplumda öne çıkmaktadırlar. Halkbilim alanında Memorat olarak tanımlanan ve daha çok; münferit, yorum-üstü (ifadeye indirgenemeyen) deneyimin altını çizen "yaşanılmış yahut deneyim edilmiş tecrübe edilmiş birçok tabiatüstü olayların" anlatılarına sahiptirler. Ayrıca böylesi tecrübeleri yaşayan kişilere de ayırım gözetmeksizin Memorat denilmektedir. Örneğin Hz. Musa, Sina Dağı'nda bir tür Memorat deneyimlemiştir. Bununla birlikte dağda deneyimlediği tecrübenin insanlara anlatılması ise Memorat hikâyesi olarak ifadelendirilmektedir. Hz. Musa da artık bir Memorattır. Hz. Musa v.d. o(a)rada; "biyolojik/fizyolojik, nörolojik, ontolojik/varoluşsal (felsefe) ne yaşamıştır" sorusu tam da böylesi bir deneyimi (Memorati) bilimsel zemine oturtmamızı sağlayabilen gerekçelerdir. Buna şunu da ekleyebiliriz ki Anadolu'da düğünlerde bayramlarda eğlencelerde kendini ilk olarak oyun alanına atan kişiler çocukluktan itibaren "zaten" öyle/oyunbazlığı "açık" kişilerdir. Çünkü o "hikâyeyi" (oyunarak yahut dua ederek) o anlatacağı ve bunun için diğerlerine göre daha istekli ve yeteneklidir. Latifkar bir ifade serdedecek olursak eğer, "korkusuz" ve "cesur"dur, korkunun üzerine gidebilendirler. Çünkü her şeyden önce bütün bu tarz icralar (şaman ayini, düğün, v.s.) bir tür konvansiyondur (kutsal yahut sekülerleşmiş kutsal pratik) ve bu konvansiyon "şeylerin (kaygıların/sorge)" nesneleştirilmesi yani kaygının korkuya dönüştürülmesi pratiği/performansıdır. Dahası kozmosu açıklamak için bir aygıttır ve Memoratlar da kozmosu açıklayan mekanizma olarak karşımıza çıkmaktadırlar. Nihayetinde Memoratlık konvansiyon pratikleridir. Kısaca felsefi anlamda Memorat, "Korkunun" karşısına dikilen Cesarettir. Bu da yine bireyin (Memorat) varoluşsal niteliklerinden neşet etmektedir.

Memorat; merkezinde bir inanç (apriori olarak inanç) olmak kaydıyla (Green, 1997: s.92), tabiatüstü düzeyde yaşanmış "korkulu" bir hadisenin; o durumu tecrübe eden (ilk elden), şahit olan veyahut da bizatihi tecrübe edenden dinleyen biri tarafından sözlü anlatı geleneği dâhilinde aktarımıdır. Halkbilim alanında "şahsi tecrübe anlatıları" (Sydow, 1977: s.87) başlığı altında incelenen Memorat (Memorate),

Özkul Çobanođlu tarafından bir tür esrime/ekstaz/vecd hali ile ortaya çıkan durum olarak açıklanmaktadır. Olađanüstü tecrübeyi yaşıyan veya bizatihi ondan dinlemiş biri yahut birileri tarafından sözlü olarak aktarılması "şartı" ise Memorat'ın en temel gereklerinden biridir. Bununla birlikte Memorat'ı diđer sözlü anlatı türlerinden (efsane, masal, mit v.s.) ayıran olmazsa olmaz en temel niteliđi ise hadiseyi yaşıyan kişinin ölmüş dahi olsa adıyla, sanıyla kim olduđunun biliniyor olması zorunluluđudur.

Bununla birlikte Memorat olgunun tekâmülü bağlamında; bir memorat anlatısının basit, kişiselleştirilmiş yorumunu memorat(e); aynı hikâyenin ayrıntılı, daha mesafeli ve kişisel olmayan (yorumlanarak anlatılmış) üçüncü kişi varyantını ise "fabulate"<sup>5</sup> biçiminde tespit etmekteyiz. (Sydow, 1977: s.87) Yine bu bağlamda Halkbilimci Linda Dégh (1918 - 2014) fabulatların halk inançlarının yapısındaki temel "konseptler" olduđuna dikkat çekmektedir. Fabulatın aktarımı, esasında bir "inanç önermesidir." Fabulatlar, "garip ama gerçek" olduđu iddia edilen türden dikkate deđer olaylardır. Bu da fabulat muhtevalarını kelimenin tam anlamıyla kurumsal dinlerin kutsal kitaplarındaki "inanç" metinleriyle benzer bir konuma yerleřtirmektedir. (Degh, 2001, s.45) Dahası efsanelerin (legend) hammaddesi olduđunu da söyleyebiliriz. (Bennett, 2019) Bu noktada Oyunculuk açısından bir duruma dikkat çekmek isteriz ki; köken açısından nereden bakarsak bakalım Tiyatro/Oyunculuk bir "İnancın" ürünüdür. En azından aktörün/oyuncunun "kendine olan inancının" ürünüdür. Dahası bu inanç seyirci ile müteakabiliyet esasına dayalıdır.

Efsane, biçimsel açıdan ve başkaca özellikleri bağlamında, bir inanç içeriđini ileten bir veya daha fazla motiften oluşan sabit ve birleşik bir anlatıdır. Farklı yerlerden derlenmiş en az iki varyantı bulunmalıdır. Fabulat ise halk fantezisi tarafından yaratılan ve aktarılan bir tasvirdir dahası sabit bir motif kalıbı sergiler. Muhtevası halk inancı barındırmakla birlikte gerçekliđe başka bir bađlılıđı vardır ve genelde geleneksel bir inanç sisteminin temeli olarak kabul edilir. (Degh, 2001: s.42)

Dinler tarihçisi Şinasi Gündüz'e göre mitoslar (myth/mit) öncelikli olarak kutsalı ve metafizik olanı anlamaya ve algılamaya yöneliktir. İkinci bir işlev olarak da kişinin çevresini tanımasına ve içinde yaşanılan dünyada meydana gelen her türlü olayın menşei ile birlikte neden ve nasıllıđına ilişkin açıklamada kullanılmaktadır. Gündüz, mitlerin üçüncü bir özelliđi olarak da insanların çeşitli beklenti, istek ve arzularına cevap vermesi yönünde işlev gördüđünü söylemektedir. (Gündüz, 1998: s.27) Mitler genel olarak; dünya, insan, hayvan, çeşitli toplumsal kurumlar gibi herhangi bir şeyin nasıl var olduđunu anlatsa da tüm anlatılar içinde hiyerarşik açıdan en tepeye dünyanın yaratılışı mitinin başka bir ifadeyle kozmogoninin konulduđunu söylemek yanlış olmaz. Bu saydıđımız "şeyler" gerçek şeyler olduđu için bunlara dair hikâyeler de hakiki anlatılar olarak görülmektedir. Toplumsal insanın tüm yaşamsal pratiklerinin (ritüeller, beslenme, sanat, çalışma, eğitim v.s.) bir tür ana yasası niteliđindedir. Mitlerin hala etkili olduđu toplumlarda yalan hikâyelerden (masallar, fabllar v.s.) ayırt edildiđi için yani hakiki olduđu için kutsallıđı bağlamında ulu orta anlatılması uygun görülmez. Mit yalnızca insana, dünya içinde insanın var olma kipinin bir açıklamasını sunduđu için deđil, onları yeniden anımsatarak, yeniden gerçekleştirerek, tanrıların, kahramanların ya da ataların "ab origine (kökenden başlayarak)" yaptıklarını yineleme olanađı verdiđi için varoluşsaldır. (Yves, 2000: s.784) Dahası mitler, ontolojik sorulara verdiđi yanıtlar nedeniyle de inançları şekillendirerek ilahları var edendir. (Gezgin, 2020: s.58)

<sup>5</sup> Latince "fabula" kavramı genel bir ifadeyle "masal"ı karşılamaktadır. Bununla birlikte Vladimir Propp, masal anlamına gelen Batı dillerindeki ifadelerin kök anlam olarak birçođunun "sayma, bir şeyi sayma, saydı duyma" gibi anlamlara geldiđini vurgulamaktadır. (Propp, 2012: s.13) Bununla birlikte şunu ifade etmeliyiz ki Hint-Avrupa kökenli rit- kökünden "ritüel/ritual" sözcüğü de yine "sayma, saydı duyma anlamında sayma ve hesap verme" benzeri anlamlara gelmektedir. Anadolu'daki birçok ritüelistik pratiđi niteleyen "Saya" kavramı da yine benzer biçimde aynı anlamlara gelmektedir. (Korkmaz, 2019: s.143) Bu da bize "Anlatma (masal, hikâye v.s.)" olgusunun performatif açıdan da "ritüelistik" olanla doğrudan iliřkili bir mesele olduđunu göstermektedir.

Diğer taraftan efsaneler ise insanlarla artık pek çoğumuzun kaybettiği doğal ve ruhani dünyalar arasındaki yakın ilişkiden doğmuşlardır. Gerçek ve fantezi arasındaki sınırlarda dolaşır, belirsizlik ve tuhaflıkları kutsallar ve dehşetengiz kozmik güçleri tarif ederler. (Wilkinson, 2010: s.9) Bununla birlikte efsanelerin dünyanın yaratılışı yahut başlangıcı ile ilgili olsa bile insanlar kendi kültür dünyasının materyalleriyle bu efsaneleri oluşturmaktadır. (Kerenyi, 2012: s.58) Buraya kadar olan tespitlerimizden şunu iddia edebiliriz ki mitler ilahi olanla bağını koparıldıktan sonra efsaneye doğru başka bir deyişle dünyevi olana tekâmül görüntüsü vermektedir. Bununla birlikte tam tersi durumun olmadığını iddia etmek yanlış bir tutum olacaktır. Kahraman kültürünün (anlatısının) ilahi külte (mite) tekâmülü de alan çalışmalarında birçok örnekle ortaya koyulmuştur. (Rank, 2016: s.9) Bunun herkesçe malum örneklerinden en bilineni Hz. İsa'nın tanrılaştırılması meselesidir. Hıristiyanlıktaki tekâmüle benzer bir inanç biçimi ise İslam'daki bazı anlayışlar dâhilinde Hz. Ali'nin Allah'la bir tutulmasıdır. (Gölpınarlı, 1987: s.150)

Mitin tekâmülü veyahut evriminin tespiti Din duygusunun ortaya çıkışına yönelik bize izleyebileceğimiz bir yol açmaktadır. Din, ister mitolojik (kurgusal) ister çevresel ve psikolojik isterse de vahiy geleneği bağlamında ortaya çıksın nihayetinde "mit/myth" olgusu ile ilişkisi açısından şunu söyleyebiliriz ki; toplumlar yaşamsal pratiklerinin getirisi olarak oluşturdukları "kutsal hâsıla"yı düzenleyici bir modellemeye ihtiyaç duymuştur. Böylesi bir ihtiyaç ise kutsalın envanteri olarak bir tür liturji (şariat) biçiminde "din" sistematığı etrafında oluşturulmuştur. Şahsi tabiatüstü deneyimlerin ürünü olması bağlamında ise mit ve memoratın organik ilişki içinde olduğunu bununla birlikte ilkin münferit olmağı anlamında ise miti öncesinde bakımda Memorat olguyu rahatlıkla "toplumsal olan mitin" öncesinde bir konumda ikamet ettirebiliriz. Dolayısıyla Oyunculüğün organik zeminine yerleşip ruhunu ortaya çıkarabilme adına mit ve efsanelerden türeyen "Tragedya" olgusundan ziyade miti ve efsaneyi öncelediği düşünülen ve kabul edilen Memorat olgusunun oyunculuğa dair teknik yahut mesleki metodoloji yaratmada fazlaca işlevsel ve otantik nitelik taşıdığını öne sürmekteyiz.

## 5. Memorat Oyunculuk

Bu bağlamda Memorat Oyuncunun ve Memorat Oyunculüğün felsefi açıdan varlığını ve varoluşunu serilmeyebilmek adına Martin Heidegger'in varlık felsefesi olan "Dasein" anlayışının da işlevsel olduğu önerisinde bulunmaktayız. Bununla birlikte Memorat Oyunculuk metodumuza dair teknik açıdan egzersiz ve alıştırmalarımız ise "beden teorileri" bağlamında oyunculuk sanatının da çağdaş kuramları arasına girmiş olan "enaksiyon teorileri" dâhilindeki belirlenimlere göre biçimlenmiştir. Öyle ki enaksiyon teorileri bağlamında Memorat Oyuncunun Mevcudiyeti (Embodiment) ve metodolojik teknik notasyonu; Vücuda-Gelmiş Zihin (Embodied Mind), Vücuda-Gelmiş Anlamsallık (Embodied Meaning), Vücuda-Gelmiş Gerçeklik (Embodied Reality) ve Vücuda-Gelmiş Bilinç (Embodied Cognition) gibi enaksiyon teorilerinin temel başlıkları çerçevesinde oluşturulmuştur. (Göksülük, 2021)

Dasein olmağı bağlamında ilkin "Kaygı halet-i ruhiyesi ontolojik zeminindeki Memorat Oyuncu" bu kaygısallıktan/boşluktan çıkabilme ve toplumsala dönebilme adına boşluğu doldurma çabası biçiminde "anlam arayışı"na girişecektir. Zaman ve Mekân yaratma arzusunun ortaya çıkardığı için sınırlarını belirleme çabası olarak değerlendirdiğimiz ve kendi kalesini yaratma çabası olarak nitelendirdiğimiz bu aşama uygun egzersiz ve alıştırmalar doğrultusunda "darp" aracılığı ile gerçekleşecektir. Darpların tekrarı Rit'i, Ritlerin tekrarı ise "anamlı" vuruşları yani sesi ortaya çıkaracaktır. İnsanın (bir bebeğin) ilk oyuncağı kendisidir. İlk kendi kendisiyle oynar. Bu sebeple ilkin kendi kendisine tepki verecektir. İşte, Darp - Rit - Ses süreçliliğinin yarattığı "Psiko-Fiziksel Kinestetik Tepkiler" onun dramaturjisinin de ilk aşamasıdır.

"Psiko-Fiziksel Kinestetik" tepkilerinin yaratacağı "aynılık ve farklılıklar" "Ritim" olgusunu açığa çıkaracaktır. Münferit olarak devam eden bu süreç "Ritmi" dolayısıyla "Müziği" ve melodiyi duyumsanabilir kılacaktır. Ritmin tekrar edilmesi artık anlam dünyasında "Oyun (Ritüel)" mefhumunun da tezahürüne sebep olmuştur. Artık elimizde anlam dünyası açısından yeni yapı taşları olarak Ritim - Müzik - Oyun ve Ritüel aygıtları mevcuttur. Münferit bir süreç olarak belirlediğimiz böylesi bir Ritüel, bir tür "münferit/şahsi deneyim"dir. Dolayısıyla çalışmamızın esasları olan Memorat olgusunu tam da burada tanımlama imkânı sunmaktadır. Çünkü Memorat "deneyimin" kendisidir. Heideggerci ifadeyle Memorat Oyuncu "Zaman"ın kendisi ve "ereignis/kendileyiş"tir. Bu haliyle/bu zamanda Memorat henüz anlam dünyası açısından yalnızca tecessüm etmiştir. Yani sadece "ontik" açıdan varlığını ortaya koymuştur. Ontolojisini yaratması bundan sonraki sürecin getirisidir.

Deneyim ve dolayısıyla Memorat Oyuncunun ontik açıdan zeminini ve varlığını tespit ettiğimiz bu noktadan sonra artık ontolojik açıdan kendini oldurmasına (kendileyiş) yönelik dünyanın içinde olmaklığı bağlamında münferitlikten toplumsallığa doğru kapı aralanacaktır. Buradan hareketle; ilkin oyunsallık (münferit ritüel) temelinde ortaya çıkan Memorat Oyuncunun "varoluşu", Felsefi bir mefhum olarak Deha bağlamında Oyunculuk "becerisini" zanaat ve sanat bağlamlarında teknik açıdan serimleyecektir. Yaşadığı "Deneyimi" yani "Memoratı"; içinde yaşadığı kültür ve pratik (dünya içinde olma) dâhilinde "Dil" yoluyla Performe ederek (öznel/münferit olanın kamusal olana soma aracılığı ile indirgenmesi) Kaygı (Sorge)'ın "şeyleştirilmesi" yani nesneleştirilerek Korku'ya dönüştürülmesi süreçlerini "kabiliyeti" nispetinde tecrübe edecektir. Nihayetinde dünya içine yerleşerek (kamusala) dil aracılığıyla yarattığı/inşa ettiği "anlam evreni" dâhilinde ontolojik açıdan Memorat Oyuncunun varlığını ve varoluşunu (mevcudiyetini) tespit etmiş olacağız. Böylelikle yeni bir Oyunculuk Metodu biçiminde "Memorat Oyunculuk" metodolojimizi de tam anlamıyla biçimlendirmiş olacağız.

Temelde "dolayısızlık (ucubelik)"tan "dolayımılığa (kamusala/toplumsala)" doğru işleyen bir süreç olarak ifade edebileceğimiz "Memorat Oyunculuk" yöntemimiz bir oyuncunun "mevcudiyetinin/vücuda gelmesinin" soma/beden aracılığıyla nasıl bir yol izlemesinin önerisi biçiminde anlamlandırılabilir. Memorat Oyuncunun notasyonu yöntemi Tiyatro sanatı bağlamında düşünüldüğünde "Oyuncu"nun ifadeye indirgenmesi zor iç dünyasının, ifade edilebilir ve diğerleri tarafından okunabilir ortaklıklara dönüştürülmesi (seyirci) olarak tarif edilebilir. Başka bir ifadeyle "transandantal bir varlık olarak Memorat Oyuncunun" başkalarının da deneyimine sunacağı öznel deneyimin yönetsel inşası olarak tanımlayabiliriz. Çalışmamızın özgünlüğünü ise böylesi bir inşa sürecinde yalnızca "epistemolojik (bilince içkin) tarafın değil ayrıca gnoseolojik (transandantal) yönünün de metodolojiye indirgemesi oluşturacaktır. Bunu şöyle de ifade edebiliriz: Zihinsel yabancı (dünyaya) imgeler olarak işleyen "hislerin yahut hal ve halet-i ruhiyelerin bedensel haritalandırılmasının (topoğrafyasının) serimlenmesi ve "imgelemin bedenleşmesi" süreci.

Bizim görüşümüze göre "Oyunculuk" gözlemlerle başlamaz, problemle başlar. Bu problem de öncelikli biçimde "oyuncu kişinin kendi varlık/varoluşsal problemi"dir. Kendi reddedilmiş mümkünlerinin arkasına sığınarak "imkansız"a mahkûm olan bir oyuncu ve bu bağlamda Memorat Oyuncu, "bir şeyin imkânsız olmasının anlamsız olduğu manasına gelmeyeceğini" de kavrayacaktır. Nitekim hâlihazırda elindeki "toplumsal benlik (ego)"suna razı olup tasarlayacağı rol karakterini "kendilik"inden ziyade "benlik"ine giydirmeye kalkışan bir oyuncu akamete uğrayacaktır. Bize göre bir rol; benliğe değil, kendiliğe giydirilmelidir. Bunun yolu da "kaygısallık" biçiminde işaretlediğimiz "kendilik" ile yüzleşmekten geçecektir. İşte Memorat Oyunculuk yöntemi böylesi bir yüzleşmenin yöntemini sunarak oyuncu kişinin bir "ruhu" olduğunu da tekrar hatırlatmaya dönük bir kalkışmadır. Nasıl ki Heidegger'in modern insana dönük en temel eleştirisi "düşünmüyor oluşu" ise bizim de modern

oyuncuya dönük en temel eleştirimiz "ölümlülüğünü unutmuş olması" yönündedir. Kendi ölümlülüğünü unutan bir oyuncu rolün ölümlülüğünü de açığa çıkartamayacak ve ölümsüz Tanrılar gibi "yaşamayan benlikler" diğer bir ifadeyle karakterler tasarlayacaktır. Böylesi karakterler de "mekânsallıktan, toplumsallıktan dahası Dünya'dan uzak" boşlukta süzölmeye devam edecektir. Bununla birlikte şüphesiz insanın "kayılarıyla" yüzleşmesi "can sıkıcı" bir hadisedir. Nitekim "kendiliğın" en fazla açığa çıktığı bu halet-i ruhiye insanın "bir canının da olduğu" nun yegâne şahitliğidir. İşte böylesi "can sıkıcı" bir şahitliktir hem insanı hem de Memorat Oyuncu'yu Heidegger'in de söylediği gibi "sahici/otantik/ruhsal" kılacak olan. Sahici olmak yahut olmamak; işte, tüm mesele Memorat Oyuncu açısından bundan teşekkül etmektedir. İleriye doğru kendi İmkân dairesi dâhilindeki "ufkuna (ölümüne)" odaklanıp (en hakiki kendilik) geriye doğru hamlelerle o dairedeki hâsılayı (varoluşları) toplamak Memorat Oyuncunun "yaşaması"dır. Nitekim esasında onun "zamansallığı" nı da bu oluşturmaktadır. Ölümü onun son menzildir. Ölümüne doğru ufka baktığı yer (vücudu) ile ölümü arasındaki alan/mekân ise onun sahnesi, oyun alanı (Spielraum)dır. Kendi ilerisine (ölümüne) atılabildiği için (henüz olmamış olan gelecek) onu bir kâhin gibi yaşamı öngörebilir kılacaktır. Sahne ortaya çıkmışsa sahnenin imkânları da oracıkta duruyordur ve "kabiliyeti" nispetinde bu imkânları biçimlemelidir. Yeter ki yaşamın "suçlayıcı (vicdan)" sesine kulak verebilsin ve kendiyi yüzleşebilsin. Böylelikle "Zaman"ın bir nesnesi değil "zamanın kendisi" olabilecektir. Ona/benliğine yaşamının yahut yaşıyor olmanın (varolmanın) tüm imkânını (hakikatini) Zaman diğer bir ifadeyle Kendi'si açacaktır. Bu onun mahremidir ve mahrem olan da "kendine hürmet" ölçüsünde "açığa" çıkacaktır.

Bizim metodoloji önerimiz dar yahut bol gelen bedenlere "zorla giydirilmeye çalışılacak bir yöntem" olmaktan ziyade her bedene/vücuda/varoluşa "uyumlanabilecek" akortlanabilir (stimmung) mahiyette olmalık iddiasını savlamaktadır. Nitekim özellikle egzersiz önerilerimiz olduğu gibi uygulanması zorunluluk arz eden pratikler olarak değil, "yol gösterici mahiyette" aşına kılmaya dönük tavsiyeler olarak kabul edilmelidir. Çünkü bizim iddiamız odur ki Tiyatro Sanatı ve bu bağlamda Oyunculuk Sanatı kendi "Felsefesini" yaratmak istiyorsa kendi anlamlarını değil tıpkı Sinema'nın "zaman ve hareket blokları" gibi kendi "kavramlarını" yaratmak durumundadır. Bunun yolu da "anlama gelmekten" ziyade "kavranılabilir" olmaktan geçecektir. Nitekim bizim metodolojimizin başat önerisi de bu yönde işleyecektir. Bir benzetme yapacak olursak; Stanislavski'nin önerdiği gibi "Sihirli Eđer"ler yaratmak değil "Sihir" yaratmaktır bizim için aslolan. Bu "Sihir" önerimizden Brecht'in "Yanılsama" olgusuna dönük eleştirisine tezat oluşturulduğu anlamı çıkarılmamalıdır. Dahası Brecht'in önerisi de sonuçta "sahne bir oyun olduğuna insanları/seyirciyi inandırma" yönündeydi. Diğer bir ifadeyle öyle ya da böyle mesleki açıdan Sahne, yaşanılan bir yerdir ve bu yaşam ancak Memorat Oyuncunun reddedilmiş mümkünleri biçiminde nitelendirdiğimiz "İmkân"sız olanı egzistansiyal biçiminde "İmkân"lı hale getirerek gerçekleştirecektir. İşte bizim "Sihir/Büyü" dediğimiz şey tam da "İmkân"sız açığa çıkartmayı işaretlemektedir. Bize göre Brecht'in "Tiyatro'ya ve Oyuncu'ya" önerisi "oynadığı oyuna inanmaması" yönünde değil; oyuncunun hem kendisini, hem yaratacağı karakteri hem de seyirciyi "kandırmaması" yönündedir. Bu sebeple sahnede "Sahici olmağın" teknik açıdan tiyatrunun tüm üsluplarına "halel getirecek" bir şey olduğunu düşünmüyoruz.

Memorat Oyuncunun dünyada olmağlığı bağlamında çevresel edilgenlikleri biçiminde işaretlediğimiz; Çevre Psikolojisi, Jeoloji, Coğrafya, İklim, Besleme v.s. dahası "Mizaç özelliklerinin (ahlât-ı Erbaa, hılt)" onun "karakteristiğinin belirleniminde" esas teşkil ettiğini ve bu sebeple Memorat Oyunculüğün dramaturjik temelini bu yönde tasarlanması gerekliliği hususuna dikkat çekmek isteriz. Nitekim böylesi çevresel edilgenlikler Memorat Oyuncunun tasarlayacağı karakterin (dahası öncelikli olarak kendisinin) "ontik" yönünü açığa çıkarırken daha çok "Dil" üzerinden yaklaşımlarının ise "Toplumsallaşma" bağlamında onun "ontolojik" veçhesini tezahür ettireceğini düşünmekteyiz. Bununla

birlikte genel olarak Memorat Oyunculunun dramaturjisi, tasarlanacak karakterin; "biyolojik bedeni, ekolojik (çevresel) bedeni, fenomenolojik bedeni, sosyal bedeni ve kültürel bedeni" bağlamında humoral patoloji yahut ahlat-ı erbaa, çevre psikolojisi (topoğrafya, iklim, jeoloji, mimari v.s.) gibi edilgenlikleri ve içinde yaşadığı kültürel atmosferin bir getirisi olarak "Dil" üzerinden şekillenmiş ve bu doğrultuda vücuda getirilmiş olacaktır. Bu da bir tür Dasein olarak Memorat Oyuncunun Heideggerci anlamda hem "dünyada olmaklığı" nı hem de "toplumsallık" durumunu işaretleyecektir.

Egzersizler açısından daha evvel "Kaygısız" bir alan olarak "Boşluğu" bir yaratı alanı biçiminde zemin kabul ettiğimizi ifade etmiştik. Bununla birlikte ihtiyaç duyulan boşluğu yaratma yöntemi olarak "Memorat Oyuncunun Vücuda-Gelmiş Zihni (Embodied Mind)" başlığı altında sindirim sistemi ve kaygısızlık bilgisi ışığında dahası bizim suçluluk envanteri olarak tanımladığımız "kaygısızlığı" işaretleyen tetikle-yici hafıza hikâyeleri eşliğinde önerdiğimiz alıştırma ile bu "boşluğu" yaratma yönünde alıřtırmalar üretilmelidir. Genel olarak "temel duyum ve duygu" olguları eşliğinde ilerleyen alıştırma ve egzersizlerimiz "hafıza" olgusunun tıpkı Memorat olguda olduğu gibi sürekli varlığını dayattığı bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır. Hal böyleyken asli bir unsur olarak "vecd/eksataz" halinin yaratılabilmesi için de yine "Nefes" egzersizleri önermekteyiz.

Bu aşamadan sonra içinde bulunduğu boşluğa yönelik "Cesaret"le yaklaşabilmesi adına yine humoral patoloji ve hılt bağlamında cesaret yaratmaya yönelik alıřtırmalar önermekteyiz. Metaforik açıdan "Darp-Rit-Ses" süreci olan vücuda gelmiş zihin yani boşluk Memorat Oyuncunun dramaturjisi bağlamında ontik olmaklığının ilk aşaması biçiminde oluşturulurken sonrasında ise tam manasıyla ontik olmaklığının altını çizecek olan ve "Ritim-Müzik-Oyun-Ritüel" sürecini açığa çıkartacak kısım ise "Memorat Oyuncunun Vücuda-Gelmiş Anlamsallığı (Embodied Meaning)" dâhilinde şekillenecektir.

Memorat Oyuncunun boşluk/kaygı hali "vicdanıyla" baş başa kaldığı bir durum biçiminde işaretlenmekle birlikte "işitmek" gereksinimini açığa çıkarttığı için bu aşamada "vicdanını dinlemeye" yönelik alıřtırmalar öneriyoruz. Bu aşama benlik ve kendilik arasındaki yüzleşmenin "sınırlarda" yaşandığı bir durum olması hasebiyle bu noktada "yeni anlamlar üretme" ihtiyacı baş gösterecektir. "Bedensel" yani lisan-ı hal biçiminde cereyan eden bu aşamada yeni anlamlara restore edilmiş bedeni aracılığıyla "toplumsala/mitsein"a uygun ifadelerle ulaşmaya çalışacaktır. Adeta "enkarne" (reenkarnasyon) olmuş yeni bedeniyle (kendilik-benlik) toplumsala dahil olacaktır. İçsel sesi diğer bir ifadeyle vicdanın sesini dinlemek yahut işitmek tıpkı Memorat olgudaki gibi bir tür "yakaza" halini gerektirdiği için bu aşamada Memorat Oyuncu "uyur vaziyetteki" bir kavrayış durumuna benzer biçimde hareket edecek biçimde egzersizleri uygulamalıdır. Dinleme, Memorat Oyuncu için fenomenolojik olanın açığa çıktığı ilk aşamaydı. Böylesi bir dinlemede tıpkı Rudolf Steiner'in "Eurythmy" meselesinde olduğu gibi Memorat Oyuncu da kendi "egzistansiyal yasalarının" konuşmasını dinlemiş ve sonrasında kendiliğın ışmasını vücuda getirecek biçimde yansıtmıştır. Dolayısıyla artık anlam ilişkiselliği bakımından bu aşama egzersizlerimiz "düşünce duyuları" olan; işitme, konuşma, düşünme ve benlik/ego duyuları açısından şekillenmiştir.

"Memorat Oyuncunun Vücuda-Gelmiş Gerçekliği (Embodied Reality)"ne dair oluşturduğumuz egzersizler Memorat Oyuncunun bir tür "vücutlararası-gerçekliğini (intercorporeality)"nin mevcudiyetini açığa çıkartacaktır. Bu durumu Memorat Oyuncunun içinde yaşadığı "Kültür"ün merkezine vücuda-gelmiş gerçekliğini yerleştirme süreci olarak da tanımlayabiliriz. Memorat Oyuncunun vücudu bundan böyle yalnızca "biyolojik olanın ve fiziksel çevrenin" bir parçası değil, aynı zamanda içinde yaşadığı toplumsal/mitsein (sosyal ve kültürel) olanın da bir parçasıdır ve bundan böyle "birlikte anlama ve anlamlandırma" süreci iş başında olacaktır. Tam bu noktada seyircinin de devreye

girmesi gerektiğini önermekteyiz. O halde Memorat Oyuncunun seyirciye dönük "sorumluluğu" dâhilindeki ilk aşamanın onları "oyuna/performansa dâhil etmek" sonrasında ise onların "hayal gücünü" tetikleyebilmek olduğunu söyleyebiliriz. Buradan hareketle imajınasyona dayalı çeşitli imgelem egzersizleri öneriyoruz.

"Kolektif Ritüelin Tezahürü ve Seyirci Odaklı Rıza İmalat Mühendisliği" biçiminde nitelediğimiz bu süreç seyirciye de tıpkı Dasein olmağı bağlamında Memorat Oyuncu'nun farkına vardığı gibi "ölümlü olduğunu" hatırlatmaya yönelik bir süreç biçiminde işlemelidir. Bundan böyle Memorat Oyuncu, "hayal gücüne (kendilik tasarımına)" seyirciyi de ortak etmiştir. Bu aşama daha önceki egzersizlerle organize ettiği ve "kavrama" indirgelediği vücudunu, toplumsal olana (seyirciye) yani "dil"e indirgemek yönünde gerçekleşecektir. Dünyadan geri çekilen Memorat Oyuncu (Kaygı/Boşluk) yeniden dünyaya duhul etmiş ve egzersizlerdeki "rolün" inşası temelde "seyircinin" inşasına dönüşmüştür. Rol, artık kolektif olan yönünde anlam bulacaktır. Özellikle bu aşama Memorat Oyuncunun "Psikolojik olandan" daha yoğun istifade ettiği nokta olmalıdır. Rolünün karşısında bir psikolog edasıyla "mutlak seyirci" konumuna yerleşmekle beraber bu konumu dinamik olmağı bağlamında sürekli yer değiştirerek işlerlik kazanmalı tıpkı Michael Chekhov'un "hayali beden" tekniği yönünde uygulanmalıdır.

"Vücuda-Gelmiş Bilinç (Embodied Cognition)", Memorat Oyuncunun fiziksel bedeninin dünya içinde olması hasebiyle ihtiyacı olan "bilgiyi" edinmede "bedeninin" başat bir rol oynadığı bununla birlikte zihinsel olanın "bilişsel" olmağı sürecinde vücudun bilişteki rolünün kendisini "vücuda" getirecek asıl mesele olduğunun açığa çıktığı aşamadır. Diğer bir ifadeyle bilişinin "fizikleşerek" gömülü olmaktan görünür olmaya dönük tekâmülü Memorat Oyuncunun çalışma sürecinin son bölümünün esasını oluşturmaktadır. Bu bağlamda Memorat Oyuncunun bilişi "çevreden (toplum/mitsein)" bağımsız değildir. Biliş, beynin olduğu kadar vücudunun da bir parçasıdır. Bu sebeple "vücuda-gelmiş bilinç teorisinin", fiziksel beden ile zihin (beyin) arasındaki bağlantısallığı işaretlediğini söyleyebiliriz. Nihayetinde "vücuda-gelmiş zihin" olgusu, oyuncu açısından "fiziki beden (soma)" farkındalığıdır ki, bu farkındalık esasında "kinestetik farkındalık"tır ve "kinestetik zekâ" olarak da tanımlanabildiği için bu aşamadaki egzersizlerimizi "kinestetik tepkisellik" ve bu bağlamda "kas tonusu" olguları üzerinden şekillendirmekteyiz.

Bununla birlikte bizim metodoloji önerimizin çıkış noktası miti önceleme bakımından "Memorat"lardır. Bize göre yukarıda ifade ettiğimiz üzere mukayese bağlamında Terzopoulos'un eksik kaldığı yer, "esrime yani ekstaz"ın tetikleyicisinin Memorat olandan ziyade "kolektif olana dönük olan" mitte aranmasıdır. Oysa bizim de önceki kısımlarda ortaya koyduğumuz üzere Memorat, toplumsal olgu açısından miti öncelemedir. Elbette kolektif olanın kendi "esrimesi" söz konusudur. Ne var ki bizim asıl meselemiz "ilksel olanı" belirlemek olması nedeniyle bize göre onun yaklaşımı da "zeminden ve sahici olmaktan dahası hakiki bir ontoloji"den yoksun yöntem olarak akamete uğramaktadır. Nitekim onun Dionysos ve iz düşümleri üzerinden "tekil" olana dönük merkez belirleme yöntemi ise bize göre "apriori" olanı dışlayıcı, nihayetinde "diyalektik" bir yöntem biçiminde "tarafı" bir anlayıştır. Öyle ki tıpkı Freud gibi o da "libidal arzuyu" merkeze koyarak Freud reddiyecisi Amerikalı psikanalist Wilhelm Reich'in "libidal özgürleşme" kuramından da yola çıkarak bir sentezleme yapmış ve "Oyuncu"nun ve bu bağlamda karakterin özgürleştirilmesinin yolunun "pelvis" bölgesinin özgürleştirilmesinden geçtiği düşüncesini savunmuştur. Oysa bize göre "phrene/akıl" bağlamında "nefes" neredeyse (nerede yoğunlaşmışsa) o bölgenin yarattığı ayrıcalıklı "özgürleşme" ile varoluş serimlenebilir. Başka bir ifadeyle "pelvis" üzerinden özgürleştirme yöntemi bizim açımızdan merkezi olmaktan ziyade yalnızca Memorat Oyuncunun özgürleşmesinin bütün dâhilindeki bir veçhesidir. Diğer taraftan ona göre beden özgürleştirilerek "yaratım ve sanat" ortaya koyulabilecekken bize göre "ilksel" olması nedeniyle ancak

"Sanat" özgürleşmeyi sağlayabilir. Nitekim Memorat Oyunculuk için "özgürleşme" tasarımsal olanın bir getirisi olması hasebiyle işlevsel bir vehim yahut sanıdır. Yani özgürlük bir kaynak değil kaynağın (Sanat) ürettiği bir ifşa mekanizmasıdır. Nihayetinde Memorat için yaşam asli olarak trajik ise "özgürlük" bir hakikat biçimi olamaz ancak ve ancak "dünya içinde olmak"lığın bir "avuntusu olabilir kanaatini taşımaktayız.

## Sonuç

Buraya kadar belirlenimine gitmeye çalıştığımız hususları ve ontolojik sorunsalı göz önüne aldığımızda; mevcut oyunculuk yöntemlerinin biçimlenmesinde "sorgulanmaksızın" temel bir kabul olarak Dionisos ritlerinin ve "mit" olgusunun Tiyatronun kökenine dair zemin olarak esas alındığını tespit etmekteyiz. Oysa yukarıda da işaretlediğimiz üzere bir tür sözlü anlatı geleneği olması bakımından "Memorat" olgu, hem miti hem de efsaneyi önceleyen bir mekanizma biçiminde karşımıza çıkmıştır. Dolayısıyla "rit ve ritüelin" kolektif olmağın da önceleyerek "münferit olmağın" biçiminde bir tür "deneyim (ereignis/kendileyiş)" tarzında tezahür eden Memorat, Tiyatronun ve bu bağlamda Oyunculüğün ontolojik zemini açısından sahici ve otantik bir alan açmaktadır. Diğer taraftan varlık felsefesi açısından yaklaştığımızda ise oyunculuk mesleği bakımından bir karakter yaratmanın oyuncu tarafından içinde bulunduğu dünya ve toplumsallık (mitsein) bağlamında bir insan/varlık tasarlamak anlamına geldiğini söyleyebiliriz. Bu bağlamda Memorat olgunun yapısal ve biçimsel işleyişinin tıpkı Martin Heidegger'in Dasein anlayışında olduğu gibi "Tasarlama ve Kararlılıkla (Enwurf/Entschlossenheit)" benzer bir süreç biçiminde tezahür ettiğini ve bir çıktı biçiminde (projeksiyon) "kendileyiş (ereignis)" hadisesi olduğunu tespit edebiliyoruz. Bu sebeple Heidegger'in Dasein anlayışının Memorat Oyunculuk bakımından işlevsel bir "varoluşsal (egzistansiyal)" yapı olarak Oyunculuk'tan ziyade Oyuncu'ya "varoluşsal" bir zemin yarattığını da söyleyebiliriz. Bununla birlikte ileri sürdüğümüz Memorat Oyunculuk tezini akademik bağlamda "alanın meşru atmosferi" açısından değerlendirdiğimizde ise yine Performans Teorileri ve bu bağlamda "Enaksiyon Teorileri" bakımından da temel kategorizasyonlar açısından rahatlıkla ele alabileceğimiz görmüş bulunmaktayız. Öyle ki; Memorat olgu ve Memorat Oyuncu, "Vücuda-Gelmiş Zihin (Embodied Mind), Vücuda-Gelmiş Anlamsallık (Embodied Meaning), Vücuda-Gelmiş Gerçeklik (Embodied Reality) ve Vücuda-Gelmiş Bilinç (Embodied Cognition)" gibi temel enaksiyon kategorileriyle anlamlı bir biçimde yapısal ve biçimsel açıdan da örtüşmektedir. Bu sebeple Performans Teorilerinin akademik açıdan "akredite olmuş" söylem biçimleriyle bizim tezimizin (Memorat Oyunculuk) rahatlıkla "ifadeye indirgenebileceğini" söyleyebiliriz.

Sonuç olarak buraya kadar ifadelendirmeye çalıştığımız olguları genel anlamda özetlersek; öncelikle yeni bir oyunculuk metodu olarak "Memorat Oyunculuk" yöntemi önerimizin sahne ve gösteri sanatlarının olmazsa olmazı "Oyunculuk" mesleği adına iyi niyetli bir öneri biçiminde kabul edilmesini ümit etmekteyiz. Bununla birlikte alan açısından eksikliğini fazlasıyla hissettiğimiz "Tiyatro Felsefesi" ve "Oyunculuk Felsefesi" gibi henüz temellenmemiş kavrayışlara kapı aralama yönünde katkı sağlamasını umut ediyoruz. Dahası çalışmamızın başından itibaren ifade etmeye çalıştığımız "oyunculüğün ontolojik zeminden yoksun ve bu nedenle ruhsuz olduğu" yönündeki iddiamızın da altını dolduracak savlar ortaya koymuş olmanın beklentisi içerisinde olduğumuzu da ifade etmek isteriz. Şüphesiz alana daha önce katkıda bulunmuş olan ustalara yönelik bir saygısızlık en son aklımıza gelecek bir niyettir. Öyleyken sizin de çalışmamızı bu yönde kavramanızı isteriz. Elbette anlama kavuşturmaya çalıştığımız metodolojik önerimizin birçok eksik noktası olmuştur. Bununla birlikte daha evvel de söylediğimiz üzere bizim asli niyetimiz "farz" misali bir "kanon" dayatmaktan ziyade bütüne hizmet etme gayesi içinde bütüne hizmet edebilmek ve hiç olmazsa bu yönde küçük de olsa bir ışık yakabilmektir. Nitekim metodolojimizin esasını oluşturan ve mevcut metodolojilere de en temel eleştirimizin karşılığı



olan genelde İnsan'ın özelde ise İnsan olarak "Oyuncunun kendi biricikliğine erişmesine" dönük bir yol arayışı bütün niyet ve gayemizin özeti mahiyetindedir. Umarız ki bu yöndeki amacımız bir nebze de olsa başarıya ulaşır ve Oyunculuk mesleği açısından ortaya koymaya çalıştığımız metodoloji önerimiz sağlam zemini olan bir kapıyı aralama imkanı sunar. Son bir ifade olarak; Heidegger'e göre dil, varlığın evidir. Buradan hareketle "kendi diliyle kendi evine ulaşmaya çalışan tüm evsizlerin evine varmasını" dileriz.

### Kaynakça

- Bateson, Patrick, Paul Martin (2014). *Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnovasyon* (Çev. S. Kırgezen). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Beck, Denis C. (2000). "The Paradox of the Method Actor: Rethinking the Stanislavsky Legacy." Şu Kitapta: Ed. David Krasner. *Method Acting Reconsidered Theory, Practice, Future*. New York: Palgrave Macmillan, s.261-282.
- Bennett, Gillian (2019). "İnanç Hikâyeleri: Unutulmuş Tür". *Folklor Akademi Dergisi*, 2(2), 358-386. Ağ Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/folklor/issue/48206/570875> , Erişim Tarihi: 17.05.2024.
- Bonnefoy, Yves (2000). *Antik Dünya ve Geleneksel Topumlarda Dinler Ve Mitolojiler Sözlüğü II*. Cilt (Çev. L. Yılmaz). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Cevher, Senem (2017). *Stanislavski Oyunculuk Sistemi ve Michael Chekhov Oyunculuk Metodu / Karşılaştırmalı Bir Değerlendirme*. Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Decreus, Freddy (2019). "Bodies, Back from Exile." Şu Kitapta: *Dionysus in Exile: The Theatre of Theodoros Terzopoulos*. Berlin: Harald Müller, s.62-79.
- Degh, Linda (2001). *Legend and Belief Dialectics of a Folklore Genre*. Bloomington: Indiana University Press.
- Ergün, Selda (2012). "Oyuncu Yetiřtirmede Stanislavski Ve Grotowski'nin Fiziksel Eylemler Yöntemi." *Art-E Sanat Dergisi*, 5(10), s.67-77. Ağ Adresi: <https://doi.org/10.21602/sgsfds.74230> / Erişim Tarihi: 27.04.2024.
- Ergün, Selda (2015). "Sunuş." Şu Kitapta: Ed. Selda Ergün. *Oyunculunun Yolculuğu*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, s.9-13.
- Fink, Eugen (2015). *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun* (Çev. N. Aça). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Fischer-Lichte, Erika (2019). "Preface." Şu Kitapta: *Dionysus in Exile: The Theatre of Theodoros Terzopoulos*. Berlin: Harald Müller, s.9-15.
- Gezgin, İsmail (2020). *Homo Narrans İnsan Niçin Anlatır? Mit, Masal Ve Hikâyenin Arkeolojisi*. İstanbul: Redingot Kitap.
- Göksülük, Bilge Serdar (2021). "Bedenleşme ve Enaksiyon Teorilerinin Çağdaş Tiyatro Uygulamalarına Yansımaları: Oyunculuk Eğitiminde Somatik Yaklaşım". *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi*, 32, s.145-168. Ağ Erişim Adresi: [10.26650/jtcd.908412](https://doi.org/10.26650/jtcd.908412) , Erişim Tarihi: 16.12.2023.
- Gölpınarlı, Abdülbakıy (1987). *Tarih Boyunca İslam Mezhepleri ve Şiilik*. İstanbul: Der Yayınları.
- Green, Thomas A. (1997). *Folklore An Encyclopedia Of Beliefs, Customs, Tales, Music, And Art*. California: ABC-CLIO, Inc.
- Gündüz, Şinasi (1998). *Mitoloji İle İnanç Arasında*. Samsun: Etüt Yayınları.
- Halaçoğlu, Burcu (2020). "Theodoros Terzopoulos'un Dionizyak Oyuncusu ve Sahnedeki Mevcudiyeti." *Tiyatro Eleştirmenliği Ve Dramaturji Bölümü Dergisi* (30), s.53-69. Ağ Adresi: <https://doi.org/10.26650/jtcd.679357> / Erişim Tarihi: 27.04.2024.
- Huizinga, Johan (2006). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (Çev. M. A. Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Karaboğa, Kerem (2001). *Diderot'nun Rol Yapma Paradoksu Ve Yirminci Yüzyıl Oyunculuk Yöntemleri*. Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Karaboğa, Kerem (2008). *Tragedya İle Sınırları Aşmak*. İstanbul: E Yayınları.
- Kerenyi, Carl (2012). *Prometheus İnsan Varoluşunun Arketip İmgesi* (Çev. T. Türel). İstanbul: Pinhan Yayıncılık.

- Korkmaz, Gürkan (2019). *Türk Tiyatrosunun Postmodern Poetikası*. İstanbul: Mitoş-Boyut Yayınları.
- Nietzsche, Friedrich (2011). *Ecce Homo Kişî Nasıl Kendisi Olur* (Çev. C. Alkor). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Propp, Vladimir Yakovlevich (2012). *The Russian Folktale*. Detroit: Wayne State University Press.
- Rafael, Mark (2015). "Stanislavski's System: The Missing Pole." Kitapta: Ed. Ruis Woertendyke. *Methods A Journal Of Acting Pedagogy*. New York: Pace University Press, s.1-20.
- Rank, Otto (2016). *Kahramanın Doğuş Miti* (Çev. G. Yavaş). İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- Ridgeway, William (1964). *The Dramas And Dramatic Dances Of Non-European Races*. New York: Benjamin Blom, Inc.
- Sydow, Carl Wilhelm (1977). *Selected Papers on Folklore*. New York: Arno Press.
- Terzopoulos, Theodoros (2016). *Dionysos'un Dönüşü* (Çev. B. İ. Dinçel). İstanbul: Habitus Kitap.
- Thomson, George (2021). *Aiskhylos ve Atina Tragedyanın Kökeni* (Çev. M. H. Doğan). İstanbul: Yordam Kitap.
- Wilkinson, Philip (2010). *Efsaneler ve Mitler* (Çev. E. Lakşe). İstanbul: Alfa Basım Yayım.
- Williams, Raymond (2018). *Modern Trajedi* (Çev. B. Özkul). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Yıldız, Erdal, Güvenç Şar (2016). *Herakleitos'un Oyunu Herakleitos Fragmanlarına Yorumlar*. İstanbul: Dergâh Yayınları.