MİCHAEL CHEKHOV'UN KONSTANTİN STANİSLAVSKİ'NİN OYUNCULUK YÖNTEMİNE YAKLAŞIMI

Sermet YEŞİL

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Sahne Sanatları Anasanat Dalı
Danışman: Yard. Doç. Erol İPEKLİ

Eskişehir
Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Ekim 2007

YÜKSEK LİSANS TEZİ ÖZÜ

MİCHAEL CHEKHOV'UN KONSTANTİN STANİSLAVSKİ'NİN OYUNCULUK YÖNTEMİNE YAKLAŞIMI

Sermet YEŞİL
Sahne Sanatları Anasanat Dalı
Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ekim 2007
Danışman: Yard. Doç. Erol İPEKLİ

Oyunculuk sanatı, diğer bütün sanat dallarında olduğu gibi, kitaplardan öğrenilecek bir yetenek değildir. Oyunculuk sanatı, pratik olarak gerçekleştirilen bir sanat dalıdır. Oyunculuk sanatının bir tarzı olan gerçekçi oyunculuk, oyuncunun sahne üzerinde gerçek görünen karakterler yaratması olarak açıklanır. Gerçekçi oyunculuk yönteminin kurucusu olan Konstantin Stanislavski ise, kendi yönteminin en iyi uygulayıcılarından biri olarak Michael Chekhov'u gösterir.

Bu çalışma, Konstantin Stanislavski'nin yöntemi ile bu yöntemin uygulanmasına yönelik Michael Chekhov'un geliştirdiği "Esinlenilmiş Oyunculuk Yaklaşımı"nın, benzer ve farklı yönlerinin saptanması üzerine oluşturulmuştur.

ABSTRACT

The art of acting, like all other art branches, is not something that can be learnt from the books. The art of acting, is an art branch which is performed practically. Realistic acting, one of the styles of acting art, is explained as a way of actor's creating characters that are seen as real on the stage. Konstantin Stanislavski, who is the founder of realistic acting technique, points out Michael Chekhov as one of the best actors who applies it.

This study is composed to find out the similarities and differences between the technique of Konstantin Stanislavski and the "Inspired Acting Approach" which was developed by Michael Chekhov to apply Konstantin Stanislavski's technique.

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Sermet YEŞİL'in "Michael Chekhov'un Konstantin Stanislavski'nin Oyunculuk Yöntemine Yaklaşımı" başlıklı tezi, 23/Ekim/2007 tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim ve Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca Sahne Sanatları Anasanat dalında Yüksek Lisans tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

	Adı Soyadı		**İmza**
Üye (Tez Danışmanı)	:	Yrd.Doç.Erol İPEKLİ	……...
Üye	:	Prof. Dr. Feridun AKYÜREK	……...
Üye	:	Yrd.Doç.Dr.Mustafa SEKMEN	……...

Prof. Dr. Nurhan AYDIN
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

ÖZGEÇMİŞ

Sermet YEŞİL

Sahne Sanatları Anasanat Dalı
Yüksek Lisans

Eğitim

Ls	2000 Hacettepe Üniversitesi, Devlet Konservatuvarı, Oyunculuk Bölümü
Lise	1995 Eskişehir Motor Meslek Lisesi

İş

2005-	Eskişehir Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları, Tiyatro Oyuncusu
2002-2005	Öğretim Görevlisi, Anadolu Üniversitesi, Devlet Konservatuvarı, Tiyatro Anadolu

Kişisel Bilgiler

Doğum Yeri ve Yılı: Eskişehir, 25.05.1977 Cinsiyet: Erkek Yabancı Dil: İngilizce

İÇİNDEKİLER

		Sayfa
ÖZ		**ii**
ABSTRACT		**iii**
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI		**iv**
ÖZGEÇMİŞ		**v**
ÇİZELGELER LİSTESİ		**viii**
ÇİZİMLER LİSTESİ		**ix**
1.	**GİRİŞ**	**1**
	1.1. Problem	**6**
	1.2. Amaç	**6**
	1.3. Önem	**6**
	1.4. Sınırlılıklar	**7**
	1.5. Varsayımlar	**9**
2.	**YÖNTEM**	**10**
	2.1. Tanımlar	**14**
3.	**BULGULAR VE YORUM**	**16**
	3.1. Gerçekçi Tiyatro Düşüncesinin Oyunculuk Kuramı ve Konstantin Stanislavski (1863-1938) ile Michael Chekhov'un (1891-1955) İlk Karşılaşması	**16**
	3.1.1. 1906'dan 1934'e Stanislavski Yöntemi	**25**
	3.1.1.1. Duygusal Gelişimin Öğeleri	**30**
	3.1.1.2. Duyguyu İfade Etmenin Öğeleri	**54**
	3.1.2. Michael Chekhov'un "Esinlenilmiş Oyunculuk Çizelgesi" ve Yaklaşımı	**59**
	3.1.2.1. Karakterizasyon / Hayali Beden ve Merkez	**75**

3.1.2.2. Kompozisyon 79
3.1.2.3. Psikolojik Jest 84
3.1.2.4. Stil Duygusu 97
3.1.2.5. Doğruluk Duygusu 97
3.1.2.6. Dört Kardeşler : Zarafet, Form, Güzellik ve Bütünlük Duygusu 98
3.1.2.7. Nitelikler / Hisler 'ifade edilen' , Duygular 'sonuç' 100
3.1.2.8. Beden / Psiko-fiziksel alıştırmalar 102
3.1.2.9. İmgelem 105
3.1.2.10. Işıma-Işın Gönderme / Alma 110
3.1.2.11. Doğaçlama "Mücevher" 112
3.1.2.12. Topluluk 115
3.1.2.13. Odak Noktası 118
3.1.2.14. Amaç 119
3.1.2.15. Atmosfer 120
3.1.3. Bir Tarafta "Yöntem", Bir Tarafta "Yaklaşım" 121

4. SONUÇ ve ÖNERİLER 137

EKLER 141

KAYNAKÇA 142

ÇİZELGELER LİSTESİ

	Sayfa
1934' de Stanislavski Yöntemi	**26**
Esinlenilmiş Oyunculuk Çizelgesi	**74**
Michael Chekhov's Chart For Inspired Acting	**141**

ÇİZİMLER LİSTESİ

Sayfa

Psikolojik Jest Çizim 1 85
Psikolojik Jest Çizim 2 86
Psikolojik Jest Çizim 3 87
Psikolojik Jest Çizim 4 88
Psikolojik Jest Çizim 5 89
Psikolojik Jest Çizim 6 90
Psikolojik Jest Çizim 7 93

1. GİRİŞ

Dr. Özdemir Nutku, 2004 yılında basılan "Yeni Başlayanlar İçin Oyuncunun Çalışması" adlı tiyatro inceleme kitabında, "*oyuncu nedir?*" sorusunun yanıtını ararken şu sonuca varmaktadır:

> "Oyuncu nedir? O, dünyanın en zor elde edilen enstrümanıdır; çünkü insandan elde edilen bir enstrümandır; insan ise düşünme, üretme ve yaratma melekesi olan, dünyanın tek varlığıdır. Bu varlığı yaratıcı bir enstrüman durumuna getirmek ise bilginin, sezginin, kavrayışın, sabrın yol gösterdiği usta ellerin uzun ve yorucu çalışmalarını gerektirir. Yeteneği olan ve oyuncu denilen yaratıcı bir enstrüman olmayı (vitrin değil) aklına koymuş bir kişi de olağanüstü çaba gerektiren bu işin üstesinden gelebilmek için, bir an bile yılgınlık duymadan büyük bir özveri ile çalışmak, denemek, yaratmak zorundadır."[1]

Bu "insan" denilen varlığı, "yaratıcı bir enstrüman" durumuna getirmek için Özdemir Nutku, "organik oyunculuk" kavramını işaret eder ve işlevselliği açısından organik oyuncunun sahne üzerindeki görevini gerçekleştirmesine yarayan üç ilkeden söz eder. Özdemir Nutku bu konudaki görüşlerini şöyle aktarır:

> "(…) Organik oyunculuğu vurgulayan ilk ve en önemli ilke şudur: Oyuncunun davranışı, duyarlı bir bilinçten kaynaklanan, çevresinin doğrudan sonucu ve onun çevresine olan 'spontan' ve doğru tepkisidir. Bunun için organik oyuncunun, çevresindeki yaşama karşı duyarlı ve doğru bir yaklaşımı vardır. Onun çevresine olan tepkisi de, çevresinin ona olan etkisinin bir yansımasıdır. Organik oyunculuğun ikinci ilkesi, oyuncunun, günlük yaşamda olduğu gibi, rolündeki en küçük ayrıntıları tam ve doğru olarak geliştirmesidir. Oyuncu, karakterdeki anlam yüklü nedenleri belirginleştirmek için, sahne üzerinde gerçekliği olan hareketlere gitmede becerisini arttırır. Öte yanda mekanik oyuncunun ilgilendiği, daha çok, gösterişli hareketler olduğundan bir şeyi yapıyormuş gibi görünür; oysa organik oyuncu, rolünü inandırıcı yapmayı amaç edinecektir.
> İşlevselliği açısından organik oyuncunun sahne üzerindeki görevini gerçekleştirmesine yarayan üçüncü ilke, onun NE ve NEDEN yaptığını bilmesidir; organik oyuncu NASIL yapılacağını düşünmez, çünkü NASIL'ı kendiliğinden sağlar. İyi bir oyuncu ile iyinin üstündeki büyük bir oyuncu arasındaki ayrım, iyi oyuncunun her şeyi mantıklı bir biçimde yapması; iyinin üstündeki oyuncunun, o şeyi yalnızca mantıklı bir biçimde yapmakla kalmayıp o şeyi o anda etkili bir duruma getirmesidir; doğruyu fantastik boyutlara taşımasıdır, yani işini alışılmışın sınırları dışına taşıyarak doğru yorumu getirmesidir. Buna en iyi örneklerden biri **Michael Chekhov**'dur."[2]

Yine Özdemir Nutku, 1963 yılında 19. Yüzyıl tiyatro akımlarını incelediği "Modern Tiyatro Akımları" adlı inceleme kitabında, Stanislavski'nin oyunculuk yönteminin en iyi uygulayıcısı olarak Michael Chekhov'u işaret etmiş ve Robert Lewis'in[3] "*Method – Or Madness 1958.*" [Metot ya da Çılgınlık] adlı inceleme kitabında yer alan

---

[1] Özdemir Nutku, **Yeni Başlayanlar İçin Oyuncunun Çalışması.** (Birinci basım. İstanbul: Alkım Yayınevi, Ocak 2004), s.10.
[2] **Aynı.**, s. 11-12.
[3] Stanislavski'nin üçüncü ve son kitabı olarak bilinen "**Bir Rol Yaratmak** (***Creating a Role*** - 1961)" adlı kitabının da önsözünü yazmış olan tiyatro araştırmacısı.

Stanislavski ile Gordon Craig arasındaki bir diyalogu aktararak, Stanislavski'nin, o dönem öğrencisi ve Moskova Sanat Tiyatrosu'nun oyuncusu olan Michael Chekhov hakkındaki görüşlerini belirtmiştir. Bu araştırmada Stanislavski, Shakespeare'in "Hamlet" adlı oyununu sahnelemesi için Moskova Sanat Tiyatrosu'na davet ettiği Gordon Creig'e, kendi yönteminin nasıl uygulandığını gösterebilmek adına gidip Michael Chekhov'u görmesi gerektiğini söylemektedir; Michael Chekhov ise o sırada, amcası oyun yazarı Anton Chekhov'un birkaç tek perdelik oyununu oynamaktadır.[4]

Gerçekçi oyunculuk yönteminin kurucusu[5] ve 20. Yüzyıl modern tiyatro sanatının etkin bir mimarı olarak Konstantin Stanislavski'nin geliştirdiği gerçekçi oyunculuk yöntemi, kendinden sonra gelen tiyatro ve oyunculuk sanatına dair çalışmalar yapmış her tiyatro adamını derinden etkileyecek bilimsel ve toplumsal bir öneme sahiptir.

19. Yüzyılın sonu ve 20. Yüzyılın başında araştırmalarını gerçekleştiren Rus tiyatro adamının nasıl bir oyunculuk kuramı gerçekleştirdiğine dair net bir fikir edinebilmek için, öncelikle söz konusu tiyatro adamının birincil derecedeki yazınsal kaynaklarının değerlendirilmesi gerekmektedir. Ne var ki, dönemin değişmekte olan toplumsal değerlerinin yarattığı kaotik ortam, o dönemden günümüze kalan verilerin, belirli sebeplerle sansüre uğramasına ve tahrip olmasına neden olmuştur. Bu anlamıyla eskiyi yıkarak yerine yeniyi getirme çabaları, dönemin Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği yapısı içinde belirli bir sansür mekanizmasının işlemesini gerekli kılmıştır. Bu mekanizma ile Stanislavski'nin karşılaşma sürecini Kerem Karaboğa yaptığı araştırmada, Stanislavski'nin Moskova Sanat Tiyatrosu'na gelir sağlamak için 1922-24 yılları arasında gerçekleştirdiği Amerika ve Avrupa turneleri dönüşünde Rusya'da karşılaştığı tablo ile şu şekilde açıklar:

> "Topluluk Sovyetler Birliğine döndüğünde, sanat üzerindeki kontrolünü arttırmış yeni bir devlet rejimiyle karşılaştı. Stalin iktidarının kültür politikası, gerçekçiliğin her türlü biçimci ve soyut sanattan değerli olduğu ve fiziksel, maddi dünyanın ruhani ve fantastik olana üstünlüğü ilkesi üzerine kurulmuştu. Çok geçmeden yeni politikanın adı da konacaktı: Sosyalist Gerçekçilik.
> Bu durum Danchenko ve Sanat Tiyatrosu'nun ne kadar hayrınaysa, aynı oranda Stanislavski'nin de zararınaydı. Çünkü çalışmalarındaki tüm mistik öğelerin, sembolizm ve yapısalcı analizle girdiği flörtlerin yok sayılmasını ya da unutulmasını gerektiriyordu. Stanislavski bir yandan

[4] Aktaran : Özdemir Nutku, **Modern Tiyatro Akımları.** (Birinci basım. Ankara: Dost Yayınları, Şubat, 1963) s. 91'deki alıntı.
[5] Sevda Şener, **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi.** (Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, Şubat, 2000), s. 212.

> vakt-i zamanındaki (Anton) Chekhov prodüksiyonları nedeniyle, teatral alanda Sosyalist gerçekçiliğin öncülerinden addedilirken, diğer yandan, kitapları içerdiği terminoloji ('sihirli eğer', 'coşku belleği' gibi kavramlar) yüzünden sansüre uğradı."[6]

Oyuncunun hazırlık aşamasında ve sahne üzerindeyken sergilediği yaratıcılığı tanımlamak adına düzenlenen terminolojinin, "*fiziksel ve maddi dünyanın, ruhani ve fantastik olana üstünlüğü*" ile kısıtlanması, Konstantin Stanislavski'nin yaratıcılık konusundaki görüşlerini doğru ve açıklayıcı bir biçimde aktaramamasına sebep olmaktadır. Bu durum, Stanislavski'nin algıladığı anlamda "yaratıcı oyuncu" nun sahne üzerinde yaratıcılığını gerçekleştirirken, içinde bulunduğu koşulları değerlendirmek adına hareket eden araştırmacıyı, doğru ve açıklayıcı kaynağa ulaşma problemiyle karşı karşıya bırakmaktadır.

Bu anlamıyla, Konstantin Stanislavski'nin oyunculuk sanatına dair geliştirdiği fikirlerini onun birincil yazınsal kaynaklarından araştırmak, yeterince sağlam bir kavrama gücünü araştırmacıdan mahrum bıraktığı söylenebilir.

Kaldı ki, oyunculuk sanatının bir takım yazınsal kitaplardan öğretilebilir ya da öğrenilebilir olması, kuşku uyandıran bir süreçtir. Yaşamın içinden, yaşamla birlikte gelişen ve değişen bir sanat olarak oyunculuk ve tiyatro sanatı, kitabi bir takım bilgilerin derlenmesi ve incelenmesi ile kazanılacak bir yeti değildir. Bu konuda ünlü tiyatro ve sinema oyuncusu Sir John Gielgud (1904-2000), Konstantin Stanislavski'nin "sistem" olarak tabir edilen oyunculuk yönteminin incelendiği "Oyunculuk Eğitimi İçin Bir El Kitabı: Stanislavski Sistemi" adlı kitaba yazdığı önsözde, oyunculuk sanatının öğretilebilirliliğine dair duyduğu kaygıyı şu şekilde dile getirir:

> "Oyunculuğun öğretilebileceğine aslında hiçbir zaman inanmadım. Yine de, ne kadar beceriksiz bir acemi olduğumu ve uzun kariyerim boyunca çalışma şansına sahip olduğum yönetmen ve oyunculardan ne kadar *etkilendiğimi* hatırladığımda, *eğitimin* avantajlarını inkar edemiyorum; tabii *akabinde sıkı bir kişisel deneyim* yaşanması durumunda. Öte yandan hiç kimse oyunculuğu, ne kadar zeki ve derinlikli olursa olsun oyunculuk sanatı hakkındaki kitaplardan öğrenmeyi hayal etmesin."[7]

John Gielgud bu açıklamasıyla oyunculuk sanatını icra etmenin, "usta-çırak ilişkisi" olarak nitelendirilebilecek etkilenme ve eğitim süreci dâhilinde edinilecek bir kazanım

---

[6] Kerem Karaboğa, **Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks** (Birinci basım. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2005), s. 52.

[7] Sonia Moore**. Oyunculuk Eğitimi İçin Bir El Kitabı: Stanislavski Sistemi.** Çeviren: Özgür Çiçek, Bülent Sezgin, Cüneyt Yalaz. (Birinci basım. İstanbul: bgst Yayınları, Eylül 2006), s. 13.

ile, bu kazanımın pratik denemelerle birlikte hayata geçirilmesi şeklinde mümkün olduğunu savunmaktadır. Elbette doğru koşullar altında kuşaktan kuşağa geçen bir oyunculuk çalışması, ustanın çırağına öğretebildiği kadarıyla sınırlı kalacağı için, çırak tarafından yapılacak her üretim, ustasının gerçekleştirdiği bir role yaklaşım metodunu benimsemekten ya da ona benzemekten öteye gidemeyecektir. Ancak şu da bir gerçektir ki, sanat kişisel birikimlerin dışa vurumu ile gerçekleşir. Bu dışa vurumda öncelik, sanatçının yaratıcı gücünün geliştirilmesi yönünde bir gelişim çizgisi çizer. Yaratıcılık ise, sanatçının içinde bulunduğu çağa ait toplumsal, ekonomik ve felsefi gelişmelerin farkında oluşu ile paralellik gösterir. Bir ressam adayının, sözgelimi Picasso gibi bir resimleme yeteneğine sahip olabilmesi için, onun Picasso'nun tekniğinden öğrenecekleri yanında, kendi özgün yaratıcılığının da farkında olması ya da iyimser bir tahminle, ressam adayında da resmetme gücünü ateşleyen bir esin kaynağının bulunması gerekir. Aynı durum bütün sanat dalları için, hatta bale gibi katı teknik kurallarla örülen sanat dalları için de geçerlidir; herhangi bir klasik bale gösteriminde bir dansçının diğer dansçılardan, seyirci üzerinde bıraktığı etki bakımından farklı bir başarı sergilemesi, o dansçının kullandığı teknik yanında, gözle görülemez ancak içsel olarak hissedilebilir bir başka yardımcı ile "*esin*" ile dans ettiğini belirtir.

Aynı durum tiyatro sanatı için de geçerlidir. Herhangi bir rol, birbirlerinden bağımsız iki ayrı oyuncu tarafından, ayrı duygu ve düşünceleri uyaracak şekilde yorumlanabilir. Bu yorumlamalar oyuncuların üslup farklılıklarından doğabileceği gibi, aynı eğitim süzgecinden geçmiş oyuncular için bile, seyirci açısından birbirlerinden farklı, aynı rol üzerinden iki ayrı etkileşimi sağlayabilirler. Bu anlamıyla tiyatro sanatı içinde oyunculuk sanatı, oldukça kişisel bir yaratıcılığın zorunluluğunu gerektirir. Bu konuda yine John Gielgud, aynı eser içinde şu açıklamayı yapar:

> "Hiç kuşkusuz, bütün yaratıcı sanatlar üzerine çalışma yapılabilir. Bir oyuncu gençken en çok hayran olduğu oyuncuları taklit eder – tıpkı genç bir ressamın galerilerdeki resimleri taklit etmesi gibi. Fakat tiyatro yaşamın bir taklidi olduğu için, tıpkı yaşam gibi kısa ömürlü ve elle tutulamaz bir şeydir (bir bakıma müzik, resim ve edebiyat böyle değildir) ve tiyatro her on yılda ve her kuşakta değişim geçirir. Kimse oyunculuğu ve hatta oyunculuk yöntemi olarak görülen bir şeyi bile kopya edemez. Her insan kendi ifade tarzını denemeli ve keşfetmelidir ve hiçbir zaman tatmin olmamalıdır. Bir insanın çalışmasının niteliği ve gelişimi, onun yıllar boyunca edindiği tekniğin duyarlılık ve sağlamlık derecesine bağlıdır. Kişi eldeki eserin üslubu ve niteliğinden de etkilenir; ayrıca kendi malzemesine duyduğu saygı ve tatminsizlikten ve yönetmenlerle, oyuncu arkadaşlarıyla, yazarla ve oyunun kendisiyle kurduğu kişisel ilişkilerden de etkilenir."[8]

[8] Moore, **a.g.e.** s. 13.

John Gielgud'un tabiriyle "yaşamın bir taklidi olarak tiyatro sanatı", oyunculuk sanatında yaşamın organik bir bütün içinde taklidini oluşturmaya yönelik yöntemsel ilk çalışmalarını Konstantin Stanislavski ile gerçekleştirmiştir. Gerçekçi tiyatronun oyunculuk kuramını geliştiren kişi olarak gösterilen Konstantin Stanislavski, sisteminin ilk evrelerini aktardığı "Bir Aktör Hazırlanıyor" adlı kitabında, nasıl bir oyunculuk yönteminden bahsettiğini şu şekilde açıklar:

> "Bizim amacımız yalnızca insan ruhunun yaşayışını yeniden yaratmak değil, aynı zamanda onu güzel, sanatlı bir biçimde anlatmaktır. Bir aktör önce rolünü içten yaşamak, sonra da o yaşayışa dıştan bir biçim vermek zorundadır. Gövdenin ruha bağımlılığına, bu bağımlılığın bizim sanat okulumuzdaki üstün önemine özellikle dikkatinizi çekerim. Olağanüstü incelikte, çoğunlukla bilinçaltı bir yaşantıyı anlatmak için son derece duygulu, kusursuz hazırlanmış bir ses ve gövde aygıtının denetimini elde bulundurmak gerekir. Bu aygıt tam bir duyarlık ve doğrulukla, ele avuca sığmayan en ince duyguları anında ve tastamam yeniden yaratmaya hazır olmalıdır. Hem rolün ruhunu yaratan kendi iç donatımı üzerinde, hem de coşkularının yaratıcı sonuçlarını tastamam ortaya koyması gerekliliği yüzünden gövdesi üzerinde, bizim tipten bir aktörün başkalarından daha çok çalışmak zorunda oluşunun nedeni de işte budur."[9]

Buradan da anlaşılacağı gibi, Stanislavski gerçekçi akımın etkisi altında kalan tiyatronun oyunculuk biçiminin, oyuncunun organik bir bütün olarak içten gelen duygularının dış etmenlerle aktarılmasıyla ve bunun yanında "*gövdenin ruha bağımlılığı*" ilkesini çalışmasının merkezine koyması ve çalışma disiplininin oyuncu tarafından sağlanmasıyla mümkün olabileceğine işaret eder.

Stanislavski'nin gerçekçi oyunculuk yöntemine dair nasıl bir kuram geliştirdiği ise, pratik olarak onun yönteminin uygulanışı ile ya da yapılmış uygulamaların sistemli bir analizi ile açıklanabilir. Bu durum araştırmacıyı kaçınılmaz olarak, usta-çırak ilişkisi içinde, Konstantin Stanislavski'nin yönteminin iyi bir uygulayıcısı olan Michael Chekhov'un uygulamalarını nasıl gerçekleştirdiğini bulgulamaya itmektedir.

---

[9] Konstantin Stanislavski, **Bir Aktör Hazırlanıyor.** Çeviren: Suat Taşer. (İkinci basım. İstanbul: Papirüs Yayınevi, Kasım, 2002.) s. 31.

1.1. Problem

Bu açıklamaların ışığında, Konstantin Stanislavski ile Michael Chekhov arasında gerçekleşen usta-çırak ilişkisi ile Michael Chekhov'un Stanislavski yöntemini "nasıl" uyguladığının bulgulanması, bu çalışmanın problemini oluşturmaktadır.

1.2. Amaç

Bu çalışma, söz konusu iki tiyatro adamının oyunculuk sanatına dair çalışmalarının temel yönelimlerini kavramayı amaçlamaktadır.

Bu ana amaçtan hareketle, söz konusu araştırmanın diğer amaçları şu şekilde sıralanabilir:

1. Bu araştırma, öncelikle Konstantin Stanislavski'nin kurguladığı oyunculuk yönteminin hareket noktalarını açıklayabilmeyi amaçlamaktadır.
2. Bu araştırma, Konstantin Stanislavski'nin oyunculuk yöntemine Michael Chekhov'un geliştirdiği "Esinlenilmiş Oyunculuk Yaklaşımı" adı verilen yaklaşımın hareket noktalarını açıklayabilmeyi amaçlamaktadır.
3. Bu araştırma, Konstantin Stanislavski'nin oyunculuk yöntemi ile bu yönteme Michael Chekhov'un geliştirdiği yaklaşım arasındaki benzerlikleri ve farklılıkları saptayabilmeyi amaçlamaktadır.
4. Bu araştırma, ülkemizde, oyunculuk eğitimi alanında çalışan araştırmacılara ve uygulayıcılara, Stanislavski yönteminin uygulanması konusunda farklı bakış açıları sunarak, katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

1.3. Önem

Söz konusu iki tiyatro adamının oyunculuk sanatına dair geliştirdikleri bakış açılarını değerlendirmek ve uygulamaya dönük önerilerini saptayabilmek, kaçınılmaz olarak bu iki tiyatro adamının ortak ve ayrışan yönlerini bulgulamaya yönelik araştırma yapmak ile mümkün olacaktır. Bu bakış açısıyla yapılacak bir araştırma, söz konusu olan iki tiyatro adamının neticede aynı tarihsel, toplumsal ve sosyal dönem içerisinde, 19. Yüzyıl sonu – 20. Yüzyıl başı Rusya'sında oyunculuk sanatına dair bakış açılarını geliştirmeleri gerçeği ile paralel olarak, biri hakkında edinilecek sanatsal değerlendirmenin diğeri hakkında kazanılması gereken yine sanatsal bakış açısının

netleştirilmesinde belirleyici bir öneme sahip olduğu fikrini doğurmaktadır. Bu ana önem maddesinden hareketle, bu araştırmanın diğer önem noktaları şu şekilde sıralanabilir:

1. Bu araştırma, ülkemizde daha önce kapsamlı olarak incelenmemiş olan Michael Chekhov'un "Esinlenilmiş Oyunculuk Yaklaşımı" adı verilen yaklaşımını analiz etmesi bakımından önemlidir.
2. Bu araştırma neticesinde bulgulanacak olan söz konusu iki tiyatro adamının gerçekçi oyunculuk sanatına yaklaşımlarındaki farklılıklar, onları tarif etmede netlik sağlaması bakımından önemlidir.
3. Bu araştırma, Michael Chekhov hakkında Türkiye'de yabancı dillerden dilimize aktarılmış oyunculuk sanatına dair yazınsal kaynakların azlığı düşünüldüğünde, elde edilen kaynakların dilimize kazandırılması bakımından önemlidir.
4. Bu araştırma, ülkemizde, oyunculuk eğitimi alanında çalışan araştırmacılara ve uygulayıcılara, Stanislavski yönteminin uygulanması konusunda farklı bakış açılarının kazandırılması bakımından önemlidir.

1.4. Sınırlılıklar

Bu araştırma, Konstantin Stanislavski'nin oyunculuk yönteminin ilkeleri ve Michael Chekhov'un "Esinlenilmiş Oyunculuk Yaklaşımı"nın hareket noktaları ile sınırlıdır.

Bu ana sınırlamadan hareketle, bu çalışmanın sınırlılıkları şu şekilde tarif edilebilir:

1. Konstantin Stanislavski ile Michael Chekhov'un oyunculuk sanatına dair yaklaşımları, "gerçekçi oyunculuk" tarzı içinde değerlendirilebilir. Bu anlamda gerçekçi oyunculuk tarzını önceleyen sanatsal akımlar ve oluşumlar, bu çalışmanın dışında yer almaktadır.
2. Bu araştırmada, Konstantin Stanislavski ile Michael Chekhov'un oyunculuk sanatına dair geliştirdikleri düşüncelerini teoride ve pratikte 20. Yüzyılın başlarından ortalarına kadar geliştirmeleri gerçeği, söz konusu tarihsel sınırlandırmayı gerektirmiştir.
3. Bu araştırma, Konstantin Stanislavski'nin, Michael Chekhov'la karşılaştığı zaman diliminde yönteminin aldığı halinin analizi ile sınırlıdır. Söz konusu zaman dilimi Stanislavski'nin yönteminin temellerini attığı 1906 yılı ile,

yönteminin temel yönelimlerinde değişiklikler yapmaya başladığı 1934 yılı arasında araştırmacıyı sınırlandırılmıştır. Bu sınırlandırmadaki amaç, Michael Chekhov'un oyunculuk sanatına yaklaşımının, Stanislavski'nin yönteminden ayrışan ve benzeşen yönlerini bulgulamakta araştırmacının net bulgulara ulaşmasının sağlanmasıdır.

4. Bu bakış açısıyla araştırmacı, Konstantin Stanislavski'nin 1906 yılından 1934 yılına kadar geçen zaman diliminde oluşturduğu yönteminin analizini, Özdemir Nutku'nun "Modern Tiyatro Akımları" adlı kitabındaki "Stanislavski Sistemi" adlı inceleme yazısında, Robert Lewis'in "Metod ya da Çılgınlık" adlı inceleme kitabında yer verdiği "1934'te Stanislavski Sistemi" adlı çizelgesini genişleterek kullandığı hali ile açıklamaya çalışacaktır.
5. Söz konusu çizelge merkezinde yapılacak araştırma, Konstantin Stanislavski'nin oyunculuk yöntemini aktardığı Türkçe'ye çevrilmiş olan birincil derecedeki kaynakları ve onunla birebir çalışmış olan oyuncuların yine Türkçe'ye çevrilmiş olan kaynakları ile sınırlıdır.
6. Araştırmanın geneli içinde Michael Chekhov'un "Esinlenilmiş Oyunculuk Yaklaşımı"nın temellerini bulgulamak için ise, söz konusu yaklaşımın hareket noktalarının tanımlanabilmesi amacıyla herhangi bir zaman dilimi sınırlandırması yoktur.
7. Michael Chekhov'un yaklaşımının analizi için ise, "*Michael Chekhov / On The Technique Of Acting -1953*" [Michael Chekhov / Oyunculuk Tekniği Üzerine] adlı kitapta yer alan "*Michael Chekhov's Chart For Inspired Acting*" [Michael Chekhov'un Esinlenilmiş Oyunculuk Çizelgesi] adlı çizelge kullanılmıştır.
8. Michael Chekhov'un yaklaşımının analizi için yapılan literatür taramasında yeterli Türkçe kaynağa ulaşılamamıştır. Bu sebeple araştırmacı, Michael Chekhov'un yaklaşımını analiz ederken, onun birincil derecedeki İngilizce kaynaklarından yararlanmıştır.
9. Michael Chekhov'un, daha çok Hollywood sinemasında kullanılan oyunculuk tekniğine yönelik önerileri bu araştırmanın kapsamı dışında tutulmuş, araştırma Michael Chekhov'un tiyatro oyunculuğuna dair yaklaşımı ile sınırlandırılmıştır.

1.5. Varsayımlar

Bu araştırma temel olarak şu varsayımlara dayanmaktadır:

1. Konstantin Stanislavski'nin gerçekçi oyunculuk yönteminin temelini oluşturan oyuncunun "bilinçaltına bilinçli teknik yoluyla ulaşma"sının yolları, değiştirilemez ya da geliştirilemez sabit kurallara bağlı değildir.
2. Bir oyunculuk yönteminin analizi üzerine yapılacak çalışma, söz konusu yöntemin uygulayıcısı olan oyuncu ve dolayısıyla onun geliştirdiği yaklaşım üzerine yapılacak bir usta-çırak ilişkisinin analizi ile açıklanabilir.

2. YÖNTEM

Bu iki tiyatro adamının tiyatro ve dolayısıyla oyunculuk sanatına dair geliştirdikleri sanatsal bakış açılarını değerlendirmek, öncelikle, tiyatro ve dolayısıyla oyunculuk sanatı hakkında görüşlerini belirttikleri birincil yazınsal kaynaklarının saptanmasını gerektirir.

Bu araştırma için izlenecek yöntemde önemli olan, söz konusu iki tiyatro adamının öncelikle birincil ve sonrasında ikincil derecedeki kaynaklarının literatür taraması ile bulgulanması ve bu kaynaklar ışığında oyunculuk sanatına dair bu iki tiyatro adamının görüşlerinin belirginleştirilmesinde, Niyazi Karasar'ın belirttiği anlamıyla; "*varolanı değiştirmeye kalkmadan gözleyebilmektir*"[10].

Bu bakış açısıyla araştırma, öncelikle iki tiyatro adamının Türkçe'ye çevrilmiş eserlerinin literatür taramasını gerektirmektedir. Konstantin Stanislavski adına yapılan Türkçe kaynak taraması sonucunda ulaşılan kaynaklar şöyle sıralanabilir:

1. Konstantin Stanislavski, "etik bir tavırdan bağımsız düşünülemeyecek bir oyunculuk çalışması yöntemi"[11] olarak değerlendirilen çalışmalarını, genel olarak üç kitapta toplar. Bunlar "Bir Aktör Hazırlanıyor" (*An Actor Prepares - 1936*), "Bir Karakter Yaratmak" (*Building a Character - 1949*) ve "Bir Rol Yaratmak" *(Creating a Role - 1961*) adlı çalışmalarıdır. Ayrıca Stanislavski'nin kendi hayatını ve tiyatro deneyimlerini aktardığı otobiyografik bir kitap olan "Sanat Yaşamım" (*My Life in Art - 1924*) adlı çalışması da, onun tiyatro ve oyunculuk sanatına dair görüşlerinin belirleniminde önemli bir yer tutar. Stanislavski'nin söz konusu kaynakları içinde yer alan "Bir Aktör Hazırlanıyor" ile "Bir Karakter Yaratmak" adlı kitapları ve "Sanat Yaşamım" adlı otobiyografik kitabı, Türkçe'ye Suat Taşer tarafından çevrilmiş eserlerdir. Aynı zamanda son kitabı olan "Bir Rol Yaratmak" adlı kitabı da Çiğdem Genç, Furat

[10] Niyazi Karasar, **Bilimsel Araştırma Yöntemleri.** (On beşinci basım. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım, Ekim 2005), s. 77.
[11] Bora Tanyel ve Uluç Esen. "Stanislavski ve Oyunculuk Yöntemi Üzerine." **Mimesis.** (Tiyatro/ Çeviri – Araştırma Dergisi. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 1996.) Sayı: 6. s. 359.

Güllü ve Bora Tanyel tarafından Türkçe'ye kazandırılmıştır. Bu nedenle Stanislavski'nin yöntemine dair yapılacak araştırma, Türkçe'ye kazandırılmış bu birincil derecedeki kaynakların içeriği ile gerçekleşecektir.

2. Sonia Moore'un[12] Stanislavski yöntemi üzerine araştırmalarını kapsayan "Oyunculuk Eğitimi İçin Bir El Kitabı STANİSLAVSKİ SİSTEMİ" (*The Stanislavski System / The Proffional Training of an Actor – 1984*) adlı incelemesi, Stanislavski ile birebir çalışması bakımından, ikincil derecede bir kaynak olarak Türkçe'ye çevrilmiş basımı ile, bu araştırma içinde Stanislavski'nin yönteminin temellerini bulgulamada önemlidir.
3. Stanislavski için yapılan literatür taramasında Özdemir Nutku'nun, Robert Lewis'in "Metod ya da Çılgınlık" adlı inceleme kitabında yer verdiği "1934'te Stanislavski Sistemi" adlı çizelgesini genişleterek, "Modern Tiyatro Akımları" adlı kitabındaki "Stanislavski Sistemi" adlı inceleme yazısında açıklayarak kullanması, Stanislavski sisteminin öğelerini kavramakta önemli bir ikincil kaynak olduğu için önemlidir.

Michael Chekhov için yapılacak bir Türkçe literatür taramasında ise şu sonuca ulaşmak mümkün olur:

1. Michael Chekhov'un oyunculuk yaklaşımına dair, Özdemir Nutku'nun kaleme aldığı "Yeni Başlayanlar İçin Oyuncunun Çalışması – 2004" adlı inceleme çalışması içinde yer alan "Mikhael Çekhof Atölyesi" adlı kısa bir bölüm dışında, Türkçe'ye kazandırılmış herhangi bir yazınsal kaynak mevcut değildir.

2. Stanislavski yönteminin aktarıldığı ikincil derecedeki kitap ve makaleler içinde ise, Michael Chekhov'un, Stanislavski'nin öğrencisi ve onun yönteminin iyi bir uygulayıcısı[13] olması dışında, Stanislavski adının ve yönteminin açtığı okullarla Rusya dışında yayılmasına katkıda bulunan kişi[14] olarak Michael Chekhov gösterilmektedir.

---

[12] Moskova Sanat Tiyatrosu'nun Üçüncü Stüdyo'sunda eğitim görmüş ve 1995'deki ölümüne kadar Amerikan Stanislavski Tiyatrosu Merkezi'nin kuruculuğunu ve sanat direktörlüğünü üstlenmiştir.

[13] Sonia Moore, **Stanislavski Sistemi.** Çeviren: Özgür Çiçek, Bülent Sezgin, Cüneyt Yalaz. (Birinci basım. İstanbul: bgst Yayınları, Eylül, 2006.) s. 124.

[14] Kerem Karaboğa, **Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks** (Birinci basım. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2005), s. 52.

Buradan da anlaşılacağı gibi, Michael Chekhov hakkında Türkçe'ye kazandırılmış söz konusu kaynaklar, onun iyi bir oyuncu ve Stanislavski yönteminin iyi bir uygulayıcısı olması dışında, uygulamasını nasıl gerçekleştirdiği hakkında net bir bilgi sunmamaktadır. Bu durum araştırmacıyı, Michael Chekhov'un kendisinin hazırladığı yazınsal kaynaklara ve aynı zamanda da oyunculuğa yaklaşım tarzını belgeleyen görsel-işitsel dokümanlara ulaşmak için yönlendirmiştir. Bu kaynakların hepsi, orijinal dili İngilizce olan kaynaklardır. Bu kaynaklar şöyle sıralanabilir:

1. Michael Chekhov, *esinlenilmiş oyunculuk yaklaşımı* olarak değerlendirilebilecek çalışmasını, "*To the Actor - 1952*" [Oyuncuya] adlı kitabında anlatır.
2. Michael Chekhov'un bu tek kitabının dışında, İngiltere'de açtığı oyunculuk okulu olan Dartington Hall'daki çalışmalarının bir kitapçık ve ses kayıtlarından oluşan, editörlüğünü Mala Powers'ın yaptığı "*Michael Chekhov on Theatre and the Art of Acting: the five hour master class with the acclaimed actor-director-teacher: a guide to discovery with exercises. (4 sound discs + 1 Companion booklet.) – 2004*" [Tiyatro ve Oyunculuk Sanatında Michael Chekhov] adlı çalışma, yine onun araştırmalarını belgeleyen birincil derecedeki sesli kaynak olarak gösterilebilir.
3. Aynı şekilde, Michael Chekhov'un "*To the Actor*" adlı kitabındaki bilgilerinin derlenerek toparlandığı ve editörlüğünü Mel Gordon'un[15] yaptığı "*Michael Chekhov / On The Technique Of Acting – 1991*" [Michael Chekhov / Oyunculuk Tekniği Üzerine] adlı kitap, Michael Chekhov'un birincil derecede yazılı kaynağı olarak gösterilebilir.
4. Dr. Frank Chamberlain'in[16] "*Twentieth Century Actor Training: Principles of Performance*" [20. Yüzyılda Oyunculuk Eğitimi: Gösterimin İlkeleri] adlı kitapta yer alan "*Michael Chekhov on the Tecnique of Acting*" [Michael Chekhov'un Oyunculuk Tekniği] adlı makalesi, Michael Chekhov'un oyunculuk sanatına yaklaşımını ve temel yönelimlerini tanımlaması bakımından önemli bir incelemedir.

[15] California Üniversitesi Tiyatro Sanatları Profesörü.
[16] Drama & Theatre Studies – University College Cork

5. Felicity Mason'un[17], Michael Chekhov'un oyunculuk yaklaşımını bir tiyatro öğrencisi üzerinde uygulayarak açıkladığı "*The Training Sessions of Michael Chekhov – 1993*" [Michael Chekhov Eğitim Çalışması] adlı 60 dakikalık DVD-ROM görüntü kaydı, Michael Chekhov'un yaklaşımının uygulamalı bir çalışmasını belgelemesi bakımından önemlidir.
6. Bununla beraber, Joanna Merlin'in[18], Birmingham Müzik ve Drama Okulu (*Birmingham School of Music and Drama*) içinde profesyonel oyuncular ile gerçekleştirdiği, bir haftalık "*Michael Chekhov's Pyschological Gesture – 2001*" [Michael Chekhov'un Psikolojik Jesti] adlı çalışmanın, 130 dakikalık DVD-ROM görüntü kaydı, bir rol yaratımında psikolojik jest kullanımını baştan sona uygulamalı olarak açıklaması bakımından, birincil derecede önemli bir kaynaktır.
7. Bu kaynakların dışında, "*From Russia to Hollywood: the 100-Year Odyssey of Chekhov and Shdanoff – 2002*" [Rusya'dan Hollywood'a: Chekhov ve Shdanoff'un 100 Yıllık Yolculukları] adlı belgesel yapım, Michael Chekhov'un "Esinlenilmiş Oyunculuk Yaklaşımı"nın nasıl uygulandığını, tanıklıklarıyla göstermesi bakımından önemli bir kaynaktır.

Bu araştırma için söz konusu tüm bu kaynakların ışığında izlenen yöntem şöyle özetlenebilir: Araştırmanın başında, bu iki tiyatro adamının oyunculuk sanatına yaklaşımlarını temellendirdikleri gerçekçi tiyatro anlayışının kısa bir açıklaması ile iki tiyatro adamının tarihsel karşılaşmalarının analizinden oluşan bir ara bölüm yer almaktadır. Bu ara bölümün ardından, 1906 yılından 1934 yılına kadar geçen sürede oluşturulan Stanislavski Yönteminin analizini ve Michael Chekhov'un "Esinlenilmiş Oyunculuk Yaklaşımı" olarak adlandırılan karakter yaratma tekniğinin analizini kapsayan birinci bölüm ile, oyunculuk sanatına dair yürütülmüş bu iki çalışmanın birbirlerinden ayrılan ve benzeşen yönlerinin analizinin yer aldığı ikinci bölüm olmak üzere araştırma, iki ana bölüme ayrılır.

Araştırmanın son bölümü ise, bu değerlendirmenin ışığında ortaya çıkan sonuç ve önerileri kapsamaktadır.

[17] Dartington Hall'da ki "Michael Chekhov" sınıfının oyunculuk eğitmeni.
[18] Michael Chekhov'un, Los Angeles'da ölümünden önce açtığı son oyunculuk sınıfının öğrencilerinden.

2.1. Tanımlar

Gerçekçi Oyunculuk: Bu araştırma içinde yer alan "gerçekçi oyunculuk" kavramı ile, oyuncunun sahne üzerinde görünen yaşam gerçeğine uygun karakter ve rol yaratım süreci tanımlanmıştır. Bu anlamıyla, sahne üzerinde gerçekleştirilen farklı "gerçekçilik" araştırmaları, bu araştırmanın dışında yer almaktadır.

Organik Oyunculuk: Bu araştırma içinde yer alan "organik oyunculuk" kavramı ile, oyunculuğun organik bir bütün halinde, doğal bir süreç olarak algılanan neden-sonuç ilişkisine bağlı karakter ve rol yaratım süreçleri tanımlanmıştır.

Yaratıcı Oyunculuk: Bu araştırma içinde yer alan "yaratıcı oyunculuk" kavramı ile, oyuncunun metin yazarı ve yönetmen dışında, sahne üzerinde yaratıcı konumda bulunmasını sağlayan oyunculuk biçimi tanımlanmıştır.

Nörofizyoloji: Sinir sisteminin fizyolojisi ile uğraşan bilim dalıdır. Terimin kökleri Yunanca *neuron* "sinir", *physis* "doğa" ve *logos* "bilim" sözcüklerinden gelmektedir.[19]

Antroposofi – Tin Bilim: Bu araştırma içinde, Avusturyalı filozof Rudolf Steiner (1861-1925) tarafından kurulan ve ruhani bilim olarak da anılan "antroposofi – tin bilim" kavramı ile, ruhani fenomenleri, doğa bilimlerinin fiziki dünyayı araştırdığı ve tanımladığı kesinlik ve açıklıkta araştırmayı ve tanımlamayı hedefleyen bir girişim tanımlanmıştır. Terimin kökleri Yunanca *anthrōpos* "insan" ve *sophia* "hikmet" sözcükleridir. Steiner yaklaşımını "*bilimsel metodoloji kullanılarak yapılan ruh gözlemleri*" olarak tanımlamaktadır.[20] Genel anlamıyla antroposofi, ancak gizemsel yoldan açıklığa kavuşan insan doğasının tanrısallaştırılması[21] olarak açıklanabilir.

Eurythmy: Bu çalışma içinde yer alan Eurythmy ya da armonik ritim, Antroposofi düşüncesinin mimarı Rudolf Steiner tarafından "*dilin ve müziğin içsel biçimlerini ve*

---

[19] http://tdkterim.gov.tr/?kategori=terimarat2&s3oz5k0t=BIY&kelime=n%F6rof%EEzyoloji
[20] http://tr.wikipedia.org/wiki/Antroposofi
[21] Bilimler Akademisi. **Felsefe Sözlüğü**. Çeviren: Aziz Çalışlar. (İkinci basım, İstanbul: Cem Yayınevi, Ekim 1997), s. 25.

hareketlerini görünür kılan devinim sanatı"[22] olarak açıklanır ve söz konusu düşünce sistemi ile doğrudan ilintili bir kavramdır.

Psikolojik Jest: Bu araştırma içinde kullanılan "psikolojik jest" kavramı, oyuncunun vücudunu kullanarak, belirli bir sistemle aşama aşama gerçekleştirdiği, üzerinde çalıştığı karakterin tüm varlığını ve yaşam amacını özetleyen tek bir bütünsel beden jesti veya karakterin ana arzusunu sezgisel olarak yakalamak yoluyla bütün karakteri yoğun bir formda anlatma aracı olarak tanımlanabilir.

[22] Rudolf Steiner. **Teozofi.** Çeviren: Ayşe Domeniconi. (İstanbul: Omega yayınları, 2002) s. 19.

3. BULGULAR VE YORUM

3.1. Gerçekçi Tiyatro Düşüncesinin Oyunculuk Kuramı ve Konstantin Stanislavski (1863-1938) ile Michael Chekhov'un (1891-1955) İlk Karşılaşması

Konstantin Stanislavski'nin oyunculuk yönteminin temellerini ve ana yönelimlerinin neler olduğunu anlayabilmek için öncelikle, yöntemini geliştirdiği tarihsel ve toplumsal dönemin sanat anlayışına dair bir inceleme yapmak gerekmektedir.

Bu dönemin etkilerinin, bu dönem içerisinde oyunculuk yöntemini inşa eden Stanislavski'nin üzerinde görülebileceği gibi, 1910 yılında Maly Tiyatro'dan ayrılarak Moskova Sanat Tiyatrosu'nda oyunculuk yapmaya başlayan Michael Chekhov üzerinde de kendisini göstermesi kaçınılmazdır.

Bu bakış açısıyla, öncelikle iki tiyatro adamının oyunculuk sanatına dair geliştirdikleri fikirlerinin filizlendiği 19. Yüzyıl sonu – 20. Yüzyıl başı sanat ortamına ışık tutmak gerekmektedir.

19. Yüzyıldan 20. Yüzyıla geçişte Avrupa sanat hayatında "Gerçekçilik" (*Realizm*) ve "Doğalcılık" (*Natüralizm*) akımlarının egemen olduğu söylenebilir.[23] Gerçekçilik akımının ortaya çıkışını Oscar G. Brockett "Tiyatro Tarihi" adlı ansiklopedik araştırmasında şu şekilde tanımlar:

> "Gerçekçilk, *Pozitif Felsefe* (*Course de Dhilosophie Positive;* 1830-1842) ve *Pozzitif Politika*'nın (*Systeme de Politique Positive;* 1851-1854) yazarı Auguste Comte'a (1798-1857) çok şey borçludur. Comte bilimleri basitlik göreceliğine göre sınıflamış ve sosyolojiyi karmaşık ve önemli bularak en üste yerleştirmiştir. Comte tüm bilgilerin nihai amacının insan yaşamını iyileştirmek olduğunu düşünerek tüm bilimlerin, bilimsel yöntemin dikkatle uygulanmasından sonra insan davranışını tahmin etmede gerekli bilgiyi sağlayacak ve toplumu denetleyecek olan sosyolojiye katkıda bulunmalarının şart olduğunu tartışmıştır. Comte'un düşünceleri yalnızca bilim insanları ve düşünürler arasında değil, aynı zamanda sanatı "bilim"e dönüştürmenin

[23] Ayşın Candan, **Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro.** (Birinci basım. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, Mayıs, 1994), s. 51.

> yollarını arayan bir çok hevesli sanatçı arasında da ses bulmuştur. Bu girişimler sonucunda, gerçekçilik ortaya çıkar."[24]

Aynı eser içinde Brockett, gerçekçilik akımının sanatta ortaya çıkışını ve temellerini ise şu şekilde aktarır:

> "Sanatta gerçekçi biçem Antik Yunan'dan günümüze aralıklı olarak denene gelmiştir. Rönesans'tan başlayarak, resimsel yanılmasa tiyatroya egemen olmuş; melodram ve romantizm, psikolojik dürtüleri ve gösteride hakikiliği karşılamak üzere ivme kazanmıştır. Ne var ki, 1850'den önceki tüm yaklaşımlar 'güzel' doğayı, doğadaki örnekleri, resimsel yerel renkleri ya da sevinç uyandıran karşıtlıkları vurgulamıştır. Sanatta grotesgin yer almasını savunan Hugo bile, uygulamalarında bayağı olanı yansıtmaktan kaçınmıştır. Ama 1850'lerde eleştirmenler, ne denli sefil ya da yüce olursa olsun, yaşamın yakın ve nesnel gözlemlerinden yana olmaya başladılar.
> Gerçekçilik bilinçli bir akım olarak önce 1853'te Fransa'da ortaya çıkar. Kuramsal temelleri, 1863'te, yine Fransa'da *L'Artiste, Le Figaro,* (ilk sayısı 1856'da yayınlanan) *Realisme* ve *Le Present* gibi periyodiklerde kapsamlı olarak ifade edilir. Sanatın aslına sadık kalarak hakikati yaratması; hakikate yalnızca doğrudan gözlem sonucu ulaşılabileceği; yalnızca çevrede yaşanılanların ve göreneklerin doğrudan gözlemlenebileceği ve gözlemcinin nesnel olmak için savaşması gerektiği, yeni akımın ana ilkelerini oluşturuyordu."[25]

Aynı bakış açısıyla Sevda Şener, gerçekçilik akımının tiyatro sanatı içinde etkilerini ise şu şekilde özetler:

> "Tiyatroda gerçekçi akım, 19. Yüzyılın ikinci yarısında güç kazanmıştır. Oyun yazarlığında olduğu kadar sahneye koyuculukta ve oyunculukta da yeni bir sanat anlayışı getiren gerçekçi tiyatro düşüncesi, öncelikle romantik tiyatro anlayışına ve popüler tiyatro uygulamasına karşı savunulmuştur. Tiyatroda gerçekçiliğin öncüleri olan düşünürler, bu yeni akımın ortaya çıkışını romantizme duyulan tepki olarak açıklamışlardır. Romantizm, yaşamdan kopukluğu, toplum sorunlarına karşı ilgisizliği, hastalıklı duygusallığı ve yapaylığı ileri sürülerek eleştirilmiştir. Gerçekçi tiyatroyu savunanlar günlük yaşam gerçeklerine eğilmek, bunları bilimsel yöntemle incelemek, bulguları süssüz bir anlatımla seyirciye sunmak savındadırlar. Gerçekçi tiyatro düşüncesinin ilkeleri saptanırken gerçeğin yansıtılması kavramına yeni bir yorum getirilmiş, tiyatronun topluma karşı sorumluluğunun altı çizilmiş, bilimsel yöntemin nasıl uygulanacağı açıklanmış, illüzyon yaratma teknikleri üzerinde durulmuştur. Gerçekçi tiyatro düşüncesi oyun yazarlığında, yönetmenlikte, oyunculukta biçimden çok öze ağırlık vermiş, toplumun yaşayan sorunlarına yönelerek çağdaş bir nitelik kazanmıştır."[26]

Bu noktada Enis Batur'un "Modernizmin Serüveni: Bir 'Temel Metinler' Seçkisi 1840-1990" adlı derleme kitapta yer alan, "Rus Modernizmi ve Fütüristler" bölümüne yazdığı giriş biçimindeki "Rus Avan-Garde'ı 1900-1930" adlı makalede belirttiği nokta önem kazanmaktadır. Bu yazıda Batur, şu değerlendirmeyi yapar:

---

[24] Oscar G. Brockett, **Tiyatro Tarihi.** Çevirenler: Sevinç Sokullu, Sibel Dinçel, Tülin Sağlam, Semih Çelenk, Selda B. Öndül, Beliz Güçbilmez. (Birinci basım. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, Kasım, 2000), s. 444.
[25] Brockett, **A.g.e.,** s. 445.
[26] Sevda Şener, **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi.** (Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, Şubat, 2000), s. 163.

> "Her akım, her bir akımın ortasında ya da sınırında yer alan hemen her sanatçı geçmişle köklü bir hesaplaşmaya girişmenin gerekliliğini ön-koşul saymakta, yenilik adına geçmişi sorgulamaktadır."[27]

"Gerçekçi tiyatronun oyunculuk kuramını geliştiren kişi" olarak Konstantin Stanislavski'nin işaret edilmesi, Batur'un belirttiği anlamda, Stanislavski'nin kendi dönemindeki oyunculuk anlayışına gösterdiği tepkinin bir sonucu olarak ortaya çıkar. Stanislavski bu konudaki görüşlerini, "Sanat Yaşamım" adlı otobiyografik kitabında, Nemirovich-Danchenko ile birlikte 1898 yılında önceleri "Moskova Sanat ve Halk Tiyatrosu" olarak kurdukları, sonrasında ise "Moskova Sanat Tiyatrosu" adını alan tiyatronun sanatsal ilkelerini tarif ederken, şu şekilde açıklar:

> "Moskova Sanat ve Halk Tiyatromuzun kuruluşu bir devrim niteliği taşımaktaydı. Biz geleneksel oyunculuk biçimine, tiyatromsuluğa, konuşma biçimindeki (üslubundaki) yapmacıklığa, tumturaklı (patetik) konuşmaya, abartmalı oyunculuğa, sahneye koyuştaki kötü alışkanlıklara, kalıplaşmış dekor anlayışına, takım oyunculuğunu bozan yıldız dizgesine, o zamanın Rus sahnelerini doldurup taşıran hafif-farsikal piyesler salgınına karşı çıkıyorduk. En iyi tiyatrolar az yetenekli piyes yazarlarından oluşan bir gurubun tekelindeydi. Bu guruptakiler, o kof piyeslerini şu ya da bu oyuncu için, çoğunlukla da onların buyruğu ve yönetimi altında yazarlardı; Alman, Fransız piyeslerini alırlar, onları çevirip Rus sahnesine ve yaşamına uyarlarlar, sonra da bu piyesleri, 'konusu filanca yapıttan alınmıştır,' notu ile, asıl yazarların yerine kendileri imzalarlardı."[28]

Bu tarz bir Rus sahnesi içinde tiyatro sanatını yenileme amacını geliştiren Stanislavski ve Danchenko, geçmiş sanata karşı ilan ettikleri savaşı şu şekilde belirtirler:

> "Sanatı yenileme amacıyla giriştiğimiz yıkıcı ve devrimci atılımlarımızla oyunculukta olsun, sahnede kullanılan eşyada, dekorda, giysilerde, piyesin yorumunda, perdede, kısaca, tiyatronun ve piyesin neyinde ve neresinde olursa olsun, karşımıza çıkan her türlü basmakalıpçılığa savaş ilan ettik. Yeni olan, tiyatronun alışılmış düzenine ters düşen her şey bize güzel ve yararlı göründü."[29]

Bu dönemin basmakalıpçılığına karşı açılan savaşın bütün argümanlarıyla tiyatroya yansımalarını yine Stanislavski şu şekilde açıklar:

> "Bütün devrimciler gibi biz de eskiyi kırıp parçaladık, yeninin değerini abarttık. Yeni olan her şey, sadece yeni olduğu için iyi idi. Bu, yalnız önemli şeylerde değil, ufak tefek şeylerde de doğru idi. Sözgelimi, bütün eski tiyatrolarda bilet satıcılarıyla yer göstericiler ya akşam giysileri giyerlerdi ya da saray üniforması. Bizimkiler ise, İtalyan ordusunun üniformasına benzeyen özel bir giysi giyerlerdi. Her tiyatronun inip kalkan boyalı bir perdesi vardı. Bizim tiyatromuzun perdesi ise, düz kumaştandı ve ortadan iki yana açılırdı. Temsilin başlamasından önce bir uvertür çalınırdı; birkaç temsilden sonra biz orkestrayı tümüyle ortadan kaldırdık. Müziğe yalnız piyes

---

[27] Enis Batur. "Rus Modernizmi ve Fütüristler - Rus Avan-Garde'ı 1900-1930", **Modernizmin Serüveni: Bir 'Temel Metinler' Seçkisi 1840-1990.** Derleyen: Enis Batur. (Birinci basım. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, Mart, 1997.) s. 104.
[28] Konstantin Stanislavski, **Sanat Yaşamım.** Çeviren: Suat Taşer. (Birinci basım. İstanbul: Can Yayınları, 1992.) s. 282-283.
[29] Stanislavski, **a.g.e.,** s. 274.

> gerektirdiği zaman başvurduk. Böyle zamanlarda bile orkestrayı seyirciden gizledik. Bunların içinde en önemlisi şu idi: Bütün öteki tiyatrolar kalıplaşmış bir tiyatro gerçeği anlayışını sürdürürken, biz daha başka, uydurma olmayan, sanatsal, sahneye özgü bir gerçeklik anlayışı içinde çaba gösterdik."[30]

Bu açıklamalarının "Doğalcılık" (Natüralizm) akımı ile bağlantı kurmak adına belirtildiğini düşünenlere karşı ise Stanislavski, şu açıklamayı yapar:

> "Bu sözümüzden sahnede doğalcılık peşinde koştuğumuz sonucunu çıkaranlar yanılırlar. Böyle bir ilkeye hiçbir zaman eğilim duymadık. Şimdi olduğu gibi o zaman da hep içsel gerçeği, duygunun ve yaşamın gerçeğini aradık; ama bu doğrultudaki ruhsal tekniğimiz topluluğumuzun oyuncuları arasında henüz gelişmemişti, tohum halindeydi; bizler de gereksinme ve çaresizlik yüzünden, istemediğimiz halde zaman zaman yüzeysel, kaba bir doğalcılığa kendimizi kaptırdık." [31]

Stanislavski'nin sahnede kaba doğalcılığa karşı gerçekçilik akımının etkisi altında kalarak oluşturduğu ve "sistem" olarak ifade edilen, sahne üzerinde baştan sona sistemli bir biçimde gerçeğe benzerlik ilkesi ile oluşturulmuş karakter ve rol yaratımları süreci, "Psikolojik Gerçekçilik" olarak adlandırılabilecek, oyuncunun "bilinçaltına bilinç yoluyla ulaşmanın çeşitli araçları"nı denediği teknikleri kapsayan "genç dönem Stanislavski" ile "fiziksel eylemler yöntemi"ni geliştirdiği "olgun dönem Stanislavski" dönemi olarak iki ana bölümde incelenebilir. Bu konuda Stanislavski'nin son dönem Moskova Sanat Tiyatrosu içindeki öğrencileri arasında yer alan Sonia Moore, şu değerlendirmeyi yapar:

> "Yıllar süren araştırma boyunca, Stanislavski 'bilinçaltına bilinç yoluyla ulaşmanın çeşitli araçları' üzerine deneyler yaptı. Bu araçların hepsi –bunların içinde oyuncular arasında çok popüler olan coşkuları zorlamak da vardı- o dönem için ilerici teknikler olsalar da Stanislavski'de hayal kırıklığı yarattılar; ta ki 'fiziksel eylemler yöntemi'ni geliştirene dek. Stanislavski bu yöntemi oyuncunun coşkusal tepkilerinin anahtarı, oyuncunun yaratıcılığının temeli, sahne üzerinde kendiliğindenliği yakalamanın yolu, bütün Sistem'in özü ve kendisinin tiyatroya bıraktığı yaratıcı miras olarak adlandırıyordu."[32]

Stanislavski'nin "Bir Aktör Hazırlanıyor" ve "Bir Karakter Yaratmak" adlı eserleri, içerik olarak "genç dönem Stanislavski"nin oyunculuk sanatı üzerine gelişen ilk fikirlerini aktardığı ve "bilinçaltına bilinç yoluyla ulaşmanın çeşitli araçları"nı araştırdığı kaynaklar olarak gösterilebilir. Stanislavski'nin bu iki kitabının kurgusal olarak genel bir özeti ise şu şekilde aktarılabilir:

---

[30] Stanislavski, **a.g.e.,** s. 283.
[31] **Aynı.**
[32] Sonia Moore, **Stanislavski Sistemi.** Çeviren: Özgür Çiçek, Bülent Sezgin, Cüneyt Yalaz. (Birinci basım. İstanbul: bgst Yayınları, Eylül, 2006.) s. 35.

> "(Stanislavski'nin bu iki kitabında) hayali bir tiyatro okuluyla karşılaşırız. Stanislavski ile özdeşleştirebileceğimiz yönetmen 'Torstov', oyuncularını 'esine dayalı olmayan bir oyunculuk yöntemi' üzerinde çalıştırır. 'Çalışma disiplinine riayet' ve öğrencilerin 'oyunculuğa ilişkin yanlış eğilimlerden arındırılması' ilkesi bu okulun temelidir. Bu ilkelerin kendisinde cisimleştiği bir eğitici-yönetmen olan Torstov, sanatsal faaliyetler kadar, çalışma ahlakından da sorumlu bir iradedir. Oyuncularına yaptığı uyarıların arka planında yönteminin gereksindiği, 'sanatını her şeyin üstünde tutan, disiplinli ve öğrenmeye açık' bir kişiliğin oluşturulması kaygısı kendini belli eder. Oyuncuları arasında örnek bir öğrenci, umut vadeden öğrenciler ve umutsuz vakalar vardır. Bu öğrencilerin oyunculuklarında ortaya çıkan bir takım eğilimler yöntemin eleştirdiği oyunculuk tiplerini temsil eder. Kostya, Stanislavski'nin özdeşleşmemizi talep ettiği öğrenci tipidir. Karakter olarak yöntemin gereksindiği özelliklere o sahiptir: provalara ön hazırlıklı gelir, hırslıdır, hataları onun için bir depresyon nedeni değildir, çünkü ona 'doğru olanı' öğreten birer deneyimdirler. Ardından Paul ile Vanya gelir. Zaman zaman eleştirilen oyunculuk tiplerinin tuzağına düşseler de umut vaad ederler. Çünkü hatalarından kurtulmaya açık insanlardır. Grisha ve Sonya'yı ise umutsuz vakalar olarak görürüz. Yöntemin baş düşmanı 'klişe oyunculuk, teşhircilik, starcılık' karakterlerine nüfuz etmiştir ve kesinlikle hatalarından kurtulmaya açık insanlar değillerdir. Hatalarından memnun oldukları için Torstov'a karşı sürekli 'ukala' bir tavır sergilerler.
> Bütün bu oyuncular kitap boyunca Torstov tarafından 'Stanislavski Ekolü'ne uygun oyuncular olarak yetiştirilmeye çalışılır. Cesaret ve azim yöntemin karakteridir. Torstov asla öğrencilerinin sırtlarını sıvazlamaz, onları sürekli zor olana sürükler, hatta kıyasıya eleştirir. Yöntem birikim kazanma değil, birikimlerden arınma sürecidir. Ancak dayanıklı olanlar; Kostya, Paul ve Vanya bir şeylerden vazgeçebilir. Vazgeçme iradesi gösteremeyen Grisha ve Sonya kendileriyle baş başa bırakılır."[33]

Stanislavski'nin "Sistem"i ilk dönemlerinde daha çok "Psikolojik Gerçekçilik" olarak adlandırılan ve oyun yazarı Anton Chekhov'un Moskova Sanat Tiyatrosu'nda sahnelenen oyunlarıyla özdeşleşen bir tarz olarak kendini gösterir. Bu konuda Kerem Karaboğa "Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks" adlı kitabının, "'Sistem' Oyuncusu: K. S. Stanislavski" adlı bölümünde yer alan "Psikolojik Gerçekçilikten Fiziksel Aksiyon Yöntemine" adlı alt başlığı içinde şu açıklamaları yapar:

> "Özellikle, (Anton) Chekhov'un Sanat Tiyatrosu repertuarı için yazdığı oyunlarla 'psikolojik gerçekçilik' alanında büyük bir ün kazanan tiyatro, Chekhov'un ölümü sonrasında, yine aynı dönemde girişilen sembolizm akımı karşısında yenilikçi niteliğini yitirme tehlikesiyle karşı karşıya kaldı. Stanislavski'nin 1905 sonrası Sanat Tiyatrosu için 'Fantastik Masalımsı Çizgi'ye geçişle açıklamaya çalışmasına rağmen, onun yönetimindeki, pek de iz bırakıcı olmayan üç prodüksiyon dışında 'Moskova Sanat Tiyatrosu'nu 'psikolojik gerçekçilik'ten uzaklaştıracak pek bir şey yapılabildiği söylenemezdi."[34]

Stanislavski'nin üçüncü kitabı olan "Bir Rol Yaratmak" ise, üç farklı oyun üzerinde seçilen belirli rollerin ve oyuncunun bu seçilen roller üzerinde yaptığı çalışmaların örneklendirilmesiyle oluşturulur. Seçilen ilk oyun, "hiciv alanında bir Rus klasiği"[35] olarak adlandırılan Aleksandr Sergeyevich Griboyedov'un (1795- 1829) "Akıldan Bela"

---

[33] Tanyel ve Esen, "Stanislavski ve Oyunculuk Yöntemi Üzerine", **Mimesis.** s. 338-339.
[34] Kerem Karaboğa, **Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks** (Birinci basım. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2005), s. 49.
[35] Konstantin Stanislavski, **Bir Rol Yaratmak.** Çevirenler: Çiğdem Genç, Fırat Güllü, Bora Tanyel. (Birinci basım. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, Eylül, 1999.) s. xii.

(*Gore Ot Uma - 1823*) adlı oyunudur ve çalışma 1916-1920 tarihleri arasında yazılır.[36] Bu oyun temelinde Konstantin Stanislavski'nin çalışması şu şekilde özetlenebilir:

> "Hayali bir okul tasarımı yoktur. Stanislavski oyuncusunu başkarakterlerden Chatsky üzerine çalıştırır. Oyuncunun, rolüne yönelik 'mahrem, romantik ve konsantre' bir çalışmayı tamamlamasından sonra yönetmeniyle beraber sahne üzerinde çalışmaya başladığını görürüz. Oyunculuk ilk izlenimlerin geliştirilmesi boyunca ertelenir –bir başka deyişle, oyuncunun sahne üstü çalışması bir kuluçka dönemini anıştıran uzun süreli bir introspektif (içe-dönük) hazırlık süreci boyunca geciktirilir. Oyuncu bu süreçte imgelemine baş vurarak karaktere, onun yaşadığı mekana ve hatta kuşatıldığı ilişkilere hayali ziyaretler düzenler. Her ziyaretinden kayda değer ipuçları ile dönebilen oyuncu karakter ile arasındaki 'farazi mesafeyi' gidermiş olur. Bu mesafe bütünüyle ortadan kalktığında bir iç içe geçme süreci yaşanır ve karakterin fiziksel özellikleri oyuncuda kendiliğinden tecelli etmeye başlar."[37]

Konstantin Stanislavski'nin aynı eseri içinde ikinci çalışmasını gerçekleştirdiği oyun, William Shakespeare'in (1564-1616) "Othello" (Othello – 1604/1605) adlı oyunudur ve Stanislavski bu eser için yaptığı incelemeyi 1930-1933 yılları arasında gerçekleştirir.[38] Konstantin Stanislavski'nin, bu oyun temelinde yaptığı çalışma ise şöyle özetlenebilir:

> "Hayali bir okul tasarımı ile ilk kez bu makalede karşılaşırız. Mahrem, romantik ve konsantre bir çalışmanın olabilirliği önyargılara ve etkilenmelere açık efsanevi bir rol üzerinde denenir. Bu kez, oyuncular kısa bir okumadan sonra ezberlerini gerçekleştirmeden sahneye çıkarlar ve Torstov'un verdiği akış üzerinden doğaçlama yöntemiyle rollerinin siluetini oluştururlar. Bu yolla önyargılar kolayca gözlemlenir ve oyuncular repetisyona (*yinelemeye-tekrarlamaya*) başvurarak rollerine ilişkin mahrem bir imgelem oluşturabilirler. Akıldan Bela üzerinde yapılan çalışmadan farklı olarak Othello üzerine yapılan çalışma oyuncunun sahne üstü çalışmasına öncelik tanır ve kuluçka dönemini anıştıran uzun süreli bir introspektif (*içe-dönük*) hazırlık süreci ihmal edilir. Oyuncu rolünün gerektirdiği eylemleri icra ederek iç dünyasını harekete geçirmeye çalışır."[39]

Stanislavski "Bir Rol Yaratmak" adlı eserinin üçüncü ve son araştırmasını ise, Nikolay Vasilyeviç Gogol'ün "Müfettiş" (*Revizor – 1836*) adlı oyunu üzerinde gerçekleştirir ve bu çalışma 1934 yılında tamamlanır.[40] Konstantin Stanislavski'nin "Müfettiş" oyunu üzerinde gerçekleştirdiği çalışma şu şekilde özetlenebilir:

> "Oyuncular öyküsünü çok yakından bildikleri oyun metnine dönük hiçbir çalışmaya tabi tutulmaksızın sahneye çıkarlar ve ilk izlenimlerini sahne üzerinde doğaçlamalar yoluyla gerçekleştirirler. Sahne tasarımı, mizansenler, aksesuar kullanımı bu doğaçlama çalışmaları sırasında oyuncunun 'aksiyon çizgisi' ne göre şekillenir. Doğaçlama yöntemiyle karakterize edilen bu keşif çalışması boyunca oyuncular 'yazarın ruhunu' ele geçirmeye çalışır. Şöyle ki, rollerine yakıştırdıkları tavırlar, sözcükler ne kadar metnin aslıyla örtüşürse, oyuncular rollerinin anlamına o kadar yakınlaşmış varsayılır."[41]

---

[36] Stanislavski, **Bir Rol Yaratmak.** s. 1.
[37] Tanyel ve Esen, "Stanislavski ve Oyunculuk Yöntemi Üzerine", **Mimesis,** s. 340.
[38] Stanislavski, **Bir Rol Yaratmak.** s. 113.
[39] Tanyel ve Esen, "Stanislavski ve Oyunculuk Yöntemi Üzerine", **Mimesis,** s. 340.
[40] Stanislavski, **Bir Rol Yaratmak.** s. 229.
[41] Tanyel ve Esen, "Stanislavski ve Oyunculuk Yöntemi Üzerine", **Mimesis,** s. 340.

Konstantin Stanislavski'nin bu son ve "genç dönem Stanislavski"'den "olgun dönem Stanislavski" çalışmalarını ayıran metni, aynı zamanda "fiziksel eylemler yöntemi" ile tarif etmeye çalıştığı yöntemin ana hatlarını belirler.

Stanislavski'nin "Sistem" olarak adlandırılan oyunculuk yönteminin izlediği tarihsel süreç belirlendiğinde, Michael Chekhov ile olan ilk birlikteliklerinin Stanislavski'nin hangi dönemine denk düştüğünü bulgulamak zor olmayacaktır. Michael Chekhov üzerine yapılan ikincil derecedeki literatür taraması kaynakları göstermektedir ki, Konstantin Stanislavski ile Michael Chekhov arasındaki ilk iletişim, Michael Chekhov'un 1910 yılında Maly Tiyatrosu'ndan ayrılıp, Stanislavski tarafından Moskova Sanat Tiyatrosu'na kabul edilmesi ile başlar.[42] Michael Chekhov, 1910-1918 ve 1921-1928 yılları arasında geçen sürede, iki bölüme ayrılabilecek olan on beş yıllık dönem içinde yeraldığı Moskova Sanat Tiyatrosu yıllarında, Konstantin Stanislavski'nin yanı sıra, Yevgeni Vakhtangov (1883-1922), Vsevolod Emilyeviç Meyerhold (1874-1940), Gordon Craig (1872-1966) ve Leopold Sulerjitski (1872-1916) ile çalışma fırsatı bulmuştur. Aynı zamanda Moskova Sanat Tiyatrosu'nun "Birinci Stüdyo"sun da Vakhtangov'un öğretmenliği altında eğitim almış, o dönem sahnelenen oyunlarda Vakhtangov ve Sulerjitski ile çalışmıştır. İkinci Moskova Sanat Tiyatrosu olarak adlandırılan "İkinci Stüdyo" döneminde, yine Stanislavski ve Sulerjitski ile çalışma fırsatı bulmuş, aynı zamanda da Stanislavski tarafından İkinci Stüdyo'nun yönetimi Michael Chekhov'a devredilmiştir.[43]

Bu verilerin ışığı altında şu sonuca varmak mümkün olmaktadır: Michael Chekhov'un oyunculuk sanatına yaklaşımı, Konstantin Stanislavski'nin "genç dönem Stanislavski" olarak adlandırılabilecek olan, oyunculuk sanatına dair "fiziksel eylemler yöntemi" adını verdiği son dönem çalışmalarının dışında kalan bölümü ile paralellik göstermektedir. 1910 yılında Moskova Sanat Tiyatrosu içinde oyunculuk kariyerine başlayan Michael Chekhov, 1906 yılından 1938 yılına kadar uzanan Konstantin

[42] Mel Gordon. "Introduction", **On the Technique of Acting by Michael Chekhov**, Ed: Mel Gordon. (New York: Harper Perennial, 1991), s. xi.
[43] **Aynı.**

Stanislavski'nin oyunculuk sanatını yöntemleştirme çabalarının, ilk dört yılı ile son on yılı dışında kalan süre zarfında birebir çalışma imkânı bulmuştur.

Tarihsel olarak daraltılan bu çalışma zamanı içinde, Stanislavski'nin yoğun olarak 1934-1938 yılları arasında "fiziksel eylemler yöntemi" olarak adlandırılan çalışmasını gerçekleştirdiği dönem dışında kalan süre, yani 1906 ile 1934 yılına kadar olan süre zarfında yaptığı çalışmalar içinde Michael Chekhov ile kesişen ve ayrışan yönlerini bulgulamak mümkündür.

Bu zaman dilimi, Michael Chekhov'un 1910 ile 1928 yılları arasında Rusya'da oyunculuk yaptığı ve tekniğinin sınırlarını araştırdığı dönem olarak belirir. Ancak Michael Chekhov hakkındaki ikincil kaynaklar göstermektedir ki, 1918-1922 yıllarını kapsayan beş yıllık dönem içerisinde Chekhov, kendi oyunculuk yaklaşımı çalışmalarını yürütmek amacıyla Moskova Sanat Tiyatrosu'ndan ayrılarak, Moskova'nın tiyatro bölgesi olarak bilinen, pek çok tiyatroya ev sahipliği yapmış Arbat bölgesinde, "Michael Chekhov Stüdyosu"nu açmıştır.[44] Beş yıllık araştırma döneminin sonunda Chekhov, Lenin'in sınırlı kapitalizm (1921-1927) dönemi olarak adlandırılan "yeni ekonomi dönemi" içinde uygulanan yoğun ekonomik ambargo neticesinde yaşadığı mali sıkıntılar yüzünden Stüdyo'sunu kapatıp, Moskova Sanat Tiyatrosu'na geri dönmek zorunda kalmıştır.[45] Aynı dönem içinde Stanislavski ise, tiyatrosunun gelirini arttırmak için 1922-1924 yılları arasında Avrupa ve Amerika turnelerine çıkmıştır.[46]

Ancak, Michael Chekhov ile Stanislavski arasında bu dönemde gerçekleşen bir olay, iki tiyatro adamı arasındaki "güven" duygusunu tanımlamaya yetebilir. Michael Chekhov, Stüdyo'sunu kapatıp Moskova Sanat Tiyatrosu'na dönmeden önce, Stanislavski'ye bir "oyun" oynar. O dönemde Stanislavski, deneysel çalışmalarının nihai olarak formüle edilmesine ve yayınlanmasına kategorik olarak şiddetle karşı çıkmaktadır.[47] Chekhov, Stanislavski'nin bu tavrını bilmesine rağmen, onun çalışmalarını kendi çalışmalarını da içine alarak yayınlatır. Bu durumu Mel Gordon, incelemesinde şu şekilde aktarır:

---

[44] Gordon, **a.g.e.**, s. xvi.
[45] **Aynı.**
[46] Karaboğa, **a.g.e.**, s. 52.
[47] Moore, **a.g.e.**, s.118.

> "Chekhov 1921'de Stüdyo'sunu devretmeden önce Stanislavski'ye bir 'oyun' oynadı. Stanislavski, yöntemini başlattığı andan beri öğrencilerinin ve öğretmen dostlarının bu çalışmalar hakkında başkalarına hiçbir detay vermemeleri konusunda tedbir alıyordu. Stanislavski Moskova Sanat Tiyatrosu'nun dışından pek çok eleştiri alıyor olsa da Yöntem hakkında çok az şey bilindiği için kimse eğitimin herhangi bir özelliğini açıkça işaret edemiyordu. Eleştiriler sadece söylentilerden yola çıkılarak yapılıyordu. Ancak 1919 yılında Chekhov, işçilerin kültür dergisi *Gorn*'un (Ocak-maden eritme kabı) iki sayısında Stanislavski'nin çalışmalarının detaylı bir analizini yayımladı. İlk Stüdyo üyeleri iki sebepten ötürü çok kızgındı; birincisi Chekhov Stanislavski'nin katı kuralını yıkmıştı, ikincisi ise Chekhov kendi uç fikirlerinden bazılarını kurnazca ustaya yüklemişti."[48]

Ancak iki yıl sonra, 1921'de Stanislavski ve o zamanlarda Birinci Stüdyo'nun başında görevli olan Vakhtangov, Chekhov'u affeder ve Vakhtangov'un dışavurumcu bir yorumla sahnelediği August Strindberg'in (1849-1912) "On Dördüncü Erik" (*Gustaw Waza* i *Eryk XIV - 1899*) adlı oyununda başrol verirler.[49] Katı Stanislavski kuralını çiğnemesine rağmen Chekhov'un tekrar Moskova Sanat Tiyatrosu'na kabul edilmesi ve başrol alması, Stanislavski'nin oyuncu olarak Chekhov'a ne kadar güvendiğinin bir göstergesidir. Kaldı ki, Vakhtangov'un sahnelediği On Dördüncü Erik oyunuyla Chekhov, Moskova'da büyük başarı elde eder. Yine aynı dönem içinde Chekhov, ayrıca Stanislavski'nin sahnelediği Gogol'ün "Müfettiş" adlı oyununda da başrol olan Khlestakov rolüne uygun görülür. Bu konudaki açıklamalar yine Mel Gordon'un araştırmasında, şu şekilde yer alır:

> "*Müfettiş*'in açılış gecesinde, şaşkınlık içindeki Vakhtangov, Stanislavski'ye şunları fısıldadı, 'Bu her sabah stüdyomuzda gördüğümüz adamla aynı kişi olabilir mi?' Chekhov'la *On Dördüncü Erik* projesi üzerinde çalışan Vakhtangov, şimdi onu Gogol karakteriyle tanıyamıyordu. Bazı izleyiciler Chekhov'un role ilginç bir hafiflik getirdiği yorumunu yaptılar. Khlestakov'un hastalıklı, patolojik ve kendini bilmez özellikleri, mükemmel ve korkutucu bir biçimde yeniden örülüp yepyeni bir yorum oluşturmuşlardı. Stanislavski'nin ve diğerlerinin Chekhov'un tamamına ermiş olan yaratımını takdir ettiklerine şüphe yoktu. Moskova Sanat Tiyatrosu camiasını düşündüren Chekhov'un sağı solu belli olmayan karakter yaratma yöntemleriydi. Performansı her gece farklı bir duygu taşıyordu. Sahne aksiyonlarını her gece doğaçlıyordu. Daha da ötesi, Chekhov'un karakterinin gösteriden gösteriye değişme ve yeniden odaklanma gibi eğilimleri vardı. Sahnede hayat bulan Gogol'un Khlestakov'u oyuncu Chekhov'u *yönetiyor* gibiydi."[50]

Sonuç olarak, gerçekçi oyunculuk kuramının mimarı Konstantin Stanislavski'nin, "sistem" olarak tarif edilen oyunculuk yöntemini 1906-1934 yılları arasında gerçekleştirdiği şekli ile incelemek, Michael Chekhov'un oyunculuk yaklaşımının anlaşılmasında önemli bir kaynak sağlayacaktır. Aynı zamanda bu süreç Michael

---

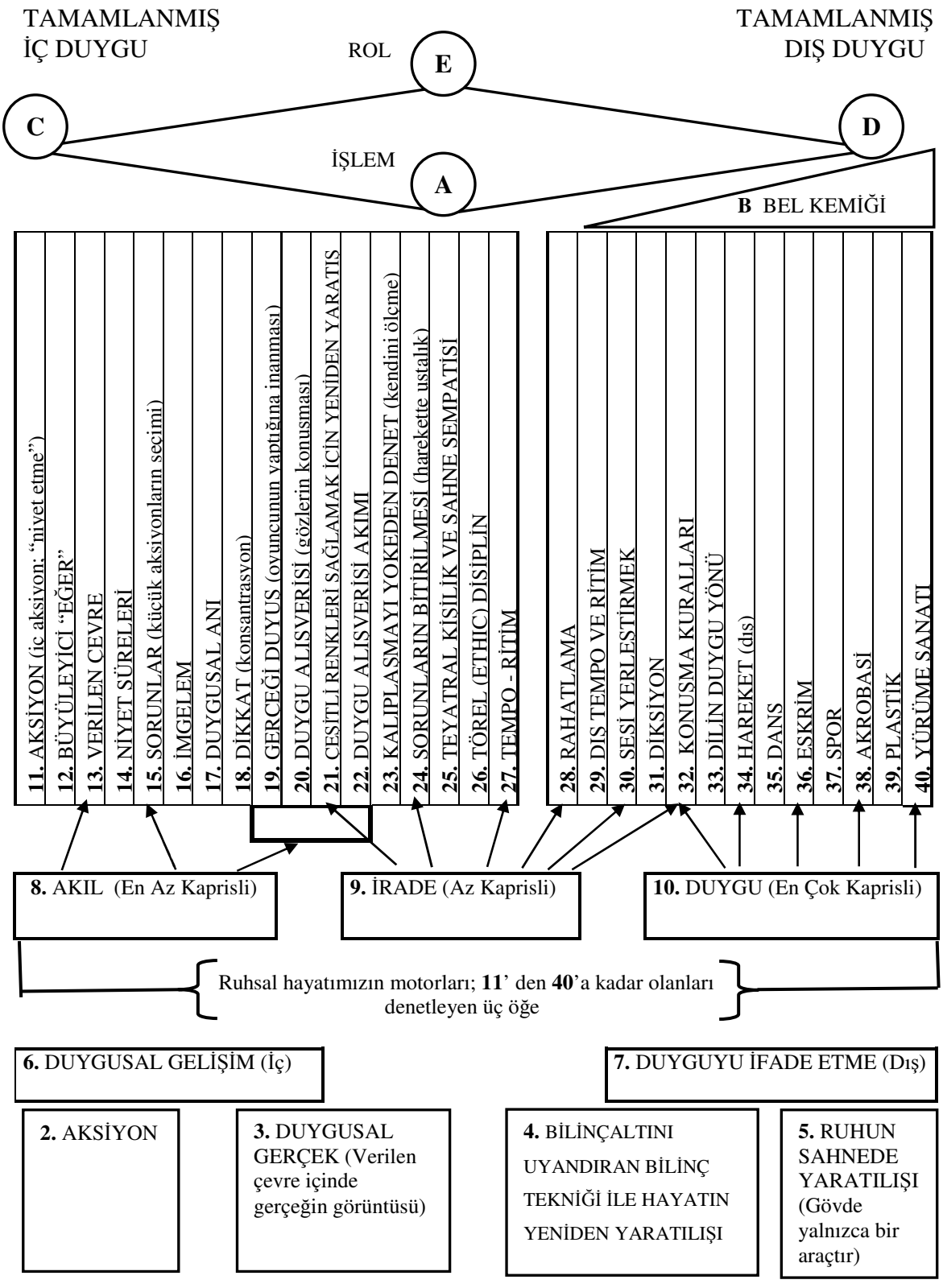
[48] Gordon, **a.g.e.**, s. xix.
[49] **Aynı.**
[50] **Aynı.**

Chekhov'un oyunculuk yaklaşımının temellerini algılamada da, aynı derecede önem taşımaktadır.

3.1.1. 1906'dan 1934'e Stanislavski Yöntemi

Konstantin Stanislavski'nin oyunculuk sanatına dair araştırmalarına başladığı 1906 yılından, "fiziksel eylemler yöntemi" üzerine çalışmalarının yoğunlaştığı 1934 yılına kadar geçen zaman dilimi içerisinde yönteminin aldığı şekli Özdemir Nutku, Robert Lewis'in hazırladığı çizelge halini genişleterek "Modern Tiyatro Akımları" adlı araştırma kitabında şu şekilde açıklar:

Çizelge 1: 1934' de Stanislavski Yöntemi[51]



[51] Özdemir Nutku, **Modern Tiyatro Akımları.**(Birinci basım. Ankara: Dost Yayınları, Şubat, 1963)s. 81.

Stanislavski'nin yönteminde oyuncu, belirli bir analiz yoluyla role yaklaşmanın yollarını araştırır. Bu analiz yöntemini Stanislavski üç bölümde yapılandırır; rolü inceleme, rolün yaşamını kurma ve rolü fiziksel biçime sokma.[52]

Rolü inceleme bölümü oyuncunun metnin içinde verili koşulların değerlendirilmesi için bir hazırlık sürecini tanımlar. Oyuncu bu hazırlık sürecinde, metni kendi rolü ve diğer roller açısından tüm yönelimleri, karakteristik özellikleri, ruhsal ve fiziksel özellikleri, dönem özellikleri vb. inceleyecektir. Bu anlamıyla role analitik yaklaşmanın önemini Stanislavski şöyle açıklar:

> "Bir analizin yaratıcı amaçları şunlardır:
> 1. Yazarın eserinin incelenmesi.
> 2. Yaratıcı çalışmada kullanılmak üzere ruhsal ya da diğer malzemelerin, oyunun ve kişinin oyundaki rolünün içerdiği her şeyin araştırılması.
> 3. Aynı türde malzemeyi oyuncunun kendisinde araştırması (kendini analiz etme). Burada bahsedilen malzeme oyuncunun coşku belleğinde depolanmış ya da çalışma yoluyla elde edilmiş ve zihinsel bellekte korunmuş ve rolünün duygularına benzer olan beş duyuyla ilgili canlı, kişisel anılardır.
> 4. Yaratıcı coşkuların kavranması için oyuncunun ruhunun hazırlanması –hem bilinçli, hem de özellikle bilinçdışı duyguların kavranması için.
> 5. Oyunla ilk karşılaşmada hemen canlanmayan yerlerde, rolün ruhu için tümüyle yeni heyecan itkileri, tümüyle canlı malzeme parçacıkları sağlayacak yaratıcı uyarımların araştırılması."[53]

Stanislavski'nin 1906 yılından 1934 yılına kadar geçen zaman diliminde gerçekleştirdiği çalışmalarının temeli olarak, kişinin kendi üzerinde yapacağı gözlem ve oyun metnindeki kendi rolü ve diğer roller üzerinde yapacağı analitik çalışma ile diğer tüm uyaranların (yaratılacak karaktere dair tarih, dönem özellikleri, dil özellikleri, ırk özellikleri, kişilik özellikleri vb.) gözlemlenmesi gösterilir. Özdemir Nutku'nun, Stanislavski'nin oyunculuk sanatına dair geliştirdiği yöntemsel çalışmayı aktardığı çizelge içinde bu durum, "**kişinin kendi üzerinde çalışması**" şeklinde belirtilir. Bu konuda Özdemir Nutku araştırmasında şu açıklamayı yapar:

> "Stanislavski bir rolü ifade ederken, oyuncunun o zamana değin bilinçaltında topladığı hayata olan tepkilerinin, düşüncelerini ve duygularını dışa vuracağına inanır; bunun içinde, oyuncunun dünya üzerindeki bilgisini, görgüsünü arttırmasını şart koşar. Oyuncu, oyun kişilerini, bunlar arasındaki ilişkileri derinlemesine incelemelidir. Hayattaki olayları daha bir bilinçle gözlemeli, bu alanda imgelemini bilmelidir."[54]

---

[52] Konstantin Stanislavski, **Bir Rol Yaratmak.** Çevirenler: Çiğdem Genç, Fırat Güllü, Bora Tanyel. (Birinci basım. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, Eylül, 1999.) s. 3.
[53] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 9.
[54] Nutku, **Modern Tiyatro Akımları**, s. 84.

Aynı çizelge içinde yer alan aksiyon, duygusal gerçek, bilinçaltını uyandıran bilinç tekniğiyle hayatın yeniden yaratılışı ve ruhun sahnede yaratılışı bölümleri, Stanislavski yönteminin temel evreleri ve ilkeleri olarak belirir. Çizelge içerisinde 11'den 40'a kadar numaralandırılmış olan evreleri harekete geçiren düğme olarak bu dört öğe işlev gösterir. Bu konuda Özdemir Nutku aynı eseri içinde şu açıklamayı yapar:

> "Aksiyon, yani İç Aksiyon ile Duygusal Gerçek İç Mekanizma'yı işleten düğme, öbür ikisi de (Bilinçaltını Uyandıran Bilinç Tekniğiyle Hayatın Yeniden Yaratılışı ve Ruhun Sahnede Yaratılışı bölümleri) Dış Mekanizma'yı çalıştıran düğme olarak belirtilebilir."[55]

Stanislavski, "sistem" olarak adlandırdığı "bilinç yoluyla üstünbilince yaklaşma" yollarını aramaya başladığı dönemi 1906 yılı olarak tayin eder. Bu başlangıç aşamasını Stanislavski "Sanat Yaşamım" adlı eserinde "*Yaratıcı sürecin sistemi olur mu? Yaratıcı sürecin değişmez yasalarından söz edilebilir mi?*" sorularına cevap arayarak şöyle aktarır:

> "Felsefede ve psikolojide olduğu gibi, sistemin belirli kesimlerinde ve bütün yaratıcı süreçlerde de bu tür yasalar vardır. Bu yasalar her türlü kuşkunun dışındadır, tamamıyla bilinçlidir, bilimce denenmiş ve doğru bulunmuştur, herkesi bağlamaktadır. Her aktör bu yasaları bilmek zorundadır. Doğanın kendi yaratısı olan bu yasaları bilmeyen aktör, bilgisizliğinin bağışlanacağını sanmamalıdır. Bu bilinçli yasalar yaratıcılık alanında daha yüce, daha başka bir üstünbilincin uyarılması amacıyla var olmuştur. Üstünbilinç bizim kavrayışımızın dışındadır, ona ne zaman erişeceğimizi de bilememekteyiz. Bu bilinci esin yönetir. Bu mucize olmadan gerçek sanat var olamaz. İşte ben aktörün bilinçli tekniği ile bu mucizenin yaratılmasına nasıl yardım edilebileceğini saptamaya çalıştım.
> BİLİNÇ YOLUYLA ÜSTÜNBİLİNCE YAKLAŞMA!
> 1906 yılından bu yana yaşamımı adadığım, adamaya devam ettiğim ve canım gövdemde kaldıkça da adamaya devam edeceğim sorun işte budur."[56]

Çizelgede gösterilen **Duygusal Gelişim (İç)** ve **Duyguyu İfade Etme (Dış)** anahtarları, oyuncunun hazırlığında iç mekanizmayı ve dış mekanizmayı harekete geçiren anahtarlar olarak gösterilir. Oyuncunun rol yaratımında kullandığı bu iç ve dış mekanizmalar, organik olarak birbirlerine bağlıdırlar. Ancak, Stanislavski yönteminin tamamlayıcı anahtarları olarak iç ve dış mekanizmayı hararete geçiren bu iki anahtardan yalnızca birini kullanan oyuncular, Stanislavski yöntemini tam olarak uygulamış sayılmazlar.[57]

---

[55] Nutku, **Modern Tiyatro Akımları**, s. 84.
[56] Stanislavski, **Sanat Yaşamım,** s. 401.
[57] **Aynı.**

Akıl, **İrade** ve **Duygu** anahtarları, oyuncunun *"ruhsal hayatının üç motoru"*[58] olarak belirir.

Çizelgede yer alan "Akıl" öğesi, oyuncunun düşüncelerini ve role yaklaşırken kazanması gereken anlayış özelliklerini betimler ve çizelge içinde yer alan "Verilen Çevre", "Sorunlar (küçük aksiyonların seçimi)", "Gerçeği Duyuş (oyuncunun yaptığına inanması)", "Duygu Alışverişi (gözlerin konuşması)", "Çeşitli Renkleri Sağlamak İçin Yeniden Yaratış" ve "Duygu Alışverişi Akımı" anahtarlarını harekete geçirir.[59]

Çizelgede yer alan "İrade" öğesi ise oyuncunun, yaratımına dair (rol ya da karakter) isteklerini yerine getirirken gösterdiği güç olarak açıklanabilir. Oyuncunun isteklerini yerine getirirken gösterdiği bu güç anahtarı, çizelge içinde yer alan "Çeşitli Renkleri Sağlamak İçin Yeniden Yaratış", "Sorunların Bitirilmesi (harekette ustalık)", "Tempo – Ritim", "Rahatlama", "Sesi Yerleştirmek" ve "Konuşma Kuralları" irade öğesinin egemenliği altındadır. [60]

Aynı şekilde çizelgede yer alan "Duygu" öğesi ise, oyuncunun ifadelerinin güç kaynağı olarak belirtilir. "Duygu" öğesi, "İrade" öğesinin egemenliği altında yer alan "Konuşma Kuralları" anahtarının yanı sıra, "Hareket (dış)", "Eskrim", "Akrobasi" ve "Yürüme Sanatı" anahtarlarının da denetleyicisi olarak belirir.[61]

Oyuncunun ruhsal hayatının üç motoru olarak nitelendirilen akıl, irade ve duygu motorları hakkında Özdemir Nutku, Stanislavski yönteminin incelemesini gerçekleştirdiği araştırmasında şu sonuca ulaşır: *"Stanislavski'ye göre, Akıl en kolay denetlenen öğedir. İradenin denetlenmesi Akıldan daha zordur. Duygu ise çok zor denetlenen bir öğedir."*[62]

Akıl, irade ve duygu motorlarının çalıştırılması ve denetlenmesi, Stanislavski'nin yöntemini oluşturmak için yararlandığı nörofizyoloji ve psikoloji bilimlerinin, özellikle

---

[58] Nutku, **Modern Tiyatro Akımları**, s. 85.
[59] **Aynı.**
[60] **Aynı.**
[61] **Aynı.**
[62] **Aynı.**

de İvan Petrovich Pavlov'un (1846-1936) "*şartlı refleks*" ya da "*koşullandırılmış tepkiler*" adı verilen bulgularının ışığında anlamını bulmaktadır.[63] Her ne kadar Stanislavski'nin Pavlov ile ilişkisine dair hiçbir kanıt bulunmasa da, Stanislavski, nörofizyoloji bilimi üzerine çalışma ve gerçekleştirdiği oyunculuk yöntemine bilimsel bir temel kazandırma fırsatına sahip olmuştur.[64]

Stanislavski'nin oyunculuk yönteminde, Pavlov'un "*koşullandırılmış tepkiler*" yönteminin işlenişi hakkındaki açıklamalar, Sevda Şener'in "Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi" adlı eseri içinde yer alan, "Gerçekçi Akım" bölümünün, "Yaratıcı Oyunculuk" adlı kısmında, şu şekilde yer almaktadır:

> "İvan Petrovich Pavlov (1849-1936), sinir sisteminin işlevi üzerindeki çalışmalarının sonucunda, sinir merkezi olan beyinle insanın çeşitli tepkileri arasındaki bağlantıyı bulmuştu. İnsan belli uyarılara belli tepkiler gösteriyordu. Bu tepkiler aklın denetimi altında değildi. Eğer bu uyarılar belli dış koşullarla birlikte geliyorsa, iç tepki, uyarı ile birlikteki koşula da koşullanıyordu. Pavlov buna 'koşullandırılmış tepkiler' adını koydu ve bu tepkilerin yasalarını saptamaya çalıştı. Pavlov giderek öğrenme, merak etme amaçlama gibi tüm eylemleri koşullandırılmış tepkiler olarak açıkladı. Stanislavski, Pavlov'un yöntemini tersinden uyguladı. Oyuncular, oyun kişisini sahnede yeniden yaşatabilmek için akıl, irade ve duygularını çalıştırmalıydılar. Akıl ve irade, bilincin denetimi altında idi. Fakat duyguların uyarılması için bunları üretecek fiziksel koşulların meydana getirilmesi gerekiyordu. 'Bilinçaltı' adını verdiği, denetimimiz dışındaki iç mekanizma belli fiziksel hareketlerle etkilenebilecekti. Böylece oyun kişisini canlandırmada rastlantıya yer verilmiyor, fiziksel hareketler yöntemi ile, oyuncunun denetim dışı olan yaratıcılığı uyarılabiliyordu. Bu sistemle eğitilmiş ve rolüne çalışmış olan oyuncu, gerekli koşulları bilinci ile saptadıktan sonra, kendi denetim dışı yaratıcılığını harekete geçiriyor, oyun kişisini yeniden yaratıyordu. Oyun kişisinin hareketleri dıştan taklit edilmiş olmuyor, içten ruhuna inilerek ruhun hareketi olarak üretilmiş oluyordu. Stanislavski yöntemi ile çalışan oyuncu insanın dış gerçeğini değil, özünü, özünün gerçeğini yeniden yaratmayı ve sahnede seyircinin anlayabileceği biçimde canlandırmayı başarıyordu." [65]

3.1.1.1. Duygusal Gelişimin Öğeleri

Çizelgenin sol kısmını oluşturan bölüm, oyuncunun duygusal gelişiminin anahtarları olarak gösterilen öğelerin yer aldığı kısımdır. Stanislavski yönteminin çizelge üzerinde gösterilen ve 11'den 27'e değin olan evreleri, oyuncunun iç mekanizmasını harekete geçiren öğeleri olarak gösterilmiştir. Buna göre bu bölüm içinde yer alan açıklamalar, oyuncunun sahne çalışmasını önceleyen ve sahne üstü yaratımını belirleyen

---

[63] Sevda Şener, **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi.** (Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, Şubat, 2000), s. 213.
[64] Sonia Moore**. Oyunculuk Eğitimi İçin Bir El Kitabı: Stanislavski Sistemi.** Çeviren: Özgür Çiçek, Bülent Sezgin, Cüneyt Yalaz. (Birinci basım. İstanbul: bgst Yayınları, Eylül 2006), s. 34.
[65] Şener, **a.g.e.**, s.213 - 214.

çalışmalarının, sahnede gerçekçi oyunculuk yöntemine göre duygu üretiminin analizi olarak değerlendirilebilir.

Bu anlamıyla çizelgede 11 numara olarak yer alan "**Aksiyon**" kavramı ile anlatılmak istenen, oyuncunun sahne üzerinde basit ya da karmaşık bir eylemi *gerçeğe uygun olarak* gerçekleştirmek için gereksinim duyduğu "iç aksiyon" ya da gerçekleştireceği eyleme dair "niyet etme" duygularını kullanması olarak açıklanabilir. Stanislavski'nin rolü kurgulamada analitik yaklaşımının ikinci evresi olan "rolün yaşamını kurma", aksiyon kavramının anlaşılmasıyla başlamaktadır.

Stanislavski "aksiyon" kavramı ile sahne üzerinde oluşan eylemlerin içsel bir hareket ve itkiden oluşması gerektiğini, böylece "sahnesel aksiyon" dediği kavramın "mim" yapmakla karıştırılmaması gerektiğini, sahne üzerindeki eyleminin fiziksel değil *ruhsal bir etkinlik* olduğunu belirtir.[66] Sahne üzerinde gelişen ve sahnesel aksiyonu oluşturan hareketin gelişim çizgisini Stanislavski, şöyle açıklar:

> "Sahnesel aksiyon ruhtan bedene, merkezden çevreye, içselden dışsala, oyuncunun hissettiği şeyden onun fiziksel biçimine doğru bir harekettir. Sahne üstünde dışsal aksiyon esinle gelmediği, haklılaştırılmadığı, içsel etkinlikle ortaya çıkarılmadığı zaman yalnızca gözler ve kulaklar için eğlendiricidir; kalbe nüfuz etmez, roldeki insan ruhunun yaşamı için hiçbir önem arz etmez.
> Bu nedenle içsel itkiler –aksiyon dürtüsü ve iç aksiyonun kendisi- bizim çalışmamızda istisnai bir anlam kazanırlar. Onlar yaratım alanlarındaki itici gücümüzdür ve ancak iç aksiyona dayandırılan yaratıcılık sahneseldir. Tiyatroda 'sahnesel' terimiyle kelimenin ruhsal anlamında aksiyon demek isteriz."[67]

Stanislavski'ye göre, *"sahne üzerinde olup biten her şeyin bir amacı olmalıdır"*.[68] Stanislavski bu konudaki görüşlerini, "Bir Aktör Hazırlanıyor" adlı kitabının üçüncü bölümünü ayırdığı "Eylem" adlı kısımda şu şekilde açıklar:

> "Yerinizden kalkmamanızın bile bir amacı olmalı, sadece seyircinin görüş açısı içinde bulunmak gibi genel bir amaçtan öte, özel bir amaç. İnsan orada oturmayı hak etmelidir. Bu ise kolay değildir."[69]

Stanislavski için oyuncunun sahne üzerinde yapacağı her hangi bir eylemi hak etmesi demek, oyuncunun yalnızca *oynaması* anlamına gelmektedir. Sahnede her hangi bir

---

[66] Stanislavski, **Bir Rol Yaratmak**, s. 49.
[67] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 49-50.
[68] Konstantin Stanislavski, **Bir Aktör Hazırlanıyor.** Çeviren: Suat Taşer. (İkinci basım. İstanbul: Papirüs Yayınevi, Kasım, 2002.) s. 55.
[69] **Aynı.**

aksiyonun gerçekleşebilmesi için oynama eyleminin gerekliliğini Stanislavski, şu şekilde açıklar:

> "(…)sahne üzerinde duran bir kimsenin dış durgunluğu, hareketsizlik demek değildir. Kımıldamaksızın oturabilir, aynı zamanda da eylemle dolu olabilirsiniz. Dahası var. Çoğu zaman gövdesel durgunluk, doğrudan doğruya bir iç gerginliğinin sonucudur ve bu iç eylemler sanat yönünden daha çok önemlidir. Sanatın özü, sanatın dış biçimlerinde yani kabuğunda değil, psikolojik özünde, yani içindedir.
> İster içe doğru, ister dışa doğru, sahne üzerinde oynamak gerekir."[70]

Sahne üzerindeki iç aksiyona yönelik *oynama* eylemi, aynı zamanda bir *amaca* hizmet etmeli ve *gerçeğe uygunluk ilkesini* de göz ardı etmemelidir. Bu konuda Stanislavski şu açıklamayı yapar:

> "Sahne üzerinde ne konuşmanın hatırı için konuşun ne de acı çekmenin hatırı için acı çekin. Eylemin hatırı için 'genellikle' oynamayın; her zaman bir amaca göre oynayın.
> Ve gerçeğe uygun olarak."[71]

Stanislavski, oyuncunun sahne üzerinde bir iç aksiyon gerçekleştirmek için kendinde oynama eylemini doğuran nedenleri ararken, *gerçeğe aykırılık*tan kaçınması gerektiğini vurgular. Stanislavski, bu konudaki görüşlerini şu şekilde açıklar:

> "Hangi koşullar altında olursa olsun, sahne üzerinde, duygu için duygunun doğması ile hemen yön alan eylem olamaz. Bu kuralı bilmezlikten gelmek ancak en iğrenç yapmacıklıkla sonuçlanır. Bir eylem bölümünü seçerken duyguyu, tinsel (manevi) içeriği bir kenara bırakın. Hiçbir zaman kıskanç olmak için kıskanç olmaya, aşık olmak için aşık olmaya, acı çekmek için acı çekmeye kalkmayın. Bütün bu duygular daha önce olup bitmiş bazı şeylerin sonucudur. Daha önce olan bu şey üzerinde var gücünüzle düşünmelisiniz. Sonuca gelince, sonuç kendiliğinden doğacaktır. Tutkuların, tiplerin yanlış oynanması ya da sadece alışagelen jestlerin yinelenmesi – bütün bunlar uğraşımızda sık sık karşılaşılan kusurlardır. Siz bu gerçeğe aykırılıklardan uzak durmalısınız. Siz tutkuları, tipleri kopya etmelisiniz. Siz tutkuların içinde, tiplerin içinde yaşamalısınız. Sizin onlara ilişkin oyununuz onların içindeki yaşayışınızdan doğup gelişmelidir."[72]

Stanislavski yönteminde yer alan "aksiyon" kavramıyla ilgili açıklamaları Özdemir Nutku, araştırmasının oyuncunun rol yaratımında harekete geçirmesi gereken "İç Mekanizmalar"ı incelediği bölümünde bir örnek ile şu şekilde yapar:

> "Stanislavski bununla (Aksiyon) iç aksiyonu kastetmiştir. Bu günlerde Stanislavski'nin bu terimini 'niyet etme' ile karşılıyorlar. İç aksiyon konuşmamıza bağlı olmadan sahne üzerinde oluşan şeydir. Bu iç aksiyon (ya da niyet etme) bir oyuncu için yalnızca o konuşurken ortaya çıkmaz; oyuncu konuşurken, dinlenirken, yalnız başına sahnedeyken de var olan bir akımdır. Bu duygudan da önemlidir. Kimi oyuncular duygunun her şey olduğunu sanırlar. Oysa yalnızca

[70] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 57.
[71] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 61.
[72] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 62 - 63.

> duyguyla olabilseydi bu iş, o zaman bütün oyun sınırlı bir oyunculukla ortaya çıkabilirdi. Önemli olan bir oyuncunun 'niyet etmesi' gereken şeyi her an akılda tutmasıdır. Stanislavski yönteminin ve oyunculuk sanatının en önemli öğelerinden biri olan 'iç aksiyon' u biraz daha aydınlatmak gerekiyor. Bir yönden bu, bir oyuncunun sahnede olmasının bir gerekçesidir; yani oyuncunun sanat değeri bununla belli olur. Örnek olarak, oyuncunun söylediğini var saydığımız bir cümlesini buraya alalım: 'seni seviyorum' , sözünü söyleyen bir oyuncu oyunun anlamına göre bunu doğrudan, gerçekten o kimseyi sevdiğini ifade etmek için söylemiş olabilir, ama başka bir oyunda 'seni seviyorum' cümlesiyle tam karşıt anlamı ifade etmesi gerekebilir; işte 'seni seviyorum' cümlesiyle SENDEN NEFRET EDİYORUM anlamını ifade edebilen oyuncu iç aksiyonu iyi kurmuş demektir. Oyuncunun söylediği sözcüklerden çok, bir sahnede bu sözcüklerle seyirciye aktarmaya 'niyet ettiği' şey önemlidir."[73]

Stanislavski'ye göre, sahnede oynama eylemini gerçekleştiren oyuncunun eyleminin haklı bir iç nedeni olması, akla uygun tutarlı ve gerçek olması gerekmektedir.[74]

Stanislavski'ye göre oyuncu, karakterin amacını oyuncunun amacına dönüştüren içsel ve fiziksel eylemleri için güçlü bir uyarıcıya daha ihtiyaç duymaktadır.[75] Bu uyarıcıya Stanislavski "**Büyülü Eğer**" ya da "**Sihirli Eğer**" adını vermektedir. Sonia Moore, "Sihirli Eğer" kavramı ile ilgili açıklamalarını şu şekilde aktarır:

> "Stanislavski, oyuncunun sahne üzerindeki olayların hakikiliğine ve gerçekliğine dürüstçe inanabileceğini düşünmüyordu, ama oyuncunun sahne üzerindeki olayların olabilirliğine inanabileceğini söylüyordu. Oyuncu sadece şu soruya cevap vermeyi *denemelidir*: '*Eğer* …. Kral Lear'ın yerinde olsaydım ne yapardım?' Stanislavski'nin adlandırdığı şekliyle bu 'sihirli *eğer*', karakterin amacını oyuncunun amacına dönüştürür. İçsel ve fiziksel eylemler için güçlü bir uyarıcıdır."[76]

Bu "*Eğer… yerinde olsaydım ne yapardım?*" sorusunu soran oyuncu, çalıştığı karakterin coşkularına dair ip uçları elde eder ve elde ettiği bu ipuçları, oyuncuyu çalıştığı karakterin coşkularına yakınlaştırır. Sahnede "*baştan sona yeni bir yaşayış yaratmak*" amacına yönelik olan bu çalışmayı Stanislavski şöyle açıklar:

> "Aktörle temsil ettiği kişi arasındaki bu yakınlığı tamamlamak için, piyese, yön ve ilgi çekici eylem veren, aynı zamanda piyesin boşluklarını dolduracak olan bazı somut ayrıntılar ekleyin. Eğer'in dayandığı varsayımla ilgili koşullar, sizin duygularınıza yakın olan kaynaklardan alınmıştır. Bu kaynaklar aktörün psikolojisi üzerinde güçlü bir etkiye sahiptir. Rolünüzle yaşamınız arasında bu bağlantıyı bir kez kurdunuz mu, o iç itmeyi ya da coşkuyu buldunuz demektir. Sonra, yaşamda kendi deneyinize dayanan bütün olasılıkları buna katın. O zaman sahnede yapmak zorunda bulunduğunuz şeyin olanaksız olmadığına içtenlikle inanmak sizin için ne kadar kolaylaşacaktır, göreceksiniz.
> Bir rolü baştan sona bu anlayışla hazırlarsanız, baştan sona yeni bir yaşayış yaratırsınız."[77]

---

[73] Nutku, **Modern Tiyatro Akımları**, s. 85.
[74] Stanislavski, **Bir Aktör Hazırlanıyor**, s. 70.
[75] Moore, **Oyunculuk Eğitimi İçin Bir El Kitabı: Stanislavski Sistemi**, 53.
[76] **Aynı.**
[77] Stanislavski, **Bir Aktör Hazırlanıyor**, s. 74.

Bu anlamıyla "*Eğer*" ifadesi, koşullara dayalı bir varsayımdır, bir şeyin gerçekten var olduğunu ima ya da iddia etmez. Bilinçli bir seçim olarak oyuncunun kendine soracağı "*Eğer…olsaydım ne yapardım?*" sorusu, bilinçaltını uyarmada önemli bir etkendir. Bu durumu Stanislavski şöyle açıklar:

> "(…) büyük temsillerden birinin sonunda, aktöre, sahnedeyken nasıl hissettiğini ne yaptığını sorun. Yaşantısının farkında olmadığı, önemli anlardan bir çoğunu anımsamadığı için bu soruya karşılık veremeyecektir. Alacağınız tek karşılık, sahnede kendisini rahat hissettiğinden, öteki aktörlerle ilişkisinin kolay oluşundan ibarettir. Bundan öte hiçbir şey söylemeyecektir size.
> Oyununu inceden inceye anlattınız mı şaşırtırsınız kendisini. Bütünüyle bilinçaltı yolu ile oynadığı oyun ile ilgili şeyleri yavaş yavaş anımsar." [78]

Bu noktada Stanislavski, kurguladığı oyunculuk yöntemine dair önemli bir açıklama yapar. Rus edebiyat ozanı Aleksandr Puşkin'in (1799-1837) dram sanatı üzerine yazdığı bitmemiş bir yazısında yer alan saptamayı, kendi yöntemini kullanan oyuncu için de önemli görmektedir. Puşkin'in dram sanatına yönelik yaptığı *"Coşkularda içtenlik, belirli koşullar içinde gerçek görünen duygular, dramatistten beklediğimiz işte budur"* saptamasına ek olarak Stanislavski, *"bizim de bir aktörden istediğimiz tıpatıp işte budur"* açıklamasıyla katılır.[79]

Bu açıklamada hemen göze çarpan "*belirli koşullar*", oyuncunun rolüne karşı bakış açısını geliştireceği hareket alanın belirlenmesini sağlayan yönelimler olarak açıklanabilir. Stanislavski bu durumu şöyle açıklar:

> "Belirli koşullar; piyesin öyküsü, eylemleri, olayları, çağı, eylemin zamanı ve yeri, yaşama düzeni, aktörlerle yönetmenin yorumu, sahneleme, temsili bütünü ile ortaya koyma, dekorlar, giysiler, sahne donatımları, aydınlatma ve sesler; bir aktöre, rolünü yaratma sırasında dikkate alması gereğiyle verilen bütün koşullar."[80]

Stanislavski, "*belirli koşullar*" ve "*eğer*" arasındaki bağlantıyı ise şöyle açıklar:

> "Eğer, hareket noktasıdır, belirli koşullardır, gelişimdir. Gerekli kışkırtıcı bir özellik söz konusu ise, bunlardan biri var olmadan öteki de var olamaz. Bununla birlikte, gördükleri ödevler başka başkadır: Belirli koşullar eğer için temel döşerken, eğer de uyuyan imgeleri dürter. Böylece, her ikisi, birlikte ve ayrı ayrı olarak aktörü harekete iten bir iç gücün yaratılmasına yardım ederler."[81]

---

[78] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 74 - 75.
[79] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 75.
[80] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 76.
[81] **Aynı.**

Oyuncu tarafından karakter yaratımında "*belirli koşullar*"ın netleştirilmesinin önemini Sonia Moore, şu şekilde açıklar:

> "Bir kişinin psikolojik ve fiziksel davranışları yaşadığı çevrenin dışsal etkilerine tabidir ve bir eylem karakterin oyundaki verili durumlar (belirli koşullar) içinde ne yaptığını ve neden yaptığını anlaşılır hale getirir. Karakter, verili durumlar içindeki bu eylemlerle inşa edilir. Oyuncu oyunda içinde bulunduğu koşullara onların bir parçası haline gelecek kadar aşina olmalıdır. Eylemin nüansları ve rengi, eylemi kışkırtan durumlara bağımlı olacaktır. Oyuncu ancak oyun, olaylar ve verili durumlar üzerinde çalıştıktan sonra coşkularını ve diğer içsel deneyimlerini içeren eylemleri seçebilecek hale gelecektir."[82]

Puşkin'in dram sanatına yönelik yaptığı saptamada göze çarpan bir diğer ayrıntı "coşkularda içtenlik" kavramıdır ve Stanislavski bu kavramı oyuncunun çalışmasında *"insanoğluna dair coşkuları yaşama, aktörün kendisinin de denediği duygular"*[83] olarak açıklar. "Gerçek görünen duygular" kavramının açıklamasını ise Stanislavski şu şekilde yapar:

> "Gerçek görünen sözü ile, gerçekteki duyguların kendilerini değil, onlara az çok yakın olan, benzeyen duyguları, gerçek iç duyguların itmesiyle yeniden yaratılan coşkuları anlatmak istiyoruz."[84]

Buradan da anlaşılacağı gibi, Stanislavski'ye ve dolayısıyla gerçekçi oyunculuk anlayışına göre oyuncu, sahne üzerinde "oynama" eylemini gerçekleştirirken, rolüne dair kurduğu yapıda kendi duygularını değil, onlara yakın olan gerçek görünen duyguları, yeniden yaratılan coşkuları araç olarak kullanır.

Oyuncunun, bu tarz bir gerçekçi oyunculuk yaklaşımında, gerçek görünen duyguları ve iç mekanizmanın uyardığı coşkuları, yaşantılandıracağı karakter üzerinde oluşturma aşamasında izlemesi gereken yolu ise Stanislavski şöyle açıklar:

> "Önce, piyesin ortaya getirdiği 'belirli koşullar'ı, yönetmenin sahneye koyuşunu kendinize göre tasarlayacak, kendi sanat anlayışınız üzerinde düşüneceksiniz. Böylece, temsil edeceğiniz karakterin yaşayışının genel taslağı ile o karakteri çevreleyen koşullar belirlenmiş olacaktır. Böyle bir yaşayışın genelliğine gerçekten inanmanız, sonra da kendinizi o yaşayışa yakın hissedecek kadar alışmış olmanız gerekir. Eğer bunda başarıya ulaşırsanız, 'içtenlikle coşkuların' ya da 'gerçek görünen duygular'ın içinizde kendiliğinden uyandığını görürsünüz.
> Bununla birlikte, bu üçüncü oyun ilkesini uyguladığınız zaman, kendi duygularınızı unutun artık. Çünkü o duygular çoğu zaman bilinçaltı kökenlidir, doğrudan doğruya buyruğa da bağımlı değildir. Dikkatinizin tümünü 'belirli koşullar'a yöneltin. Bu koşullar her zaman kavranabilir."[85]

---

[82] Moore, **Oyunculuk Eğitimi İçin Bir El Kitabı: Stanislavski Sistemi**, s. 54 - 55.
[83] Stanislavski, **Bir Aktör Hazırlanıyor**, s. 76.
[84] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 76 – 77.
[85] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 77.

Sonuç olarak Stanislavski, "büyülü eğer" kavramının gücünün sadece kendi çabasına değil, aynı zamanda belirli koşulların ana-çizgilerinin açık seçik olmasına da bağlı olduğunu belirtir.[86] Ancak bu noktada, karakterin ve oyunun tümünün belirli koşullarının oyun yazarı tarafından belirlenmiş olmasının, yaratıcı çalışmayı öldürmesi ya da oyuncunun karakter yaratımı için geriye kalan "önemsiz şeylerle" çalışmak zorunda kalması anlayışına karşılık olarak Stanislavski, sahnede yeni bir yaşantı inşa etmenin önemini vurgular. Bu anlamda, oyun yazarının hazırladığı belirli koşullara karşılık olarak yaratıcı oyuncunun çalışmasının önemini ise Stanislavski, şu şekilde açıklar:

> "Öyle olaylar biliyoruz ki, kötü bir piyes, büyük bir aktörün yeniden yaratması yüzünden, dünyaca üne erişmiştir. Shakespeare'in, başkaları tarafından yaratılan öyküleri, yeniden yarattığını da biliyoruz. Bizim, piyes yazarının yapıtı karşısında yapacağımız da işte budur; biz, sözcüklerin altında gizleneni yaşama kavuştururuz; biz, kendi düşüncelerimizi yazarın satırları içine yerleştiririz; biz, piyesin öteki karakterleriyle, o karakterlerin yaşama koşullarıyla kendi ilişkilerimizi kurarız; biz, piyesin yazarıyla yönetmeninden aldığımız gereçlerin süzgecinden geçiririz kendimizi; biz, kendi imgelemimizden çıkardıklarımızı da katarak bu gereçler üzerinde çalışırız. O gereçler ruhça, hatta gövdece bizim bir parçamız olur; coşkularımız içtendir, işi bütünleyen bir sonuç olarak da, piyesin gerekleriyle kaynaşık, gerçekten verimli bir çalışkanlık kazanırız."[87]

Böylece, Stanislavski'ye göre bir oyun üzerinde çalışmak, oyuncuyu "gündelik yaşamdan" ayırıp, "başka türlü olmak" durumuna yükseltmede bir kaldıraç görevi gören "eğer" çalışması ile başlamaktadır.[88] Stanislavski bu konudaki görüşlerini şu şekilde aktarır:

> "Piyes, piyes içindeki roller, yazarın imgeleminin buluşları, yazarın düşünüp tasarladığı bir sıra eğer'lerle belirli koşulların tümüdür. Sahne üzerinde günlük olaylar diye bir şey yoktur. Piyes yazarının yapıtı gibi, sanat da imgelemin bir ürünüdür. Aktörün amacı, kendi tekniğini kullanarak, piyesi bir tiyatro gerçeği haline koymak olmalıdır. Bu olayda imgelem çoğunlukla en büyük rolü oynar."[89]

Stanislavski yönteminde yer alan "**Verilen Çevre**" kavramı, oyuncunun imgelem gücü ile doğrudan ilintilidir. "Verilen çevre" ile anlatılmak istenen, oyun metni üzerinde çalışan oyuncunun gerçeklik hissini kendisinde ve seyircide uyandırabilmek için, metinde yer alan "belirli koşulların" dışında, onlara paralel koşulları yaratması olarak açıklanabilir. Oyun yazarı, ürettiği oyunda oyuncuların bilmek zorunda oldukları tüm

---

[86] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 77.
[87] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 78.
[88] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 80
[89] **Aynı.**

bilgileri, eylemleri ve yönelimleri göstermez. Metinde gizli kalan, oyuncuların imgelem güçleriyle oluşturabilecekleri yönelimler vardır. Oyuncunun bu yaratıcı eylemine yönelik Stanislavski şu açıklamayı yapar:

> "Piyes yazarı, aktörlerin bilmek zorunda oldukları, piyesle ilgili her şeyi sağlar mı? Piyes yazarının yarattığı kişilerin yaşama serüvenini tümüyle, yüz sayfa içinde verebilir misiniz? Sözgelişi, piyes yazarı, piyes başlamadan önce olup bitenler hakkında yeterli ayrıntılar verir mi? Piyesin sonunda neler olup biteceğini ya da sahnelerin gerisinde neler geçeceğini size söyler mi? Piyes yazarı açıklama konusunda genellikle cimridir. Eserinde bulacağınız bütün açıklama, 'önceki ile Peter' ya da 'Peter çıkar' dan öteye geçmez. Ama şu da var ki, bir insan ne gökten düşer, ne de göğe çekilip gider. Biz, şöylece, 'genel olarak' alınan hiçbir eyleme hiçbir zaman inanmayız; 'kalkar', 'heyecanlanır bir aşağı, bir yukarı dolaşır', 'güler', 'ölür', 'çok sigara içen, yakışıklı bir delikanlı' gibisinden az-öz bir deyişle belirtilen ayırıcı niteliklere de inanmayız. Bu çeşitten deyişler o kişinin dış görünüşünü, tavır ve hareketlerini, yürüyüş biçimini yaratmada hiç de yeterli bir temel olmaz.
> Peki, sözler için ne diyorsunuz? Onları ezberlemek yeter mi?
> Kağıt üzerine düşürülen sözler kişilerin karakterlerini çizecek, bu kişilerin bütün düşüncelerinin, davranışlarının ve hareketlerinin ayrıntılarını belirtecek midir?
> Hayır. Bunlar aktör tarafından daha tam, daha derin bir hale getirilmiş olmalıdır. Bu yaratıcı eylem içinde aktöre imgelem yol gösterir."[90]

Oyuncunun, Stanislavski yöntemi ile, verilen çevre içinde imgelemini kullanarak sahne üzerinde "*yeni bir yaşantının ayrıntılarını oluşturması*" durumuna Sonia Moore, şu şekilde açıklık getirir:

> "Bir oyun yazarı oyundaki karakterlerin geçmişi ya da geleceği hakkında nadiren bilgi verir, hatta karakterlerin o anki yaşamlarının detaylarını da genellikle ihmal eder. Oyuncu zihninde karakterin biyografisini başından sonuna tamamlamalıdır. Çünkü karakterin nasıl büyüdüğünü, davranışlarını nelerin etkilediğini ve geleceğe dair beklentilerinin neler olduğunu bilmek karakterin mevcut yaşamına daha çok gerçeklik katacaktır ve oyuncuya bir perspektif ve rolün içinde hareket etme hissiyatı sağlayacaktır. Oyuncu bütün bu oyunda bulunmayan olayları ve hareketleri tamamlamazsa resmettiği hayatta eksik kalacaktır."[91]

Aynı şekilde Özdemir Nutku, araştırmasının "Sağlanan Çevre" adlı kısmında, bu konuya dair açıklamasını örneklendirerek şu şekilde iletir:

> "Oyuncunun kendi sahnesini doğru oynayabilmesi için, seyircinin görmediği daha önceki bir olayı içinde duyarak sahneye çıkması gerekir. Örneğin, Hamlet'i ilk gördüğümüzde, onun bizim görmediğimiz bir takım olaylar yüzünden belli bir ruh durumu içinde olduğunu izleriz. Hamlet'in babası ölmüş, annesi amcasıyla evlenmiştir. Bu olayları seyirci izlemez; yani oyun başladığında bu olaylar çoktan olup bitmiştir. İşte bu önceden olmuş şeyleri iyi bir oyuncunun seyirciye aktarabilmesi şarttır. Kısacası, oyuncunun daha önceden verilen çevreyi içinde duyması ve setirciye duyurması gerekir."[92]

---

[90] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 82 – 83.
[91] Moore, **Oyunculuk Eğitimi İçin Bir El Kitabı: Stanislavski Sistemi**, s. 56.
[92] Nutku, **Modern Tiyatro Akımları**, s. 86.

Aynı zamanda bu durum Stanislavski yönteminde rolün amaçlarına ya da niyetlerine dair "kesintisiz bir çizgi" oluşturulması anlamına gelmektedir. Stanislavski'ye göre, bir rolün sahne üzerinde gerçek yaşantıya uygun olarak yaratılabilmesi için "*sürekli bir varlığı, kesintisiz bir çizgisi*"[93] olmalıdır. Stanislavski, rolün sahne üzerinde "kesintisiz çizgi" halinde olması gerektiğini şu şekilde açıklar:

> "Piyes yazarı, bize, piyesinde ele aldığı karakterlerin yaşamından sadece birkaç dakikalık bir kesim vermektedir (…). Sahne dışında olup bitenlerin çoğunu kesip atar. Sonra, çoğunlukla kuliste bulundukları sırada karakterlerinin başına neler geldiğini, sahneye döndüklerinde ise, niçin o yolda hareket ettiklerini de bize hiçbir zaman bildirmez. Onun söylemeyip boş bıraktıkları şeyleri bizler doldurmak zorundayız. Bunu yapmadık mı, canlandırdığımız kişilerin yaşantısından sadece bir takım kırıntılar, döküntüler sunmuş oluruz seyirciye. Rolünüzü bu tutumla yaşayamazsınız, o yüzden, rollerimize uygun düşecek kesintisiz çizgiler yaratmak zorundayız."[94]

Özdemir Nutku, Stanislavski yöntemi üzerine yaptığı araştırması içinde yer alan "**Niyet Süreleri**" kavramı ile oyuncunun sahne üzerinde gerçekleştirdiği her eylemin, "*eylem doğuracak çeşitli **birim ve amaçlar***"a bölünmesi gerektiğini ve bu bölümlemenin, oyuncunun yaratmaya çalıştığı rol kişisinin niyeti-amacı boyunca organik olarak devam etmesi gerektiğini açıklamaktadır.[95]

Stanislavski'ye göre, oyuncunun oyunun ve rolün yapısını çalışabilmesi için, oyunu organik olay bölümlerine ayırması gerekmektedir. Stanislavski, öncelikle detaya girmeden büyük birimlerle başlamayı, sonra büyük birimleri orta boylu birimlere bölmeyi ve eğer bunlar çok genel görünüyorsa daha küçük birimlere ayırmayı önermiştir. Stanislavski bu konudaki görüşlerini şu şekilde aktarır:

> "Piyesi belli başlı organik olay bölümlerine – en büyük birimlerine ayırdınız. Şimdide bu birimlerden her birinin içindeki en önemliyi bulup çıkarın. Böylece, bütün piyesin iç taslağını elde etmiş olacaksınız. Her büyük birim, sıra ile, kendisini birleştiren orta ve küçük parçalara bölünür. Bu bölüntüleri biçimlendirirken, çoğu zaman, çeşitli küçük birimleri karıştırmak gerekir."[96]

Stanislavski'ye göre oyuncunun bu şekilde birimlere ayırdığı oyun içinde, rol yaratımında bulgulayacağı ve dolayısıyla rolün iç asal niyetini belirleyen her amaç, "*birimin organik bir parçasıdır"* ve bu niyet ve amaçların akla uygun, tutarlı bir akış

---

[93] Stanislavski, **Bir Aktör Hazırlanıyor**, s. 339.
[94] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 343.
[95] **Aynı.**
[96] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 161.

sağlaması gerekmektedir.[97] Stanislavski'nin oyuncunun rol yaratımında amaçlar ya da niyetler üzerinde ısrarla duruşu, oyuncunun sahne üzerinde organik olarak inşa etmesi gereken yaşantının sağlam bir kuruluşla gerçekleştirilmesi gerekliliğinden doğmaktadır. Bu açıdan bakıldığında Stanislavski, oyuncuların rol yaratım çalışmaları içerisindeyken "sonucu hazırlayacak eylem" üzerine düşünmeleri gereken yerde, sadece "sonucu" düşünmekle organik yapıyı zedelediklerini savunmaktadır. Stanislavski bu konudaki görüşlerini, "Bir Aktör Hazırlanıyor" adlı kitabında oyunculuk dersi almak isteyen bir gurup öğrenci ile çalışan yönetmen Torstov'un ağzından şu şekilde aktarır:

> "Çoğu aktörler sonucu hazırlaması gereken eylem üzerinde düşünecek yerde sonucu düşünmekle yanılırlar. Eylemden kaçınır ya da kısa yoldan sonuca yönelirseniz, sizi acemice oyundan başkasına sürüklemeyecek olan zorlama bir verim elde edersiniz.
> Sonuç peşinde koşmaktan, sonuç için çırpınmaktan vazgeçin. Gerçeklikle, dolgunlukla, amaca uygunlukla oynayın. Canlı amaçlar seçerek bu biçim eylemi geliştirebilirsiniz. Kendi kendinize böyle birkaç sorun arayıp bulun şimdi ve bu sorunlar üzerinde çalışın."[98]

Oyuncu için, rol kişisinin içinde bulunduğu verili durumlarla ilgili olan büyük amaçlar ve yönelimler, canlı iç amaçlar yaratan, amaca yönelik **sorunlar** bulmayı gerektirir. Bu durum Stanislavski için, bir oyuncunun sahneye çıkmakta ve sahnede eylemini gerçekleştirmekte haklı olduğuna inanmasını sağlayan amaçlar üretmesi anlamına gelmektedir. Niyet (amaç) ve sorun kavramlarını Özdemir Nutku, araştırması içinde örnekleyerek şöyle açıklar:

> "Şöyle bir örnek verelim: Oyun içinde kişilerden biri zengin bir evi soymayı aklına koymuştur, evi soymayı aklına koymuş kişiyi oynayan oyuncunun 'niyeti' evi soymak olacaktır. Yani bu ruh durumuna hazırlayacaktır kendini. Bu soyma sahnesine hazırlık olmak üzere oyuncunun niyetini seyirciye belli edecek bir takım küçük 'sorunları' işlemesi gerekir. Örneğin, daha sonra soyacağı eve gelen bu kişi, uşağın kapıyı açmasından sonra uşağa belli etmeden evi gözleriyle tarayacaktır, ev sahibesiyle karşılaştığında ancak seyirciye belli edecek yolda kadının boynundaki gerdanlığa bakacaktır vb. oyuncunun bu küçük hareketlerine, Stanislavski, 'niyet'i tamamlayan, ya da belli eden 'sorunlar' terimini uygun görmüştür."[99]

Ancak bu noktada önemli bir başka problemi işaret eder Stanislavski; sahne üzerinde üretilen amaçların ya da niyetlerin ne kadarı oyuncunun işine yararlı bir nitelik taşımaktadır? Stanislavski'ye göre oyuncu, gerekli ve doğru olan amaçtan, gereksiz ve yanlış amacı ayırabilecek bir iç denetim mekanizması geliştirmelidir. Bu anlamda,

---

[97] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 162.
[98] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 162 – 163.
[99] Nutku, **Modern Tiyatro Akımları**, s. 86.

sahne üzerinde oyuncu tarafından bulgulanması gereken doğru amaçları Stanislavski, dokuz madde halinde şu şekilde açılar:

> "(1) Doğru amaçlar, taban ışıklarının bizden yana olan yönünde bulunmalıdır. Doğru amaçlar seyirciye doğru değil, öteki aktörlere doğru yöneltilmelidir.
> (2) Doğru amaçlar, kişisel olmakla birlikte canlandırdığınız karakterin amaçlarına da benzemelidir.
> (3) Doğru amaçlar, sanatımızın şu biricik amacını gerçekleştirmekle görevli olduklarından, yaratıcı ve sanatlı olmalıdır: İnsan ruhunun serüvenini yaratmak, bunu da sanatlı bir biçim içinde ortaya getirmek.
> (4) Doğru amaçlar, ölü, basmakalıp, yapmacık değil, gerçek canlı insanoğluna ait olmalıdır.
> (5) Doğru amaçlar öylesine gerçeğe uygun olmalı ki, bu amaçlara önce siz kendiniz inanabilmelisiniz, sonra sizinle oynayan aktörler, daha sonra da seyircileriniz inanabilsinler.
> (6) Doğru amaçlar, ilginizi çekecek, sizi harekete geçirecek güce sahip olmalıdır.
> (7) Doğru amaçlar, oynadığınız rolden alınma kesin ve tipik amaçlar olmalıdır. Doğru amaçlar, belirsizliğe, bulanıklığa hiç göz yummamalıdır. Doğru amaçlar, rolünüzün örgüsü içine açık seçik olarak katılmış olmalıdır.
> (8) Doğru amaçlar, rolünüzün içyapısına uygun düşecek değere ve öze sahip olmalıdır. Doğru amaçlar sığ ya da yüzeyden olmamalıdır.
> (9) Doğru amaçlar canlı olmalı, rolünüzü ileri itmeli, durgunlaştırmamalı."[100]

Bu noktada Stanislavski, oyuncuları "makinemsi" olarak tabir ettiği bir amaç biçimine karşı uyarmak gerekliliğini duyar. Bu "makinemsi" amaç biçimini Stanislavski, sahne üzeri eyleminde "dışa dönük ya da gövdesel", "içe dönük ya da psikolojik" ve "ilkel psikolojik tip" amaçlar olarak adlandırdığı amaç biçimlerini barındırmayan amaçlar olarak adlandırır. Bu konudaki açıklamalarını Stanislavski, aynı eseri içinde yine yönetmen Torstov'un ağzından şu şekilde yapar:

> "Tutun ki, odadan içeri girdiniz, beni selamladınız, başınızı eğdiniz, elimi sıktınız. Bu basbayağı makinemsi bir amaçtır. Psikolojik olanla hiçbir ilgisi yoktur.
> …
> Bir de şu var; elinizi uzatır, anlayışınıza göre ve bakışlarınızla, aşk, saygı, minnettarlık duygularını anlatmaya çalışırsınız. Basbayağı amaç'ı işte böyle gerçekleştiririz. Bununla birlikte, bu amacın içinde psikolojik bir öğe vardır ki, biz buna, kendi tiyatro dilimizde, ilkel tip deriz.
> Üçüncü bir yol da şudur: Dün sizinle ben kavga etmiştik. Herkesin içinde onurunuzu kırmıştım. Bugün, karşılaştığımızda, yanınıza gelip elimi uzatmak, bu hareketimle özür dilediğimi, yanıldığımı kabul ettiğimi, aramızda geçen olayı unutmanızı rica ettiğimi anlatmak istiyorum. Dünkü düşmanıma elimi uzatışım basit bir sorun değildir. Bu hareketi yapmadan önce, üzerinde dikkatle, uzun uzun durup düşünmek, çeşitli coşkuları yenmek zorunda kalacağım. Psikolojik amaç dediğimiz de işte budur."[101]

Stanislavski, sahne üzerinde yaratılabilecek role dair bu tarz psikolojik amaçların basit ve gövdesel olmaları gerektiğini belirtir. Stanislavski'ye göre *"her gövdesel amaçta*

[100] Stanislavski, **Bir Aktör Hazırlanıyor**, s. 165.
[101] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 166.

biraz psikolojik ya da her psikolojik amaçta biraz gövdesel öğe" [102] vardır. Gövdesel olan psikolojik amaçlara örnek olarak Stanislavski şu açıklamayı yapar:

> "Sözgelişi: Kendini öldürmeye kalkan bir insanın ruhu son derece karmaşıktır. Böyle bir kimsenin masaya gitmeye, tabancayı almaya, doldurmaya, sonra da kafasına sıkmaya karar vermesi kolay değildir. Bütün bunlar gövdesel hareketlerdir, bununla birlikte ne kadar çok psikolojik öğeleri içermektedir. Hatta bu hareketlerin tümüyle karmaşık psikolojik hareketler olduğunu söylemek belki daha doğrudur, ama gene de içlerinde ne çok gövdesel hareket vardır!"[103]

Stanislavski'ye göre bir oyuncunun içinde psikolojik öğeler taşıyan gövdesel hareketlere yönelik amaçlarla yetinmesi, başlangıçta rolüne dair psikolojik amaçlar aramasından daha kolaydır. Stanislavski'nin yönteminde "*gövdesel amaçlar daha kolaydır, daha çok elde edilebilir ve de gerçekleştirilmeleri daha olasıdır*" ve rolünün yaşantısını sahne üzerinde yaratmaya çalışan oyuncunun, karakterine dair ilk izlenimlerini içinde psikolojik öğeler taşıyan gövdesel amaçlarla inşa etmesi, onun *"yanlış oyuna sürüklenme tehlikesini"* azaltır.[104]

Ayrıca Stanislavski, oyuncunun sahne üstünde gerçekleştirdiği bilinçli ya da bilinçdışı tüm yönelimlerinin, hem iç hem de dışa doğru olduğunu, yani hem vücut hem de ruh tarafından icra edildiğini belirtir. Böylece Stanislavski için sahne üzerindeki tüm yönelimler, hem *fiziksel* hem de *psikolojik* olabilmelidir.[105] Buradan Stanislavski'nin *psiko-fiziksel* bir amaç ve yönelimden bahsettiği anlaşılabilir.

Stanislavski'ye göre oyuncu, çalışacağı oyunun birimlerine "ad" ya da "isim", amaçlarına ise her zaman için bir "eylem" bulmaya çalışmalıdır. Amaçlar için oynanabilir bir fiil bulunması konusunda Michael Chekhov, şu açıklamayı yapar:

> "Amacı adlandırmak, onu kelimelere dökmek için, Stanislavski şu formülü önerir: 'Böyle yapmak istiyorum ya da diliyorum, öyleyse….' ve sonra karakterin hedefini, amacını, arzusunu dile getiren bir fiil ile devam eder. İkna etmek istiyorum, kurtulmak istiyorum, anlamayı diliyorum, egemen olmayı diliyorum vb. gibi. Amacınızı tanımlarken asla duyguları ya da hisleri kullanmayın –örneğin sevmek istiyorum ya da üzgün hissetmek istiyorum gibi- çünkü hisler ve duygular *yapılamaz.* Seversiniz ya da sevmezsiniz, üzgün hissedersiniz ya da hissetmezsiniz. Gerçek amaç sizin (karakterin) *istencine* bağlıdır. Hisleriniz ya da duygularınız doğal olarak amaçlarınıza eşlik edecektir, ama onların kendisi bir amaca dönüştürülemez."[106]

---

[102] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 168.
[103] **Aynı.**
[104] **Aynı.**
[105] Stanislavski, **Bir Rol Yaratmak**, s. 55.
[106] Michael Chekhov. **To The Actor**. (New York: Harper & Row, 1985), s. 155.

Bu anlamıyla, oynanabilir bir fiil ile anlamlandırılan rolün amacı ya da niyeti için gereken sürenin belirlenmesi işlemine Özdemir Nutku, çalışmasında "**Niyet Süreleri**" adını verir. Nutku, bu konudaki görüşlerini şöyle açıklar:

> "(Niyet Süreleri ile) Bir niyetin başlangıcından bitişine değin olan süre kastedilmiştir Stanislavski tarafından. Örneğin, oyuncu karşısındakinden şüphelendiğini ima etmek ve bunu da karşısındakine hissettirmek istiyor. Bunun için ya 'Senin yaptığını biliyordum!' gibi tek bir cümle kullanır, ya da altı satır süren bir cümle kullanır. Bazen de bu niyet bütün bir sahne sürebilir. İşte bu niyetin başlangıcı ile sonu arasında geçen süre kastedilmiştir bununla. Oyuncu bu niyet sürelerini ölçülü bir yolda, sözcüklerini dengeleyerek çalışmalarda hazırlayacaktır."[107]

Stanislavski'nin oyuncunun **imgelem**ine verdiği önem, onun yöntem olarak tarif edilen gerçekçi oyunculuk sanatına dair kurguladığı ve sahne üzerinde yeni ve gerçek yaşantılar yaratabilmek adına, bütün rol yaratım aşamalarında geçerli olan bir düş kurma – hayal etme yeteneği ile donatılmış olması gerektiğine dair verdiği değer ile doğru orantılıdır. Stanislavski için bir oyuncu "*ya imgelemini geliştirmeli ya da tiyatrodan ayrılmalıdır*" [108]. Stanislavski bu konudaki görüşlerini şöyle aktarır:

> "Aksi halde, bu eksikliğini (imgelem gücünden yoksun oluşunu), kendi imgelemini kullanarak gidermeye çalışan yönetmenlerin eline düşecek, böylece başkasının bir aracı haline gelecektir. Bu hale gelmektense kendine özgü bir imgelem kazanması daha iyi olmaz mı?"[109]

Bu açıklamadan da anlaşılacağı gibi Stanislavski için yaratıcı oyuncu, imgelem gücünün daima geliştirilmesi ile başkalarının esiri olmaktan kurtulup, özgürleştirilebilir. Stanislavski'ye göre, bu yolda çalışmaya başlayan oyuncunun öncelikle ne tür bir imgeleme sahip olduğunun bilincinde olması gerekir.

Stanislavski, yaratıcı oyunculuk sanatı için iki tür imgelemin varlığından söz eder. Bunlardan ilki kendine özgü girişkenliği olan türden bir imgelemdir. Bu tür bir imgeleme sahip olan oyuncu, çaba sarf etmeksizin imgelemini geliştirebilir. O uykudayken ya da uyanıkken, girişken imgelemi durmadan çalışır. Bunun karşısında ise, girişkenlikten yoksun ama hareket ettirici herhangi bir güçle kolayca uyanıveren ikinci tür bir imgelemden daha bahseder Stanislavski. Bu iki tür imgelem kullanımı dışında kalan oyuncular içinse, hareket ettirici güçlere aldırış etmeyen türden bir

---

[107] Nutku, **Modern Tiyatro Akımları**, s. 86.
[108] Stanislavski, **Bir Aktör Hazırlanıyor**, s.84.
[109] **Aynı.**

imgeleme sahip olan oyuncuları işaret eder. Bu tip imgeleme sahip olan oyuncuların, sadece dışsal öğelere ilişkin, biçimci bir yoldan hareket ettirici güçlere sahip olabildiklerini ve bu tür bir imgelemle gelişimi sağlamanın güç olduğu kadar, oyuncu için üstün bir çaba gösterilmedikçe de başarı umudunun olmadığını belirtir Stanislavski.[110]

Stanislavski, girişkenlikten yoksun olduğu halde hareket ettirici güçlerle uyandırılabilecek olan imgelemler üzerinde çalışmanın, öncelikle oyuncunun çevresini oluşturan basit canlı şeylerle kurduğu ilişkiler üzerinde alıştırmalar yapmasıyla geliştirilebileceğini belirtir. Örnek olarak, oyuncunun içinde bulunduğu zaman diliminden, geriye doğru yapacağı hatırlama egzersizleri ile, yine içinde bulunduğu zaman diliminden, ileriye doğru yapacağı kurgusal egzersizleri ve bunun yanı sıra içinde bulunduğu yaşam dilimi ile geçmiş ve gelecek arasında kalan bütün zaman dilimlerine yönelik yapılacak egzersizlerin oyuncunun imgelem gücünü geliştireceğini savunur Stanislavski [111]. Aynı zamanda olmayan şeyleri hayal etmenin de imgelem geliştirme üzerinde büyük bir etkisi olduğunu belirtir. Stanislavski bu konudaki görüşlerini şöyle açıklar:

> "İmgelem, olabilecek ya da meydana gelebilecek şeyler yaratır, alışılmamış bir biçimde yaratma yeteneği ise, var olmayan, hiçbir zaman var olmamış olan ve de olmayacak olan şeyleri bulup ortaya koyar."[112]

Bundan sonraki adımda Stanislavski, kurgusal olan bir yaşantı için yaratılacak olan ve "eğer ben … olsaydım" ilkesine bağlı kalınarak gerçekleştirilecek, düşsel yaşayış serüvenleri üreten egzersizleri önerir. Eğer oyuncu, bu düşsel yaşayış yaratan serüvenleri içeren egzersizlerin sonucunda, bu serüvenlere edilgen olarak kalmak yerine etken olarak katılmayı seçerse, egzersizlerin amacına ulaşacaktır. Stanislavski edilgen olmaktan, etken olmaya geçiş arasında yaşanan süreci ise şu şekilde açıklar:

> "Sonunda, bir gözlemci olmaktan bıkacaksınız, oynamak isteyeceksiniz. O zaman bu düşsel yaşayışta etkin bir paydaş olarak, bundan böyle kendinizi değil de sadece çevrenizdekileri görmeye başlayacak, çevrenizdekilerin gerçek bir parçası olduğunuz için de, dışınıza iç yoldan bir karşılık vereceksiniz."[113]

---

[110] Stanislavski, **Bir Aktör Hazırlanıyor**, s.84.
[111] Stanislavski, **a.g.e.**, 82.
[112] **Aynı.**
[113] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 93.

Bir sonraki adımı ise Stanislavski, çalışılacak olan oyunda yaratılan imgelerin izlemesi gereken yolu anlatarak, şu şekilde açıklar:

> "Her şeyden önce, (*oyunun*) içinde, (…) birbirine bağlı bir sıra varsayılan koşullarımız olmalı. Sonra bu koşullara bağlı sağlam bir iç imgeler çizgimiz olmalı ki, böylece bu imgeler bizim için açıklanabilsin. Sahnede bulunduğumuz sürenin her anında, piyesteki eylemin gelişiminin her anında, ya bizi çevreleyen dış koşulları (temsilin tüm maddesel yapısını) ya da rollerimizi açıklamak amacıyla kendi kendimize kılıklandırdığımız (*tasavvur ettiğimiz, hayalini kurduğumuz*) bir iç koşullar zincirini dikkate almalıyız.
> Bu anlardan filme benzer, birbirine bağlı bir sıra imgeler meydana gelecektir. Biz yarata yarata oynadığımız sürece bu film çözülecek, içinde hareket ettiğimiz koşulları canlandırarak, iç görüş perdemizde yansıyacaktır. Dahası var, bu iç imgeler bir yandan bizi sınırları içinde tutarken, bir yandan da gerekli ruh halini yaratır, coşkuları doğurur."[114]

Sonia Moore ise, Stanislavski yöntemi ile çalışan oyuncu için imgelimin önemini ve oyuncunun imgeleminde yaratacağı sahnelerin bir parçası olması gerektiğini şu şekilde açıklar:

> "Oyunun öyküsünün oyuncu tarafından sanatsal ve sahnesel bir gerçekliğe dönüştürülmesinde imgelem çok önemli bir rol oynadığı için, oyuncu imgeleminin uygun bir biçimde çalıştığından emin olmalıdır. İmgelem işlenmeli ve geliştirilmeli; uyanık, zengin ve aktif olmalıdır. Oyuncu her hangi bir tema üzerinde düşünmeyi öğrenmelidir. İnsanları ve davranışlarını gözlemlemeli ve onların mantığını anlamaya çalışmalıdır. Çevresinde olup bitenleri fark etmek zorundadır. Karşılaştırma yapmayı öğrenmelidir. Oyuncu düş kurmayı öğrenmeli, içsel görme yeteneği ile sahneler tasarlayıp bu sahnelerin bir parçası haline gelebilmelidir."[115]

Aynı zamanda oyuncu, "verilen çevre" ile açıklanan durumu yaratabilmek için de imgelemine başvurur. Karakterin sahneye girmeden önce içinde bulunduğu koşullar ve oyun içinde yazar tarafından açıklanmayan, ancak karakterin yaşantısını oluşturan geçmiş ve gelecek özelliklerini oyuncu, verili koşullar ve imgelemi yardımı ile belirginleştirir. Bu anlamıyla geliştirilen bir imgelem, oyun metnini yorumlarken ve altında yatan durumları (alt-metin) yaratırken oyuncuya yardımda bulunur. Bu durumu Sonia Moore şu şekilde açıklar:

> "Yazarın metni oyuncu onu analiz edene ve yazarın kastettiği anlamı meydana çıkarana kadar ölüdür. Basit bir cümle, sözgelimi 'başım ağrıyor' cümlesi çeşitli anlamlara gelebilir; bu cümleyi söyleyen insan belki ciddi bir hastalığın semptomu olduğu için baş ağrısından korkuyordur; belki de gitmek için bir bahane uyduruyordur; ya da bir türlü gitmek bilmeyen konuklarının artık gitmeleri gerektiğini ima ediyordur. Yalnızca sözler değil, anlam, düşünce, amaç ve vücudun jestleri de önemlidir. Eğer oyuncu imgeleminin yardımıyla sözlerin arkasındaki ilginç anlamları bulursa vücudu sözlerden önce ve sonra 'dile gelecek', tonlamaları da anlamlı ve ilginç olacaktır. Stanislavski 'seyirciler tiyatroya alt-metni duymaya gelir' der ve ekler; 'metni evlerinde de okuyabilirler'"[116]

---

[114] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 93 – 94.
[115] Moore, **Oyunculuk Eğitimi İçin Bir El Kitabı: Stanislavski Sistemi**, s. 55.
[116] Moore, **a.g.e.**, s. 56.

Son olarak Stanislavski, oyuncunun sahne üzerinde cümlelerinde ve eylemlerinde gerçekliği yakalayabilmesi için, imgelemine ve kendisine bir takım sorular yöneltmesi gerektiğini belirtir. Bu sorular oyuncuyu eyleme itecek olan, "Ne için?" gibi sorular olmalı ve sezgisel cevaplardan çok, mantıklı cevaplara hizmet etmelidir. Bu konuda Stanislavski şu açıklamayı yapar:

> "Eğer herhangi bir tümceyi, her hangi bir hareketi, kim olduğunuzu, nereden geldiğinizi, niçin, ne istediğinizi, nereye gideceğinizi, oraya varınca ne yapacağınızı tastamam bilmeden, makinemsi bir biçimde söyler ya da yaparsanız, düş kurma yetisinden yoksun olarak oynuyorsunuz demektir. O zaman, oynadığınız şey ister uzun olsun, ister kısa, gerçek olmayacaktır, siz de kurulu bir makineden, bir robottan öteye geçemeyeceksiniz."[117]

Sonuç olarak, Stanislavski yönteminde sahnede gerçekçi bir karakter ve rol yaratmak için oyuncu, imgelemini her an açık tutmalı ve yaratımı için gerekli olan coşkularını imgelem yolu ile uyandırmayı öğrenebilmelidir. Stanislavski'ye göre imgelem, gerekli ruh hallerini yaratır ve coşkuları doğurur. Sonia Moore, çalışmasında oyuncu için imgelimin, coşkularının anahtarı olmasını şu şekilde açıklar:

> "Oyuncunun sahne üzerindeki her sözü ve hareketi iyi işleyen bir imgelemin sonucu olmalıdır. İmgeleminizde tasarladığınız her şey kesin ve mantıklı olmalıdır. Her zaman kim olduğunuzu bilmeniz gerekir. Bütün bu sorular imgesel yaşamınızdaki resmi tamamlamanızda size yardımcı olacaktır. Yaratıcı imgelem oyuncuya, eylemlerini kendiliğinden ve doğal bir şekilde icra etmesi için yardım edecektir, ki bu onun coşkularının anahtarıdır."[118]

Stanislavski'nin "bilinçaltına bilinç yoluyla ulaşmanın çeşitli araçları" şeklinde tanımladığı yaratıcı sürecin içerisinde gösterilen ve dolayısıyla Stanislavski'nin oyunculuk yönteminin temel aldığı "duygusal anı" ya da "duygusal bellek" kavramı, Fransız Psikolog Théodule-Armand Ribot (1839-1916) tarafından ortaya atılmış bir kavramdır.[119] Ayşın Candan, "Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro" adlı kitabının, "Yönetmenin Ortaya Çıkışı" başlığını taşıyan ikinci bölümünün "Stanislavski'nin Oyunculuk Yöntemi" adlı kısmında, "Stanislavski'nin "duygu belleği" üzerine yaptığı en iyi açıklama" olarak gördüğü açıklamayı, Stanislavski'nin 1920'lerin sonlarında *Encyclopedia Britannica* için yazmış olduğu "Oyuncunun Sanatı ile Yönetmenin Sanatı" maddesinde belirttiği hali ile şu şekilde aktarır:

---

[117] Stanislavski, **Bir Aktör Hazırlanıyor**, s. 103.
[118] Moore, **Oyunculuk Eğitimi İçin Bir El Kitabı: Stanislavski Sistemi**, s. 56.
[119] Ayşın Candan, **Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro.** (Birinci basım. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, Mayıs, 1994), s. 55.

> "Duygularımız üzerinde dolaysız olarak eylemde bulunamayız, ama yaratıcı imgelemimizi gerekli bir yola doğru yönlendirebiliriz. Bilimsel Psikologların keşfettiği gibi imgelem, duygu belleğimizi harekete geçirir, bilincin ulaşamadığı en gizli derinliklerinden daha önceden yaşanmış duygu öğelerini dürterek onları, içimizde uyuyan imgeleri karşılar biçimde yeniden bir araya getirir."[120]

1930'lara gelindiğinde ise Stanislavski, bilinçaltını uyaran bilinç tekniği üzerine yaptığı çalışmaları sonucunda, yönteminin en önemli bilimsel öğesi olarak gördüğü oyuncunun duygularını uyandırmanın önemini, "oyuncunun coşkularını harekete geçirebilecek bir uyaran" olarak tekrar düzenlemiş ve kavramına "coşku belleği" adını koymayı daha uygun görmüştür.[121]

Stanislavski "**coşku belleği**" kavramını açıklamak için, Ribot'tan aldığı bir öyküyü şu şekilde aktarır:

> "İki gezgin, denizin kabarması üzerine, ıssız bir kayalığa sığınırlar. Kurtulduktan sonra izlenimlerini anlatırlar. Biri, yaptığı her şeyi en ince ayrıntısına varıncaya kadar anımsar; nasıl, niçin, nereye gitmiş; nereye tırmanmış, nereden inmiş; nereye atlamış, nereden atlamış, hepsini bir bir söyler. Ötekinin belleğinde ise hiçbir anı kalmamıştır. Sadece, duyduğu coşkuları hatırlar. Hoşnutluk, kuruntu, korku, umut, kuşku, en sonunda panik birbiri arkasına çıkagelir."[122]

Stanislavski'nin Bir Aktör Hazırlanıyor" adlı kitabının dokuzuncu bölümünü oluşturan "Coşku Belleği" adlı kısımda, oyunculuk sınıfının öğretmeni Torstov öğrencilerinden daha önce yaptıkları "deli alıştırması"nı o gün tekrar yapmalarını ister. Bunun üzerine öğrenciler daha önce yaptıkları alıştırmanın aynını tekrar yineler. Öğrenciler, yukarıdaki hikâyenin birinci bölümünde anlatılan kazazedenin yaptığı gibi bir bellek kullanırlar; "nasıl, niçin, nereye gitmiş(ler); nereye tırmanmış, nereden inmiş(ler); nereye atlamış, nereden atlamış(lar), hepsini bir bir" söylerler. Ancak Torstov'un istediği bellek türü ise hikâyenin içindeki diğer kazazedenin kullandığı türde bir bellektir. Torstov, bu durumu şöyle açıklar:

> "Eğer, bugün, Ribot'un öyküsündeki ikinci adamın yaptığını yapabilseydiniz, ilk kez yaşadığınız bütün duyguları yeniden canlandırıp zorlamadan, isteyerek oynayabilseydiniz, o zaman ben delinizin olağanüstü coşku belleğiniz olduğunu söylerdim.
> Ne yazık ki, belleğin böylesine pek az rastlanır."[123]

---

[120] Candan, **a.g.e.**, s. 55'deki alıntı.
[121] Moore, **Oyunculuk Eğitimi İçin Bir El Kitabı: Stanislavski Sistemi**, s. 73.
[122] Stanislavski, **Bir Aktör Hazırlanıyor**, s. 224.
[123] Stanislavski, **a.g.e.,** s. 225.

Konstantin Stanislavski, kitabının aynı bölümünün devam eden kısımları içinde, coşku belleği kavramının tanımını şu şekilde yapar:

> "(…) arkadaşınızın ölümü karşısında bir zamanlar duyduğunuz coşkuları size yeniden yaşatan bu tip belleğe biz coşku belleği diyoruz. Göz belleğiniz unutulmuş bir yer, bir şey ya da kişiden nasıl bir imge yaratabilirse, coşku belleğiniz de vaktiyle yaşadığınız duyguları anımsayabilir. Bu duygular anımsanamaz gibi görünse de ansızın ileri sürülen kışkırtıcı bir neden, bir düşünce, bildik bir nesne bütün canlılıkları ile hepsini belleğinizde diriltebilir. Kimi zaman bu coşkular eskisi kadar güçlü, kimi zaman daha zayıf, kimi zaman da aynı güçte olmakla birlikte değişik bir kıtlıkta dirilebilir."[124]

Bu noktada Stanislavski, duygu belleği ile coşku belleği arasındaki ayrıma dikkat çeker. Duygu belleği, beş duyu (görme, işitme, koklama, tadım, dokunum duyuları) ile ilgili deneylere dayanan bir bellektir. Duygu belleği ile amaçlanan, beş duyunun hafızası ile yaratılan imgelerin, oyunculuk sanatında sanatsal araçlar olarak "*duygu uyandıracak olan ilk içtepi*"[125] şeklinde kullanımına dayanır. İlk iki duyu diğer üç duyuya nazaran daha kullanışlı bir hafızaya sahiptir. Stanislavski bu iki duyunun oyunculuk sanatında kullanım şeklini, *"bazı ressamların bir zamanlar gördükleri ancak artık ölmüş olan kimselerin portrelerini çizebilecek kadar bir iç imge yaratma gücüne sahip olmaları"*[126] ile yine bazı müzisyenlerin de *"yeni duydukları bir senfoniyi baştan sona belleklerinde yineleyebilmeleri"*[127] kabiliyetlerinin görme ve işitme duyularını kullanmalarındaki ustalıkla açıklar. Oyunculuk sanatında görme ve işitme duyularının önemini ise Stanislavski şöyle açıklar:

> "Aktörlerin de aynı türden görüm ve duyum güçleri vardır. Bu güçlerini zorlayarak her çeşit görüm ve duyum imgelerini –bir kimsenin yüzünü, deyişini, gövdesini, yürüyüşünü, özelliklerini, hareketlerini, sesini, sesinin uyumunu, giyim kuşamını, ırk yönünden ayırıcı niteliklerini sonradan anımsarlar.
> Dahası var, bazı kimseler, özellikle sanatçılar, gerçek yaşamda görüp işittikleri şeyleri yalnızca anımsamak ve yeniden yaratmakla kalmazlar, aynı zamanda görmedikleri, işitmedikleri şeyleri de kendi imgelemlerinde canlandırabilirler. Görüm belleğinden hız alan aktörler, kendilerinden istenen şeyi görmekten hoşlanırlar. Coşkuları ancak o zaman kolaylıkla harekete geçer. Bazıları da, oynayacakları kişinin sesini, sesinin uyumunu duymayı yeğ tutarlar. Böylelerine göre, duygu uyandıracak olan ilk içtepi, onların işitim belleklerinden doğar."[128]

Stanislavski'ye göre, diğer üç duyunun oyunculuk sanatındaki rolü ise, *"yardımcı olmak ve coşku belleğimizi etkilemekten öteye geçemez"*[129].

---

[124] Stanislavski, **a.g.e.,** s. 227.
[125] Stanislavski, **a.g.e.,** s. 228.
[126] **Aynı.**
[127] **Aynı.**
[128] **Aynı.**
[129] Stanislavski, **a.g.e.,** s. 229.

Coşku belleği ise oyuncunun daha önceki yaşanmışlıklarını belleğinde yeniden hatırlaması ile ilgili bir kavramdır. Coşku belleğinin gerçekte neye benzediğini Stanislavski şöyle açıklar:

> "İmgeleminizde, her birinde birçok odalar, her odaya sayısız dolaplar, raflar ve bir kıyıda da birinin içinde küçük bir tespih tanesi bulunan kutular canlandırın. İstenen evi, odayı, dolabı, rafı bulmak oldukça kolaydır. Ama istenen kutuyu bulmak oldukça zordur. Hele, bugün bir an için parlayıp sonra gözden kaybolan o küçük tespih tanesini bulacak keskin göz nerede? Onu, bulsa bulsa, ancak talih bulur bir daha.
> Belleğinizin arşivleri de işte böyledir. Onun da bir çok bölümleri, o bölümlerin de bölümleri vardır. Kimi bölümlere yaklaşmak daha kolaydır. *Sorun, bir zamanlar akan yıldız gibi parlayan coşkuyu yeniden ele geçirmektir.* Eğer bu coşku yüzde kalır da belleğinizde canlanırsa, bahtınızın yıldızlarına şükranlarınızı sunabilirsiniz. Ama aynı izlenimi her zaman ele geçirebileceğinizi sanmayın. O izlenimin yerinde yarın tümüyle değişik bir şey belirebilir. Buna da şükretmeli, ötekinden umudunuzu kesmelisiniz. İkide bir canlanan bu anılardan yararlanmayı bilirseniz, o zaman, yeni yeni anılar biçimlenirken sizin duygularınız da her seferinde daha kolaylıkla harekete geçirilebilir. Böylece o ruhunuz daha da uyanık bir duruma gelir ve rolünüzün, sürekli yineleme yüzünden çekiciliği kalmamış, aşınmış olan kesimlerine taze bir sıcaklık katar."[130]

Stanislavski, oyuncunun sahne üzerinde içten kopup gelen coşkulara kendini kaptırmasının doğru olmadığını, bunun yerine "bilinçaltına bilinç yoluyla erişmek" için kullanılacak yollardan biri olan coşku belleğini kullanmanın önemini şu şekilde açıklar:

> "Bir aktör, rolünü, hazır bulduğu ilk gereç ile kurmaya kalkmaz, bu da, o yinelenmiş duygulara dört elle sarılmak zorunda oluşunuzun bir başka nedenidir. Aktör kendi anıları arasında çok dikkatli bir seçim yapar, en ayartıcı olan yıpranmış duygularını, deneylerini bir yana ayırır. Sonra canlandırmak istediği kişinin ruhunu, kendi günlük duygularından daha değerli olan coşkularla dokumaya koyulur. Esin için bundan daha verimli bir yol düşünebilir misiniz? Bir sanatçı kendi içinde, kendi benliğinde bulunanın en iyisini alır, sahneye getirir. Piyesin gereklerine göre, biçim değişir, ama sanatçının insanlık coşkuları canlı kalır, bu coşkuların yerini başka bir şey tutamaz."[131]

Stanislavski'nin bu açıklaması şu anlama gelmektedir; oyuncu sahnede yaratacağı karakteri kendi kişisel duygularının ve anılarının depolandığı bilinçaltında yatan coşku belleğinden yaratır. Stanislavski oyunculuk sanatında kişisel duyguların ve anıların kullanımını şu şekilde açıklar:

> "Giyim kuşamı, bir saati, her çeşitten eşyayı ödünç alabilirsiniz, ama başka bir insandan ödünç duygular alamazsınız. Duygularım benimdir, benden sökülüp alınamazlar, sizinkiler de öyle. Bir rolü anlayabilir, o rolde beliren kişiye yakınlık duyabilirsiniz, sonra kendinizi onun yerine koyarak siz o imişsiniz gibi hareket edebilirsiniz. Böylece aktörün içinde de rolün gerektirdiği duygulara benzer duygular uyanır. Ama bu duygular, piyes yazarının yarattığı kişiye değil, aktörün kendisine ait duygulardır." [132]

---

[130] Stanislavski, **a.g.e.,** s. 234.
[131] Stanislavski, **a.g.e.,** s. 237.
[132] Stanislavski, **a.g.e.,** ss. 237-238.

Stanislavski, oyuncunun sahne üzerinde yarattığı rollerde, kendi kişisel duygularını kullanmasına önem vermektedir. Ancak bu durum, aynı zamanda bir takım yanlış anlaşılmalara da sebep olmaktadır. Stanislavski oyuncunun kişisel duygularının kullanımından söz ederken, bir makine ya da robot misali oyuncuyu makinemsi hareketler yapan, soğuk bir uygulayıcı olarak değil, aklı, mantığı ve iradesi ile yaşayan bir varlık olarak gördüğünü belirtmek istemektedir. Yaşayan bir varlık olarak oyuncunun kendi kişisel duygu ve düşüncelerinin yaratıcılığına etki etmemesi düşünülemez. Böylece bir oyun kişisinin iki ayrı oyuncu tarafından birbirlerinden farklı yorumlanacağından söz edilebilir. Bir sanatçı olarak oyuncunun, kendi kişiliği içinde oynama eylemini gerçekleştirmesi gerektiğini Stanislavski şöyle açıklar:

> "Sahnede hiçbir zaman kendiniz olmaktan çıkmayın. Her zaman bir sanatçı olarak, kendi kişiliğiniz içinde oynayın. Kendinizden kurtulamazsınız. Sahnede kendiniz olmaktan çıktığınız anda, rolünüzü de gereğince yaşamaktan çıkmış, abartmalı, yanlış oyuna sapmışsınız demektir. Bu yüzden, ne kadar çok oynarsanız oynayın, kaç rol alırsanız alın, kendi duygularınızı kullanma kuralından bir kez bile ayrılmayın. Bu kuralı bozmak, canlandırdığınız kişiyi bir rol için asıl yaşam kaynağı olan hareketli, canlı bir insan ruhundan yoksun bırakarak öldürmek denektir.
> (…)
> Her zaman ve hep, sahnede bulunduğunuz sürece, kendinizi oynamalısınız. Amaç, rolünüz için hazırladığınız, coşku belleğinizin potasında eritilmiş belli durumlarla amaç bileşimlerinden sınırsız bir çeşitlilik ortaya koymak elbet. İç yaratıcılığın en iyi ve biricik doğru gereci budur. Kullanın bunu, başka herhangi bir kaynaktan yararlanabileceğinize güvenmeyin."[133]

Stanislavski'nin, oyuncunun sahne üzerinde canlandıracağı rol kişisinin ruhunu yaratmada kendi kişisel duygularını kullanımının, oyuncunun kendi gündelik duygularının dışında kalan, onlardan daha değerli olarak gördüğü coşkularının kullanımı ile mümkün olduğunu belirtmekle, "oyuncu ben"liği ile "rol ben"liği arasında bir köprü kurduğu görülmektedir. Stanislavski yönteminde oyuncu, hakiki deneyimler yaşamalıdır, fakat bu deneyimler sahneye ait hakiki deneyimler olmalıdır. Bu anlamıyla oyuncu için bir Rol-ben kurmak, metnin verili durumları içinde, "eğer ben … olsaydım" önemesi ile yaratıcı düş gücünün harekete geçmesi ve coşku belleğinin gerekli sahici coşku durumlarını yaratmada oyuncuya yardım etmesi ile gerçekleşir. Bu oyunculuk sanatı ile uğraşmayan biri için oldukça karmaşık olan süreci Sevda Şener, şu şekilde açıklar:

> "Stanislavski yönteminin temel ilkesi, oyuncunun yaratıcı düş gücünü harekete geçirmek ve canlandırdığı oyun kişisini kendi içinde bulup onu içten kavramasını sağlamaktır. Çalışmalarda

[133] **Aynı.**

> oyuncunun, canlandırdığı oyun kişisinin düşünce kıvrımlarını, duygularını, dürtülerini eylemlerini derinden anlamasına çalışılır. Bunu yaparken hazır bilgi vermekten kaçınılır. Oyuncu kendi imgelemi ile önce somut gerçeklerden yola çıkar ve onlardan hiç ayrılmadan iç görüntüler yaratır. Bunlar oyun kişisinin belli koşullarda nasıl davranabileceğini gösteren görüntülerdir. Oyuncu bu görüntüleri kendi imgeleminde yaratırken kendini de oyun kişisinin gerçeğine katmış, bir *rol-ben* yaratmıştır. Bu, oyuncunun düşlere dalması anlamına gelmez. Rol-ben, oyuncunun rolünü yaşaması, aynı zamanda onu aklının denetiminde tutmasıdır. Bu denetim, oyun kişisinin seyircinin de anlayabileceği bir tavır içinde canlandırılmasını sağlar. Oyuncu bir yandan da bu özü seyirciye doğru olarak iletecektir. Bu bilinçli bir çabadır ve yürek (duygu) ile usun (akıl) işbirliğini gerektirir. Stanislavski oyuncunun bu ölçüde yaratıcı bir oyunculuğu başarması için kendine özgü bir eğitim yöntemi uygulamıştır. Stanislavski yönteminin temelinde nörofizyoloji ve psikoloji biliminin, özellikle Pavlov'un bulguları yatmaktadır."[134]

Stanislavski'nin yöntemine dair buraya kadar incelenen öğeler, sahne üzerinde psikolojik gerçekçilik kavramına bağlı karakter ve rol yaratımları süreci için, "bilinçaltını bilinçli teknik yoluyla uyarmanın" temel yönelimleri olarak saptanabilir. Analiz yönteminin "rolün yaşamını kurma" evresinde gerçekleştirilen iç aksiyon, büyüleyici "eğer", verilen çevre, niyet süreleri, birimler ve amaçlar, sorunlar (küçük aksiyonların seçimi), imgelem ve alt-metin oluşturma ve coşku belleğini harekete geçirme çalışmaları, oyuncunun rolünün gerçeğe uygun yaşantısını sahne üzerinde oluşturabilmesi için geçirmesi gereken evreler olarak belirir.

Çizelge içinde "duygusal gelişim (iç)" anahtarı kapsamında yer alan diğer öğeler, sahne üzerinde oyuncunun, yaratımını şekillendirmek üzere başvuracağı teknik öğeler olarak görülebilir.

Bu anlamda "**dikkat**" anahtarı Stanislavski yönteminde, oyuncunun seçimi ve iradesi ile dikkatini belirli bir nesne veya durum üzerinde toparlaması anlamına gelmektedir.

"**Gerçeği duyuş"** anahtarı, Stanislavski yönteminde oyuncunun sahne üzerinde yaptığı herhangi bir şeyde, yaptığına inanması olarak açıklanabilir. Ancak, oyuncunun yaptığına inanması, yaptığı şeyin "içtenlikle" yapılması anlamına gelmemektedir. Özdemir Nutku bu konuda şu açıklamayı yapar:

> "Oyuncunun yaptığına inanması, bu yaptığını 'içtenlikle' yapma şeklinde yorumlanmamalıdır. Stanislavski bununla, kişi için inandırıcı olan bir olayda gerçek olan bir taraf bulup oyuncunun bu olayın bütün sorunu üzerinde bir inanç beslemesini kasteder. Buna imgelemini de ekleyen

[134] Şener, **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, s.213.

> oyuncu yaratma yoluna girecektir. İyi bir oyuncunun temel öğelerinden biridir bu. Böylece, olayın oyuncu tarafından seyirciye aktarılmasında inandırıcı bir tanım şağlanmış olur."[135]

Stanislavski yönteminde "**duygu alışverişi**" ile kastedilen bir oyuncu ile bir eşya ya da bir oyuncu ile yine bir oyuncu veya bir oyuncu ile bir oyuncu grubu arasında yaşanan iletişimdir.

Çizelgede yer alan **çeşitli renkleri sağlamak için yeniden yaratış** ilkesi ise, oyuncunun söylenen söze, mimik ve el hareketleri ile karşıtlık sağlaması olarak açıklanabilir.

Çizelgenin bir sonraki öğesini oluşturan **duygu alışverişi akımı** kavramını Stanislavski, oyuncuların duygu alışverişi içinde "ışın yayma"ları olarak tanımlar.[136] Işın yayma, almak ve vermek olarak iki şekilde meydana gelir.

Kalıplaşmayı yok eden denet ilkesi, oyuncunun kendini ölçmesi ve yargılamasıdır.[137] Bir oyuncu bazı şeyleri ifade etmek için insanların genel olarak yaptıkları hareketleri tekrar etmekten kaçınmalıdır. Her oyununda aynı durumu aynı hareketlerle tekrar eden oyuncu, kalıplaşma tehlikesine düşer. İyi bir oyuncu her oyununda aynı durumu farklı yollardan ifade edebilecek nitelikte olmalıdır. Bunun için oyuncunun iç mekanizmasını iyi hazırlamış olması gereklidir.[138]

Sorunların bitimi ve **harekette ustalık** öğesinde ise anlatılmak istenen, amaca yönelik küçük sorun eylemlerinin bitirilmesi ile, aynı amaca yönelik hareketin bitirilmesi arasında gerçekleşen sürecin değerlendirilmesi söz konusudur. Ancak burada kast edilen hareket, oyuncunun iç mekanizmasında gerçekleşen harekettir. Özdemir Nutku, araştırmasında bu durumu bir örnek ile şu açıklar:

> "Bu belirli bir hareketin (iç) bitip başka bir hareketin başladığını bilme durumudur. Her zaman sözün bitmesiyle harekette son bulmaz. Bazen hareket daha da uzun, ya da kısa sürebilir. Onun için, iç hareketi denetleyecek bir ustalığa erişmek gerekir. Örneğin, sahnede bir cümlesiyle karısının nerede olduğunu merak ettiğini ima eden bir oyuncu, başka bir cümleye geçtiği halde karısını hala merak ettiğini ima edebilir; burada söz bitmiş, ama iç hareket hala sürüp

---

[135] Nutku, **Modern Tiyatro Akımları**, s. 87.
[136] Stanislavski, **Bir Aktör Hazırlanıyor.**, s. 285.
[137] Nutku, **Modern Tiyatro Akımları**, s. 87.
[138] **Aynı.**

> gitmektedir. Hatta konuşmanın konusu değiştiği halde merak sürebilir. İşte oyuncu, 'merak ettiğini' sözleriyle tamamen başka bir konu üzerinde durduğu halde, seyirciye ifade etmesini bilecektir."[139]

Bir diğer öğe olan **teyatral kişilik**, oyuncunun kendi kendini inceleyip, sahne üzerinde kişiliğini tespit etmesi olarak yorumlanabilir. Oyuncu, en iyi hangi tutumla belli bir rolü, kendi kişiliğinin iyi ve doğru bir yolda yaratacağını anlamalıdır.[140]

Stansilavski, oyuncunun doğa vergisi olarak sahip olması gerektiğine inandığı ve "sahne çekiciliğine sahip olmak" olarak adlandırdığı **sahne sempatisi**ni ise, şu şekilde açıklar:

> "Sahne çekiciliğine sahip olmak, bir oyuncu için, büyük bir kazançtır. Çünkü bu nitelik, seyirci üzerindeki egemenliğini önceden garanti altına aldığı gibi, yaratıcı amaçlarını geniş kitleye iletme çabasında da kendisine yardımcı olur. Rollerini çoğaltır, sanatını arttırır. Bununla birlikte, bu değerli doğa verisini dikkatle, akıllıca, alçak gönüllülükle kullanmayı bilmek de son derece büyük önem taşır. Bunun bilincine varamayan, yeteneğini çekicilik uğrunda kötüye kullanan oyuncu çok ayıp eder. Çekici yönlerini kişisel çıkarları doğrultusunda sergileyen, bu güçlerini, canlandırdıkları kişilerin etkisini arttırmak için değil de, kendilerini göstermek için kullanan ya da işleten oyunculara 'orospu' denir.
> Bu tehlikeli bir yanılgıdır. Sahip olduğu yetiyi olanca titizliği ve teknik donanımıyla birlikte yalnızca kendini gösterme amacı uğrunda kullanması yüzünden mahvolan pek çok oyuncu tanıyoruz.
> Doğa, verdiği yetileri doğru kullanamayan oyuncudan adeta intikam almaktadır; çünkü, kendini beğenme, kendini gösterme tutkusu, çekicilik gücünü bozar, berbat eder. Böylece, oyuncu, doğuştan gelme kendi olağanüstü verisinin kurbanı olur."[141]

Stanislavski için **tiyatro sanatında ahlak (ethic)** kavramının önemi, yaratıcı dramatik duruma katkıda bulunan bir öğe olarak belirir. Bu öğe, disiplin ve "ortaklaşa uğraş duygusu" adını verdiği topluluk duygusu ile bir araya geldiğinde, "sanatsal bir canlılık", "birlikte çalışmaya elverişli olan ortamın hazırlanması" durumu yaratılmış olur.[142] Stanislavski "kendini sanatta sev, sanatta kendini değil" [143] ilkesi ile tiyatro sanatında ahlak yasalarının temeli atar. Stanislavski tiyatro sahnesini bir mihraba benzeterek, gerçek sanatçının da gerçek bir rahip gibi bu mihrabın farkında olması gerektiğini belirtir. Stanislavski bu konudaki görüşlerini şöyle aktarır:

> "Gerçek rahip, yönettiği ayinin her anında, mihrabın varlığının bilincindedir. Gerçek sanatçı da, tıpkı onun gibi, tiyatroda bulunduğu sürece sahneye karşı aynı tutumu almalıdır. Bu duygudan yoksun bir sanatçı hiçbir zaman gerçek bir sanatçı olamaz."[144]

---

[139] Nutku, **a.g.e.**, s. 88.
[140] **Aynı.**
[141] Stanislavski, **Bir Karakter Yaratmak,** s. 284.
[142] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 287.
[143] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 288.
[144] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 291.

Aynı zamanda Stanislavski, oyuncuların bu mihraba benzetilen sahne ve dolayısıyla tiyatronun kendisine karşı takınmaları gereken tavrı şu şekilde açıklar:

> "Şu yararlı öğütler aklınızda kalsın: Hiçbir zaman tiyatroya ayağınızın çamuruyla gelmeyin. Kirinizi pisinizi dışarıda bırakın. Küçük üzüntülerinizi, dırıltılarınızı, önemsiz dertlerinizi – kısaca, yaşamınızı mahveden, dikkatinizi sanatınızdan uzaklaştıran her şeyi paltonuz ya da mantonuzla birlikte çıkarıp atın."[145]

Aynı şekilde, oyuncunun sahne ve tiyatroya dair kazanması gereken bu ahlak anlayışı, onun temsil ettiği tiyatronun bir parçası olarak, özel hayatında da belirli bir disiplin içinde var olması gerekliliğini doğurur.[146]

Oyunculuk sanatının "ortaklaşa yaratıcı çaba" ile oluşabileceğini belirten Stanislavski, "yıldız oyuncu" sistemine karşı olduğunu şu şekilde belirtir:

> "Görkemli bireysel yeteneklere karşı büyük bir hayranlık duymakla birlikte, yıldız yöntemini kabul etmiyorum. Bizim anlayışımızdaki sanatın temelini, ortaklaşa yaratıcı çaba oluşturur. Bu ise, birlikte oynamayı gerektirir ve her kim buna aykırı davranırsa, yalnız oyuncu arkadaşlarına değil, hizmetinde bulunduğu sanata karşı da cinayet işlemiş sayılır."[147]

Tiyatronun yönetiminden, bilet satan gişecisine kadar bir bütün halinde yaratıcı duruma hizmet etmesi gerektiğini belirtir Stanislavski. Bununla birlikte Stanislavski, oyuncunun aldığı eğitimin, eğitim bittikten sonra da, tüm meslek yaşamı boyunca devam etmesi gereken bir disiplin olduğuna inanır.

Çizelge üzerinde iç mekanizmayı harekete geçiren öğelerinin sonuncusu olarak gösterilen **tempo ve ritim** öğesi içinde tempo, hızı ya da yavaşlığı gösteren bir ölçü, ritim ise oyuncunun iç ölçüsü ya da tartımı olarak belirlenebilir. Stanislavski'nin içsel ve dışsal olarak incelenebilecek olan tempo ve ritim ya da hız ve tartım öğeleri, oyuncunun yaratıcı amaçlar edinebilmesi için imgelemini ve coşku belleğini harekete geçiren bir araçtır. Stanislavski, bu konudaki görüşlerini şöyle açıklar:

> "(…) belirli koşullar, hız ve tartım yaratır, hız ve tartım da insanın belirli koşullar üzerindeki düşüncelerinin harekete geçirir.
> (…)
> Hız ve tartım sadece coşku belleğinizi harekete geçirmekle kalmaz, (…) aynı zamanda görsel belleğinizi ve bu belleğinizin imgelemini de canlandırır. Hız ve tartımı yalnızca bir ölçü, bir çabukluk ve yavaşlık sorunu olarak ele almanın yanlışlığı da böylece meydana çıkmış oluyor.

[145] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 290.
[146] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 293.
[147] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 295.

> Hız ve tartıma, bir coşku durumu yaratan belirli koşulların işbirliği ile hız ve tartımın içerdiği öz anlam için gereksinme duymaktayız. Askeri bir yürüyüş, bir gezinti, bir cenaze alayının gidişi hız ve tartımla ölçülebilirse de, her birinin içsel anlamları, kapsadıkları coşkusal durumlar, ele avuca sığmaz nitelikleri, özellikleri arasında ne büyük ayrımlar var!
> Kısaca hız ve tartım, doğamızı doğrudan doğruya etkileyen bir takım nitelikleri beraberinde getirmekle kalmaz, aynı zamanda, duygularımızı besleyen içsel anlamları da yaratır. İşte, bu kapsamda, belleğimizde bulunan hız ve tartım, yaratıcı amaçlar doğrultusunda kullanılabilir."[148]

Bu şekilde, oyun metninin belirli koşulları içinde yaratılan hız ve tartım, oyuncunun coşku belleğini ve imgelemini canlandırarak, yaratıcı amaçların bulgulanmasına yardımcı olur. Hız ve tartım öğelerinin, karakter ve rol yaratımları sürecinde nasıl uygulandığını ise Özdemir Nutku, çalışması içinde Michael Chekhov'un bir çalışmasını örneklendirerek şu şekilde aktarır:

> "(*Hız ve tartım ya da tempo ve ritim*) Psikolojik hazırlanma ile uygun ritmi edinme işidir bu. Bir oyuncunun canlandırdığı karakter için uygun tempo-ritmi bulmasıyla o karakteri doğru olarak canlandırması mümkün oluyor. Tempo-Ritim ikili bir işlemdir. Ünlü oyuncu Michael Chekhov, amcasının tek oyunlarından birinde, cinsel yönden güçlü bir karısı olan, herkesten uzakta bir kulübede yaşayan yetersiz, kısır bir erkeği canlandırabilmek için 'kısırlık' duygusu veren bir Tempo-Ritmi bulmuştur kendine: Duraklamalı hareketler ve kekeme konuşmasıyla bunu sağlamıştır. Böylece, yalnızca seyirciye kısırlığı aktarmakla kalmamış, oyundaki karısına olan ilişkisini kendi iç duygu akımını da katarak vermiştir ünlü sanatçı. Tempo-Ritim çalışmasından sonuç elde edebilmek için, önce iç ölçüyü belirli bir evreye getirdikten sonra buna tempoyu uydurmak gerekir. Ancak bu Ritim ve Tempo her oyuncuya göre değişebilir. Her oyuncu kendi iç ölçüsü oranında, rolünün en uygun temposunu bulacaktır."[149]

3.1.1.2. Duyguyu İfade Etmenin Öğeleri

Çizelge üzerinde bundan sonra gösterilen ve çizelgenin sağ kısmını oluşturan bölüm, oyuncunun duygularını ifade etmek adına kullandığı dış mekanizmasıdır. Stanislavski yönteminin çizelge üzerinde gösterilen ve 28'den 40'a değin olan evreleri, oyuncunun dış mekanizmasını harekete geçiren öğeleri olarak gösterilmiştir. Buna göre bu bölüm içinde yer alan açıklamalar, oyuncunun iç mekanizması ile harekete geçirdiği duygularını, dış mekanizması ile ifade etmesinde kullandığı öğeleri analiz etmek olarak değerlendirilebilir. Sahne üzerinde oyuncu, bedeninin ve sesinin etkinliği ile duygularını ifade etmek durumundadır. Stanislavski'nin yönteminde sahnede yaşam gerçeğine uygun karakterler yaratmak için oyuncu, kurguladığı imgelerinin duygularını ve içsel yaşamını, kendi gövdesini ve sesini kullanarak, karaktere uygun bir konuşma, yürüme,

---

[148] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 230-231.
[149] Nutku, **Modern Tiyatro Akımları**, s. 88.

davranma ve canlandıracağı imgeye uygun düşecek bir kişilendirme ile seyircisine aktarmalıdır.[150]

Buna göre Stanislavski yönteminde oyuncu öncelikle, sahne üzerinde prova yaparken veya temsil sırasında vücudunun herhangi bir yerinde oluşan gerginliği atmak için **rahatlama**lıdır. Bu rahatlama durumunu Stanislavski, şöyle açıklar:

> "Bir insan olarak aktör, istese de, istemese de kas gerginliğine uğrayacaktır. Toplum karşısına her çıkışında bu gerginlik kendini gösterir. Aktör, sırtındaki basınçtan kendini kurtarabilir. Kurtarabilir ama, bu kez de basınç omuzlarına sıçrar. Omuzlarından da defetti diyelim, o zaman diyaframında belirir. Kısaca, sürekli olarak, şurada ya da burada bir basınç olacaktır.
> (…) Bunu tümü ile yok etmek olanaksızdır. Olanaksızdır ama, biz gene de durup dinlenmeden onunla savaşmak zorundayız. Dizgemiz (sistemimiz) bir çeşit denetlemeyi geliştirmek ya da şöyle diyelim, bir gözlemci meydana getirmekten ibarettir. Bu gözlemci, bütün koşullar altında, hiçbir noktada fazla bir gerginlik olamayacağını anlamalıdır. Bu, kendilerini gözlem altına alma ve gereksiz gerginlikten kurtarma eylemi, bilinçli, makinemsi bir alışkanlık haline gelinceye dek geliştirilmelidir. Aslında bu bile yeterli değildir. Sözü edilen gelişim, rolünüzün sadece durgun, hareketsiz kesimleri boyunca değil, özellikle gövdece ve sinirce en hareketli anlarında da olağan bir alışkanlık, doğal bir zorunluluk olmalıdır."[151]

Bu anlamıyla, kasların gereksiz gerginliklerinin "denetleyici" ya da "gözlemci" tarafından rahatlatılması eylemi, Stanislavski'ye göre oyuncunun coşku anlarında gergin olmaması gerektiğini anlamını doğurmaktadır. Bunun için oyuncu "ikinci doğası" haline gelene kadar denetleyici mekanizmasını açık tutmalıdır. Günlük aktivitelerinin içinde bile kaslarının gereksiz geriliminden arınmalıdır. Yalnız sahnede coşku anlarında yapılacak bir denetleme, oyuncu için alışkanlık kazanmasına yetmeyecektir. Stanislavski, bu konudaki görüşlerini şöyle destekler:

> "Kaslarımızın 'denetleyici' si gövde yapımızın tamamlayıcı bir parçası, bizim ikinci doğamız olmalıdır. Ancak böyle olduğu zamandır ki, yaratıcı çalışmamız engellenmekten kurtulur. Eğer biz kaslarımızı yalnız, bu amacı bir yana bırakarak, olağanüstü saatlerde gevşetirsek, umulan sonuçları alamayız. Çünkü, bu tür alıştırmalar alışkanlık meydana getirmez, bilinçaltı, makinemsi alışkanlık haline gelemez."[152]

Stanislavski, bu "denetleyici" kavramı ile neyi işaret ettiğini, oyuncunun sahne üzerinde *canlı* bir amaca ve *gerçek* bir eyleme yönelmesi durumunda açığa çıktığını belirterek şu şekilde açıklar:

> "(…) canlı bir amaçla gerçek bir eylem (bu, aktörün tastamam inanabileceği biçimde belli koşullar üstüne gereğince kurulmuş olduğu sürece gerçek ya da imgesel bir eylem olabilir)

[150] Stanislavski, **Bir Karakter Yaratmak**, s. 13.
[151] Stanislavski, **Bir Aktör Hazırlanıyor.**, s. 138-139.
[152] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 140.

> normal ve bilinçsiz bir yoldan doğayı harekete geçirir. Kaslarımızı tümüyle denetleyebilecek, onları gereğince gerip gereğince gevşetecek olan da ancak doğanın kendisidir."[153]

Bu anlamda, doğanın kendisinin denetleyici olduğu çalışmalar her gün düzenli olarak tekrarlanmalı ve oyuncu bir alışkanlık kazanmalıdır. Stanislavski, her gün düzenli yapılan rahatlama alıştırmalarının önemini şu şekilde açıklar:

> "Her gün düzenli olarak yaptığınız alıştırmalar, yalnızca günlük yaşamda kullandığınız kaslarla eklemleri değil, varlığını bilmediğiniz daha başka kaslarla eklemleri de harekete geçirmiştir. Alıştırma yapılmazsa tüm kaslar sertleşir; oysa alıştırmalarla bu kaslara yeniden canlılık kazandırarak, onları akort ederek yeni hareketler yapma, yeni duygular yaşama, eylem ve anlatım doğrultusunda elverişli olanaklar yaratma gücünü kazanırız. Alıştırmalar fiziksel aygıtınızın daha hareketli, daha esnek, anlatımlı, hatta daha duyarlıklı olmasına katkıda bulunur."[154]

Sonuç olarak Stanislavski'nin üzerinde ısrarla durduğu bu "denetleyici" ile kasların gevşetilmesi, oyuncuyu "*kas gerginliklerinden acı çeken uyuşuk bir yaratık*" olmaktan çıkarıp, onun sahne üzerinde "*özgürlük hissedebilir*" ve "*gereğince yaşayabilir*" hale getirmek için yapılması gereken bir çalışmadır.[155] Böylece, Stanislavski'nin betimlediği hali ile sahnede özgür ve gereğince yaşayan oyuncu tipi, gerçekçi oyunculuk yönteminin görmek istediği oyuncu tipi olarak belirlenebilir.

Çizelge içinde yer alan **dış tempo ve ritim** öğesi, iç tempo ve ritim öğesi ile doğrudan ilintilidir. Oyuncu, iç mekanizması içinde, belirli koşullara yönelik doğru iç tempo ve ritim duygusunu oluşturabilmeli ve bunu, sahne üzerindeki her dışsal eyleminde yaşamın gerektirdiği dış tempo ve ritim tavrı ile iletebilmelidir. Bu anlamda Sonia Moore, şu açıklamayı yapar:

> "Fiziksel eylemlerin icrasında, *tempo ve ritim* fiziksel eylemlerin somutluğu ve hakikiliği açısından önemli bir koşuldur. Yaşamın her dakikasında, çevremizde olduğu gibi içimizde de, tempo (hız) ve ritim (deneyimin değişken yoğunluğu) vardır. Her hareket, her olgu veya olay uygun bir tempo ve ritim içinde gerçekleşir. Farklı tempo ve ritimlerle işe gider ve eve döneriz. Müzik dinlerken ve itfaiye sirenini duyduğumuzda, içimizde farklı tempo ve ritimler oluşur. Güzel bir manzaraya bakmamız ve bir trafik kazasını izlememiz farklı tempo ve ritimlerde gerçekleşir. Sahne üzerindeki her eylem yaşamın gerektirdiği tempo ve ritimde icra edilmelidir."[156]

---

[153] Stanislavski, **Bir Aktör Hazırlanıyor.**, s. 148.
[154] Stanislavski, **Bir Karakter Yaratmak**, s. 51.
[155] Stanislavski, **Bir Aktör Hazırlanıyor.**, s. 153.
[156] Moore, **Oyunculuk Eğitimi İçin Bir El Kitabı: Stanislavski Sistemi**, s. 71-72.

Bu anlamıyla tempo ve ritim, sahne üzerinde yapılan her eylemin mantıklı ve ardışık olabilmesinde önemli bir etkendir.

Aynı zamanda, sahne üzerinde doğru tempo ve ritim oluşturmak da oyuncu için önemli bir gerekliliktir. Stanislavski'ye göre, oyuncu karaktere ait tempo ve ritmi doğru yolda kullanmayı bilirse, tempo ve ritim doğru duyguları doğal bir doğrultuda, zorlamasız doğurtup geliştirmeye ve yönetmeye de yardım eder. Fakat bunun yanı sıra, yanlış ritimlerin doğurduğu yanlış duygular da vardır ki, doğru ritimler bulamadıkça oyuncunun bu yanlışlardan kendini kurtarması olanaksızdır.[157] Bu durum aynı zamanda, oyuncunun eyleminin gerçek görünen duygularla örülmüş olmasının gerekliliğini de yaratır. Bu konuda Sonia Moore şu açıklamayı yapar:

> "Her insanda bireysel bir doğru ritim vardır. Oyuncu oynadığı karakter için doğru ritmi bulmak zorundadır. Bu, oyuncunun rolü içinde doğru hissetmesine yardımcı olur ve bir yönetmenin bütün gösteri için doğru ritmi bulması ne kadar önemli ise, oyuncunun rolünün doğru ritmini bulması da o kadar önemlidir.
> Doğru tempo ve ritim eylemin sahici olmasına yardımcı olarak, oyuncunun duygularını kışkırtmaya da yardımcı olur. Duygu-düşünce alışverişi kolektif oyunculuk yaratır. Ritim içsel deneyim ile bu deneyimin fiziksel ifadesi arasında bir köprüdür. Bir oyuncudaki yanlış tempo ve ritim diğer oyuncuların dengesini bozar ve bunun sonucunda seyirci söylenenlere ve yapılanlara inanmaz."[158]

Çizelge içinde yer alan **sesi yerleştirmek, diksiyon, konuşma kuralları, dilin duygu yönü, dış hareket, dans, eskrim, spor, akrobasi, plastik** ve **yürüme sanatı** evreleri, oyuncunun "fiziki olarak teknik beceriler sağlaması gereken araçlar" olarak belirir.

Bu noktada Stanislavski, oyuncunun sahne üzeri yaratım sürecinde hazırlık aşamasını özetle şu şekilde tanımlar; oyuncu öncelikle fiziksel hareketler yaparak vücut kaslarının uyandırılmasını ve kan dolaşımının hızlandırılmasını sağlamalıdır. Sonra yumuşayan vücut üzerinde ses ısıtma ve sesi tınlatıcılara yerleştirme çalışmalarının yapılmasına geçilir. Bir sonraki adım, düşünce üretmek ve üretilen düşünceleri etkili bir biçimde anlatıma kavuşturmak için temiz diksiyon, düzgün tümce, canlı konuşma alıştırmalarına geçmektir.[159]

Bundan sonraki adımı Stanislavski, şöyle tarif eder:

---

[157] Stanislavski, **Bir Karakter Yaratmak**, s. 225.
[158] Moore, **Oyunculuk Eğitimi İçin Bir El Kitabı: Stanislavski Sistemi**, s. 72.
[159] Stanislavski, **Bir Karakter Yaratmak**, s. 322

> "Bundan sonra, çeşitli tartımlara (*ritim*) ve tüm değişiklikleriyle hıza-zaman'a (tempo) geçersiniz. Fiziksel yapınızın her kesiminde düzen, disiplin, denge, uyum hissedersiniz. Dışsal, fiziksel tekniğinize katılan bütün kesimleriniz –iyi hazırlanmış ve ayar edilmiş bir makinenin birbirleriyle tam uyum içinde çalışan çarkları, silindirleri, dişlileri, gibi- artık rahat yumuşak, kavrayışla, anlatımlı, duyarlıklı, hareketli bir hale gelmiştir.
> Bu durumda hareketsiz kalmak size güç gelir; bir şeyler yapmak, eylemde bulunmak, içinizdeki insansal duygunun buyruklarını dile getirmek gereksinimi duyarsınız.
> Vücudunuz tepeden tırnağa eylem için hazırdır, içiniz kaynamaktadır. Aşırı gücü ile ne yapacağını bilemeyen çocuklar gibisinizdir, bu yüzden de, gücünüzü, ne olursa olsun kullanacak durumdasınızdır.
> Belirtilmek istenen bir amaca, içsel bir dürtüye ya da buyruğa gereksinmeniz vardır. Böyle bir buyruk alacak olursanız, onun gereğini yerine getirmek için tüm fiziksel yapınızla atılır, bir çocuğun tutkulu gücü ile o işi başarmaya çalışırsınız.
> Bu, bir oyuncunun sahne üzerinde iken yapabilmesi, gerçekleştirebilmesi gereken fiziksel hazırlıktır. Dışsal yaratıcı durum dediğimizde işte budur."[160]

Stanislavski'ye göre dışsal yaratıcı duruma ulaşan oyuncu, fiziksel teknik araçlarını "*bilinçaltı yolu ile devinim gösteren*" içgüdüsel bir davranış haline gelene dek çalışmalıdır.[161]

Sonuç olarak çizelge içinde A şıkkı ile verilen **işlem** öğesi, oyuncunun hem iç hem de dış etkenleri oluşturan evreleri, iç mekanizmayı harekete geçiren psiko-fiziksel uygulama ve dış mekanizmayı harekete geçiren dışsal fiziksel teknik ile yerine getirmesi olarak tanımlanabilir. Stanislavski bu işlem öğesini, "genel yaratıcı durum" olarak nitelendirir.[162]

Bunun ardından B şıkkı ile beliren **bel kemiği** öğesi gelir. Bel kemiği öğesi, oyunu denetleyen üstün amaç, ana fikir ya da ana tema olarak belirir. Stanislavski oyunun üstün amacını, oyunun yazılmazına hız veren, neden olan temel düşünce ya da öz olarak tanımlar.[163] Aynı zamanda, oyundaki karakterin yaşamında yer alan ve bir takım küçük ve önemsiz amaçlardan oluşan kesintisiz eylem çizgisi de, bel kemiğini oluşturan diğer bir öğedir.

Çizelge içinde C şıkkı ile beliren **tamamlanmış iç duygu** öğesi, oyuncunun iç mekanizmanın tüm gereklerini yerine getirerek, tamamlanmış bir iç duyguya sahip olması anlamına gelmektedir. D şıkkı ile beliren **tamamlanmış dış duygu** öğesi ise,

---

[160] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 323.
[161] **Aynı.**
[162] **Aynı.**
[163] **Aynı.**

aynı şekilde, oyuncunun dış mekanizmasının tüm gereklerini yerine getirerek tamamlanmış bir dış duygu elde etmesi anlamına gelmektedir. Ancak tüm bu aşamaların sonucunda, Stanislavski'nin doğa yasalarına bağlı kalarak oluşturduğu gerçekçi oyunculuk yönteminde oyuncu, çizelge içinde E şıkkı ile yer alan **rol** yaratım sürecine girebilir. Stanislavski bu durumu şöyle açıklar:

> "Öyle ise, rolünüz, piyesiniz, skeciniz için (eğer bu sonuncusu bir üstün amaca sahip olacak yeterlilikte ise) olabildiğince derin, sağlam, sarsılmaz bir eylem çizgisi seçmeniz gerekecek. Parmaklarınızın arasında sanki iplikli bir iğne var; şimdi o iğneyi içinizde önceden belirmiş bulunan öğelere, rolünüzün üzerindeki ayrıntılı çalışmalar sonucunda hazırladığınız amaçlara geçirin ve hepsini sahnelenmekte olan piyesin üstün amacına yönelik kesintisiz çizgisi boyunca dizin.
> Bu süreci ve onu başarmanın pratik yollarını, bir rol üzerinde çalışırken geliştirip olgunlaştıracaksınız."[164]

Sonuç olarak, bu araştırmanın problemi olarak belirtilen "usta-çırak" ilişkisi içinde Michael Chekhov'un, Konstantin Stanislavski'nin bu bölüm içinde verilen oyunculuk yöntemini **nasıl** değerlendirdiğini bulgulamak, Michael Chekhov'un söz konusu yönteme dair geliştirdiği "esinlenilmiş oyunculuk yaklaşımı"nın temel yönelimlerini algılamakla mümkün olacaktır.

3.1.2. Michael Chekhov'un "Esinlenilmiş Oyunculuk Çizelgesi" ve Yaklaşımı

Michael Chekhov'un "Esinlenilmiş Oyunculuk Yaklaşımı" adlı çalışması, oyuncunun esinle, yani etkilenme, çağrışım veya sezinlenme ile kazandığı yaratıcı duygu durumlarını, karakter ve rol yaratım süreci içinde değerlendirmesi olarak açıklanabilir. Söz konusu yaklaşımın temel uğraşı ise, oyuncunun yaratıcı bireyselliğinin kışkırtılması olarak tanımlanabilir.

Michael Chekhov' a göre "sanatçının yaratıcı bireyselliği", yaratı anında kendini baskın bir fikir olarak gösterir.[165] Bu "baskın fikir olarak yaratıcı bireyselliğin oluşumu" durumunu, *"…aynı derecede yetenekli iki ressamdan, aynı peyzajı kusursuzca resmetmeleri istense, sonuçta ortaya birbirinden tamamen farklı iki resim çıkacaktır"*[166] savıyla açıklar Chekhov.

---

[164] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 328.
[165] Chekhov. **To The Actor,** (New York: Harper & Row, 1985)**,** s. 95
[166] **Aynı.**

> "Sebebi çok açık: her biri elbette, o manzara hakkındaki bireysel izlenimlerini resmedecektir. Biri manzaranın atmosferini, güzelliğini ya da şeklini iletmeye çalışacaktır; diğeri ise zıtlıkları, ışık ve gölge oyunlarını ya da kendi zevkine ve ifade yoluna özgü başka boyutları tercih edecektir. Dolayısıyla aynı manzara her iki ressama da kendi yaratıcı bireyselliklerini göstermeleri için bir araç olarak hizmet etmektedir ve bu açıdan birbirlerinden ne kadar farklı oldukları resimlerde açıkça görülecektir." [167]

Chekhov'a göre, sahnede yaratıcı bir sanatçı olmayı isteyen her oyuncu için de aynı durum geçerlidir; oyuncu *"cesaret kadar alçakgönüllülükle birlikte, kendi rolünün bireysel yorumu için çaba harcamalıdır"* [168]. Nasıl ki Shakespeare'in Hamlet karakteri, edebi bir metin olarak biricik olma halini koruyorsa da, karakterin barındırdığı kavramları üstlenecek yetenekli ve ilham almış oyuncu sayısı kadar çok sayıda Hamlet'ler vardır. Her birinin yaratıcı bireyselliği, kendi eşsiz Hamlet'ini belirleyecektir.

Bu noktada sorun belirginleşir; oyuncu karakterini çalıştığı ve sahnelediği zamanlarda yaratıcı bireyselliğini nasıl yaşayacaktır? Başka bir deyişle bu sorun, sanat ve dolayısıyla oyunculuk sanatı hakkında belirli bir çalışma gerçekleştirme çabası içinde bulunan her araştırmacının, oyuncu denilen yaratıcı sanatçının eylemini gerçekleştirirken içinde bulunduğu kişilik bölünmesini, psikoloji ve felsefe bilimleri açısından nasıl gerçekleştirdiğinin bulgulanması anlamına gelir: oyuncunun "benlik" kavramı ile giriştiği mücadelenin tanımlanması.

Ancak Michael Chekhov'un yaklaşımında, oyuncunun "Ben" kavramı ile giriştiği mücadeleyi incelemeden önce, Michael Chekhov'un oyunculuk yaklaşımının "yaratıcı bireysellik" kavramı ile ulaşmak istediği sonucu doğru tarif etmek amacıyla, oyuncunun "imgelem gücü" üzerinde durmak sağlıklı olacaktır. Çünkü Michael Chekhov'un oyunculuk yaklaşımının neredeyse tamamı, oyuncunun bu "imgelem gücü"nü ve kurguladığı fantezi dünyasını, kendi karakter yaratımı sürecinde eğitmesi ve kullanması üzerine kuruludur.

Michael Chekhov'a göre oyuncunun bedenini duyarlı bir zar haline getirebilmek için kullanabileceği yegane anahtarı, yine oyuncunun imgelem gücüdür. Michael Chekhov,

---

[167] Chekhov. **To The Actor,** (New York: Harper & Row, 1985)**,** s. 94
[168] Chekhov, **a.g.e.**, s. 95.

oyunculuk hakkındaki görüşlerini derlediği "*To The Actor*" [Oyuncuya] adlı kitabının ikinci bölümünü oluşturan "İmgelem ve İmgelerin Birleştirilmesi" adlı bölümde, oyuncunun yaratıcı bireyselliğini destekleyen imgeler ve bu imgelerin birleştirilmesi düşüncesini, iki alıştırma ile pekiştirir.[169] Bu alıştırmalarda ve bölümün içeriğinde Michael Chekhov, imgelem gücünü geliştirmek ve imgelem gücünün farkındalığını arttırmak amacıyla oyuncunun izlemesi gereken yolu yedi bölüme ayırmaktadır; 1. İlk imgeyi yakalamak. 2. Onun bağımsız yaşamını izlemeyi öğrenmek. 3. Ona sorular sorup, emirler vererek, onunla işbirliği yapmak. 4. İmgenin iç dünyasına girmek. 5. İmgenin esnekliğini geliştirmek. 6. Bu yolla karakterleri oyuncunun tamamen kendisinin yaratması. 7. Karakterleri birleştirme tekniği üzerinde çalışmak.[170]

İlk imgeyi yakalamak ve onun bağımsız yaşamını izlemek, oyuncunun imgeleminin ve hayal gücünün gün boyu tanık olduğu olaylar, durumlar, duygular, hisler, duyumlar ve benzeri yaşanmışlıkları incelemesi ile mümkün olur. Oyuncunun kendi üzerinde uyguladığı bu gözlem çalışmasında Michael Chekhov önemli bir noktaya işaret eder; oyuncunun imgelem ve hayal gücünde gün boyu karşılaştığı durumların ve olayların imgeleri daha net ve gerçeğine sadık iken, daha önce yaşanılan anılar gerçekliklerinden bağımsız ve değişmiş olarak belirmektedir.[171] Michael Chekhov, kitabının aynı bölümü içinde bu durumu şöyle açıklar:

> "Hiç farkına varmadan, bugünün sınırlarını atlarsınız ve imgeleminizde yavaş yavaş geçmiş yaşantılarınızın görüntüleri canlanır. Unuttuğunuz yada yarım yamalak hatırladığınız istekleriniz, hayalleriniz, amaçlarınız, başarılarınız ve başarısızlıklarınız görüntüler halinde aklınızdan geçer. Onlar aslında, geçirdiğiniz günle ilgili hatırladıklarınız kadar gerçeğe sadık değiller. Şu an, geçmişe kıyasla biraz değişmişler. Ama onları hala hatırlıyorsunuz. Hayalinizde artık onları daha büyük bir ilgiyle ve daha dikkatli izliyorsunuz, çünkü onlar değişmiş, çünkü onlar artık imgeleminizin/hayal gücünüzün bir parçası."[172]

Ancak imgelem ve hayal gücü, daha da ileriye giderek, daha önce yaşanan anıların dışında, *yaratıcı imgelemin ürünü olan şeye yabancı imgeleri* de oluşturmaya başlarlar. Michael Chekhov'a göre bunlar tamamen yaratıcı imgelemin ürünüdürler; "*ortaya*

---

[169] Chekhov. **a.g.e.,** ss. 29-33.
[170] Chekhov. **a.g.e.,** s. 34.
[171] Chekhov. **a.g.e.,** s. 21
[172] **Aynı.**

çıkarlar, kaybolurlar, yanlarında yeni yabancıları da getirerek yeniden gelirler"[173]. Chekhov, bu durumu şu şekilde açıklar:

> "(*Yaratılan imgelerin*) Şimdiye kadarki bilinmeyen yaşamlarını takip edersiniz. Dalıp gidersiniz, farklı ruh hallerine, atmosferlere, hayali misafirlerinizin sevgisine, nefretine, mutluluğuna, mutsuzluğuna sürüklenirsiniz. Beyniniz artık tamamen uyanık ve aktif. Kendi hatırladıklarınız git gide belirsizleşir; yeni imgeleriniz onlardan daha güçlüdür. Yeni imgelerinizin kendilerine ait bağımsız yaşamları olması hoşunuza gider; ve siz davet etmeden ortaya çıkmaları sizi şaşırtır. Sonunda bu yeni misafirler sizi, onları hafızanızdaki günlük görüntülerden daha büyük bir dikkatle izlemeye zorlar; hiç bilmediğiniz yerlerden gelen, duygularla dolu kendilerine ait yaşamlarını sürdüren bu şaşırtıcı misafirler, sizde hassas hisler uyandırırlar. Onlarla birlikte gülmenizi ve ağlamanızı sağlarlar. Büyücüler gibi, içinizde onlardan biri olmaya dair, engellenemeyen bir istek uyandırırlar. Sohbetlerine katılırsınız, kendinizi onların arasında görürsünüz; oynamak istersiniz ve yaparsınız. İmgeler, sizi beynin pasif durumundan alıp, yaratıcı bir konuma getirdi. İşte, imgelemin gücü budur."[174]

Oyuncunun imgeleminde ve hayal gücünde oluşturduğu imgelerle işbirliği içinde olmasını Michael Chekhov, bu imgelere gerçek birer canlı imiş gibi sorular sorarak ve hatta sert emirler vererek, onları yönlendirmek adına kurulan bir denetim mekanizmasının çalışılması ile mümkün kılar. Michael Chekhov yaklaşımını açıkladığı kitabında bu durumu, bir oyuncunun, Shakespeare'in "On İkinci Gece" adlı oyunun da yer alan Malvolio karakteri üzerinde yaptığı çalışma ile şu şekilde örneklendirir:

> "Farz edin ki, On İkinci Gece'deki Malvolio' yu oynayacaksınız. Malvolio'nun bahçede Olivia'ya yaklaştığı anı çalışmak istiyorsunuz. Malvolio 'ondan geldiği' ni sandığı gizemli mektubu çoktan almış. Şimdi sorular sormaya başlayın; 'Malvolio, göster bana; bahçe kapısından nasıl girerdin? ve 'sevgili hanımefendin' e gülümsemeyle mi yaklaşırdın?' bu soru Malvolio imgesini hemen hareket etmeye teşvik eder. Onu uzakta görürsünüz. Sonra gururla gösterebilmek için, aceleyle mektubu mantosunun altına saklar. Boynu gergin, yüzü son derece ciddi bir şekilde Olivia' yı arar. İşte, buradadır. Gülümsemeyi nasıl unutur! Olivia ona yazmamış mıdır; 'Nasıl da yakışıyor sana o gülümseme….' Ya gözleri, onlarda gülümsüyor mu? Oh, hayır! Onlar uyanık, endişeli ve dikkatli! Onlar, çıldırmış bir adam maskesinin altındaki gizli bakışlardır. Aklında adımları, o güzel yürüyüşü vardır. Sarı, çapraz dizbağlı çorapları ona çekici ve büyüleyici gelir. Ama o da ne? Maria! Bu her şeye burnunu sokan yaratık, bu musibet de burada ve köşeden, hain gözlerle onu izliyordur. Gülümsemesi kaybolur, bir an bacaklarını unutur, bilinçsizce dizleri bükülür ve tüm endamı onun pek genç olmayan bedenini ele verir. Gözlerinden şimdi nefret fışkırır. Ama zaman azdır. Onun 'sevgili hanımefendi' si bekliyordur. Ona hemen sevgi, tutku, istek belirtilerini göstermelidir. Ona yaklaştıkça, mantosu daralır, adımları hızlanır. Yavaş yavaş, gizlice ve kışkırtıcı bir şekilde 'ondan' gelen mektubun köşesini mantonun altından gösterir… Yoksa Olivia görmedi mi? Hayır. O sadece yüzüne bakıyor… Oh, gülümseme! Unutmuş. Ve Olivia'nın onu selamlamasıyla devam eder:
>
> 'Hoş geldin Malvolio!'
> 'Sevgili hanımefendi, ho ho!'
> 'Ne var bunda gülecek?...'
>
> Bu küçük 'performans' Malvolio, size neyi gösterdi? (…) Belki tatmin olmadınız. Size pek doğru gibi gelmedi; bu performans size itici geldi. Soru sormaya devam edersiniz: Malvolio

[173] Chekhov. **a.g.e.,** s. 22
[174] Chekhov. **a.g.e.,** s. 22

> biraz daha şatafatlı olamaz mı? Performansı çok karikatürize olmamış mı? Çok yaşlı değil mi? Onu oldukça acınacak halde görmek daha güzel olmaz mı? Belki de o anda, tüm yaşamının amacını gerçekleştirdiğini düşündüğü anda, akıl dengesinin bozulduğu ve delirmeye yaklaştığı bir noktaya ulaşıyor. Belki bir palyaçoya daha çok benzemeli. Daha yaşlı ve gösterişsiz olamaz mı? Zamparaca istekleri daha ön plana çıkamaz mı? Ya da, eğer oldukça komik bir izlenim bırakırsa, dış görünüşü pekiştirilmiş olmaz mı? Saf ve oldukça masum bir çocuk gibi görünse ne olur? Tamamen sersemlemiş mi, yoksa hala duygularını kontrol altında tutabiliyor mu?"[175]

Oyuncunun yarattığı imgelem ile ona sorular sorması ve emirler vermesi, karakteri oluştururken yeterli gelmeyecektir. Bu anlamda yaratılan imgelemin farklı atmosfer ve verili durumlara göre yönlendirmesi, onunla kurulacak işbirliğini olanaklı kılar. Chekhov'un bu çalışma yöntemi ile elde etmeye çalıştığı tarz, analitik düşüncenin yerini, yaratılmış bir imge ile girişilecek sorgulama sürecinin alması doğrultusunda, yaratıcılığı kışkırtılmış bir oyuncu profili elde etmektir. Chekhov'a göre "*yapay sorgulama*" imgelem gücünü yok eder.[176] Oyuncu, karakteri oluşturmak için ne kadar çok analitik düşünce ile ilerlerse, duyguları bir o kadar sessiz, kendisi bir o kadar güçsüz ve ilhamın ortaya çıkma şansı da bir o kadar az olacaktır.

Michael Chekhov'a göre, oyuncu alıştırmalar yoluyla imgelemini güçlendirerek onun üzerinde çalışmalıdır. Michael Chekhov'a göre, oyuncu bu çalışmanın sonucunda şöyle ifade edebilecek bir his uyandırır içinde:

> "Hayalimde gördüğüm imgelerin de tıpkı günlük yaşamda, çevremde olan insanlar gibi kendi psikolojileri var. Ama aralarında bir fark var; günlük yaşamda, insanları dışarıdan görünüşleri ile gördüğüm ve yüz ifadelerinin, hareketlerinin, vücut dillerinin, seslerinin ve vurgularının arkasındakileri göremediğim için, onların iç dünyaları hakkında yanılabilirim. Ama bu durum benim yaratıcı imgelerim için böyle değil. Onların iç dünyaları benim görmem için tamamen açık. Bütün hisleri, duyguları, tutkuları, düşünceleri, amaçları ve en derinlerindeki arzuları hep bana açıktır. İmgelemin –diğer bir deyişle, imgelem yoluyla çalıştığım karakterin- dış görünüşü vasıtasıyla iç dünyasını görürüm." [177]

Oyuncu, yarattığı bu fantastik dünya içinde imgeleriyle kurduğu işbirliği sayesinde, kendisine daima itaat edecek özgün karakterler yaratacaktır. Oyuncu imgelemine ne kadar sık ve ne kadar istekle bakarsa, karakterinin sahnelenmesi için ona gereken istek ve güdüleri, hisleri ve duyguları içinde o kadar çabuk uyandırabilecektir. Bu "bakmak" ve "görmek", esnek ve iyi gelişmiş imgelemini kullanarak prova yapmaktan başka bir şey değildir[178].

---

[175] Chekhov. **a.g.e.,** s. 23-24.
[176] Chekhov. **a.g.e.,** s. 25.
[177] Chekhov. **a.g.e.,** 26.
[178] **Aynı.**

Bu noktada Michael Chekhov, ünlü İtalyan Rönesans ressamı Michelangelo'nun (1475–1564) ünlü heykeli "*Musa*"yı yaratırken yalnızca onun kaslarını, sakalının dalgasını, kıyafetinin kıvrımlarını "görmediğini", ayrıca bu kasları, damarları, sakalı, kıyafetinin kıvrımlarını ve bütün "*ritmik bütünü yaratan 'Musa' nın iç kudretini de gördüğünü"* ve bu "*imgelerin azgın iç dünyaları*"nın, Michelangelo'ya eziyet etmiş olduğunu belirterek, imgelemin en değerli ve en önemli işlevinin *"eserini daha yüksek seviyelere çıkartmak için yaratıcıya acı çektirmesi"* [179] olduğunu savunur. Bu durumu Michael Chekhov, şöyle açıklar:

> "Duygularınızı kendinizden farklı bir şekilde 'sıkıştırmaya' gerek olmadığını ve imgelerinizin iç dünyasını, psikolojisini 'görmeyi' öğrenir öğrenmez, onların içinizden kolaylıkla ve kendiliğinden ortaya çıktığını anlayacak, keyif almaya başlayacaksınız. Michelangelo, Musa'nın dış görüntüsünü yaratan içindeki kudreti nasıl 'gördüyse' sizin de karakterinizin iç dünyasını 'görmeniz' ve yaşamanız, size sahnede her zaman yeni, daha özgün, daha doğru ve daha uygun dıştan ifade yollarını bulmanızı sağlayacaktır." [180]

Bu güçlü imgeler yaratma eyleminin gerçekleştirilmesi için oyuncunun, yazar tarafından tüm ayrıntısıyla oyun metninde zaten yaratılmış olan karakteri, yaratıcı imgeler yoluyla acı çekerek neden tekrar yaratması gerektiği konusunda Michael Chekhov, "*yazarın, yazılı bir metin olarak size sunduğu onun kendi yaratısıdır, sizin değil; o kendi yeteneğini sergilemiştir*"[181] savunmasını yapar. Yazarın yapıtına oyuncunun sağlayacağı katkı ise, oyunda verilen karakterlerin psikolojik derinliklerini keşfetmektir. Michael Chekhov'a göre, her şeyi ortada ve kolayca anlaşılabilen hiçbir insan yoktur. [182] "Gerçek oyuncu", oynadığı karakterin görünüşü üstünde gezinmeyecek ve aynı zamanda kendi kişiliğini ve değişmeyen özelliklerini de karakterine yüklemeyecektir. Chekhov bu durumu şu şekilde açıklar:

> "Gerçek anlamda yaratmak, keşfetmek ve yeni şeyler göstermektir. Bu yapmacık tavırların ve tutsak oyuncunun klişelerinin yenilik neresinde? Her gerçek oyuncunun derinlerinde saklanmış, bugünlerdeyse tamamen unutulmuş isteği, oynadığı bölüm aracılığıyla kendini ifade etmek ve egosunu tatmin etmektir. Ama yaratıcı imgelemi yerine kendi özelliklerini ortaya koymak için teşvik edilirse, çoğunlukla zorlanırsa, bunu nasıl başarabilir? Başaramaz, çünkü sanatçının kendisini ve oynayacağı karakteri bireysel (ve her zaman yegane) yorumlaması için kullanılacak yolları bulabilmesinin en önemli aracı yaratıcı imgelemidir. Peki, karakterlerin iç dünyasına yaratıcı imgelemi yoluyla girmezse, kendi yaratıcı bireyselliğini nasıl ifade edebilir?"[183]

---

[179] Chekhov. **a.g.e.,** 26.
[180] **Aynı.**
[181] Chekhov. **a.g.e.,** s. 27.
[182] **Aynı.**
[183] Chekhov. **a.g.e.,** 28.

Böylece "oyuncunun yaratıcı bireyselliği" kavramı, Michael Chekhov'da kendini "imge ve imgelerin birleştirilmesi" yöntemiyle bulur. Bu noktadan hareketle oyuncunun, Michael Chekhov'un imge yaratımı sürecinde "*Ben*" hali ile giriştiği mücadeleyi tanımlamak daha da kolaylaşacaktır.

Michael Chekhov kendi yaklaşımında, oyuncunun yaratım sürecinde iken üç ayrı "Ben" haline sahip olduğunu belirtir. Bunlar; normal varoluşları kapsayan "Ben" hali, bilinçliliği arttıran ve zenginleştiren "Üst-Ben" hali ve yaratılan karakterin kendi "Ben" hali olarak belirir.

Normal varoluşları kapsayan "Ben" hali, günlük yaşamda oyuncunun toplum içinde var olan bir birey veya insan olarak kendini tanımladığı "Ben" halidir. Felsefede bu toplumsal "Ben" hali şu şekilde karşılık bulur; *"Kişinin kendisiyle ve en genişinden dünyayla etkin ilişkisinin tinsel odağı. Kendi davranışlarını düzene koyan ve edim gücünde olan birey Ben sahibidir, kendi Benine sahiptir."* [184] Michael Chekhov'da bu normal "Ben" kavramının karşılığı, oyuncunun bedeniyle, alışkanlıklarıyla, yaşam şekliyle, ailesiyle, sosyal konumuyla kısacası her şeyiyle ilişkilendirdiği "Ben" varoluşunu kapsar. Bu varoluş esinlenme anında başkalaşım geçirir ve "Üst-Ben"e hizmet eder. Bu süreci Michael Chekhov şu şekilde tanımlar:

> " (Ben) Yaratıcı bireyselliğin üzerine şekil çizeceği tuvali kontrol eder. Üst benlik için sağduyu düzenleyicisinin görevini üstlenir, böylece uğraşınız doğru ilerler, kurulu mizansen değişmez ve sahne partnerleri arasındaki iletişim kopmaz. Bütün karakterin, provalar süresince keşfedilen psikolojik yapının dahi sadık bir şekilde sürdürülmesini sağlar. Günlük beninizin sağduyusu, performans için bulunmuş ve sabitlenmiş formların korunmasına yardım eder. Sonuçta, alt ve üst bilincinizin birleşimiyle, performans mümkün hale gelecektir."[185]

Buradan da anlaşılacağı gibi, sahne üstündeki oyuncu Michael Chekhov'a göre kendi öz denetimini uyanık tutar. Buradan Michael Chekhov'un, oyuncunun yaratım halinde iken "gündelik ben" ile kurduğu ilişkiyi kaybetmemesi gerektiğinin öngörüldüğü algılanabilir. Bununla birlikte, Michael Chekhov, "gündelik ben" durumunda kullanılan

---

[184] Bilimler Akademisi. **Felsefe Sözlüğü**. Çeviren: Aziz Çalışlar. (İkinci basım, İstanbul: Cem Yayınevi, Ekim 1997), s. 44.
[185] Chekhov. **To The Actor,** s. 97.

ve geliştirilen duyguların, sahne üzerinde bir karakter veya rol için kullanılmasının da kusurlu olduğunun belirtir. Bu konuda Michael Chekhov görüşlerini şu şekilde açıklar:

> "Günlük sıradan duygular karışımdır, bencillikle doludur, kişisel ihtiyaçlara indirgenmiştir, çekingendir, önemsizdir, genellikle estetik bile değildir ve yalanlarla süslenmiştir. Bu duygular sanatta kullanılmamalıdır. Yaratıcı bireysellik bunları reddeder. Onun emrinde başka duygular vardır- bunlar tamamen kişisel olmayan, saf, bencillikten arınmış ve sonuçta estetik, önemli ve sanatsal açıdan gerçek duygulardır. Üst benliğiniz, oynamaya hazırlanırken size bunları sunar. Yaşam boyunca edindiğiniz tüm deneyimler, tüm gördükleriniz ve düşündükleriniz, sizi mutlu ya da mutsuz yapan her şey, tüm pişmanlıklarınız, memnuniyetleriniz, sevdiğiniz ve nefret ettiğiniz her şey, tüm başarı ve başarısızlıklarınız, doğuştan sizinle birlikte gelen her şey – ister çok gelişmiş ya da hiç geliştirilmemiş olsun, isterse gerçekleşmemiş olsun, huyunuz, yetenekleriniz, eğilimleriniz – bütün bunların hepsi bilinçaltı derinliği denilen alandadır. Bunların hepsi unutulmuştur, siz hiç birisini bilmezsiniz, benlik tarafından arındırılma süreci geçirirler. Kendi başlarına duygulara dönüşürler. Arınmış ve değiştirilmiş bir şekilde, bireyselliğinizin karakter yaratımında kullanılan psikolojinin, karakterin hayali 'ruh'unu yaratmakta kullandığı materyalin bir parçası olurlar."[186]

Üst-Benliğin devreye girdiği bu noktada gerçek yaratıcı bireysellik başlar. Michael Chekhov'un sahnede yaratıcı sanatçılık için oyuncuya işaret ettiği iki benlik durumu, tamamen oyuncu bireyin kontrolü altında ve belirli bir sistemler bütünü içinde gerçekleşmesi ile mümkün olmaktadır. Oyuncu sahnede karakterini somutlaştırırken duygularını, sesini ve hareket eden bedenini kullanır. Michael Chekhov'a göre bunlar oyuncunun Üst-Ben'liğinin sahnede karakter yaratmak için kullandığı yapı malzemeleridir.[187] Üst-Benlik yapı malzemelerinin sahipliğini gündelik Ben'den devralır ve oyuncu, "günlük yaşamındaki kişiliğinin üstünde" durduğunu hissetmeye başlar. Bu noktada yaratıcı oyuncu kendini aktif durumdaki yaratıcı Üst-Ben ile tanımlamaktadır. Bu durumu Michael Chekhov, şu şekilde açıklar:

> "Artık, hem zenginleşmiş kişiliğinizin ve hem de sıradan günlük 'Ben' in içinizde, aynı anda, yan yana durduğunun farkındasınızdır. Yaratırken iki benliklisinizdir ve onların gerçekleştirdiği farklı işlevleri kolaylıkla birbirinden ayırt edebilirsiniz."[188]

Bu bakış açısının izlerini, Michael Chekhov'un kendi oyunculuk sistemini kurgularken düşüncelerinden yararlanmaya başladığı Avusturyalı filozof Rudolf Steiner'in "Ben" kavramı içinde de gözlemleyebiliriz. *"Ancak gizemsel yoldan açıklığa kavuşan insan doğasının tanrısallaştırılması"*[189] olarak açıklanan Antroposofi'nin kurucusu Steiner'e göre "Ben" kavramı, insanın duyuüstü kavrayışla algılayabileceği, bedeni içinde ve

---

[186] Chekhov. **a.g.e.,** s. 98-99.
[187] Chekhov. **a.g.e.,** s. 96.
[188] **Aynı.**
[189] Bilimler Akademisi. **Felsefe Sözlüğü**. Çeviren: Aziz Çalışlar. (İkinci basım, İstanbul: Cem Yayınevi, Ekim 1997), s. 25.

dışında tanımlanabilir bir örgen (organ, uzuv) olarak, insan doğasının fiziksel bedeni, eter beden ya da yaşam bedeni (yaşam sırasında fiziksel özdek ve güçlerin çözülüp ayrılmasını engelleyen şey) ve astral bedenden (yaşamı, bilinçsiz uykudan her gün yeniden uyandıran şey) sonra gelen dördüncü örgendir. Burada "Ben" kavramı, "anımsamak" ve "öğrenmek" kavramları üzerinde şekillenir. Steiner'e göre "Ben" kavramının önemi şöyle açıklanır:

> "Nasıl fiziksel beden, eter bedenin etkisi altında olmayınca çürürse (ölüm) ve eter beden de bilinçle aydınlanmasını astral bedene borçluysa (uyku) astral beden de 'Ben' in geçmişi koruyan gücü olmasaydı tüm yaşadıklarını unutulmaya bırakırdı. Fiziksel beden için ölüm, eter beden için uyku neyse, astral beden için de 'unutmak' aynı şeydir. Şöyle de söylenebilir; yaşam eter bedene, bilinç astral bedene, anımsamak da 'Ben' e özgüdür." [190]

"Ben" kavramı Steiner'de, insanın içinde Tanrı'yı hissetmesi ve Tanrı ile birlikte kendi öz varlığını hissetmesi olarak belirir. Michael Chekhov, 1918' lerde alkol problemi yüzünden geçirdiği ruhsal bunalımını, bu tarz bir perspektiften kendine ve dünyaya bakarak tedavi etmeyi başarır. Bu konudaki açıklamaları Dr. Frank Chamberlain'in "Michael Chekhov'un Oyunculuk Tekniği" adlı makalesine şu şekilde yapar:

> "Steiner, Kierkegaard ve ondan öncekiler gibi, normalde kendimizi tanımladığımız her gün ki benimizle daha otantik ve yaratıcı olan üst egomuzu ayıran bir çizgi çiziyordu. Antroposofi Chekhov'un kişisel sorunlarıyla arasına mesafe koymasını, farklı bir perspektiften bakıp kendisini 'ayyaş egoist' olarak görmesini sağladı. Kendine olan zaafından ve kendine zarar verme eğilimlerinden kurtulmak için Steiner'in öğretileri üzerinde yoğun olarak çalışmaya başladı. Steiner'in teorileri Chekhov'un kişisel inancının temelini oluşturmuş ve oyunculuk teorisi üzerinde de önemli bir etki bırakmıştır."[191]

Steiner'in tanımı, "Ben" kavramının bu açılımından sonra genişleyerek devam eder. Duyu üstü bilim ya da tin bilim içeriğinde "Ben", ruha etki ederek onun bir nevi "efendisi" olur. "Ben", ruh üzerinde etki ederek onu geliştirir ve isteklerini belirler.[192] Bu durumu Steiner şu şekilde açıklar:

> "Bunun için (*kişinin*) 'ben' den yola çıkarak kendi ruhu üstünde çalışması gerekir. Bu çalışmanın nasıl gerçekleştiğini anlamak için kendini en düşük arzulara, duyusal zevklere adamış birisiyle, soylu bir idealist karşılaştırılabilir. Birincinin, ikinciye dönüşmesi için, bazı alçak eğilimlerinden vazgeçip daha yüksek şeylere yönelmesi gerekir. O zaman 'Ben' den yola çıkarak ruhunu soylulaştırmış, tinselleştirmiş olur. 'Ben'in ruhsal yaşamın efendisi olmasını sağlar. Bu öyle ileri gidebilir ki, 'Ben'in denetimi olmadan hiçbir arzu ya da zevk ruhta yer alamaz. 'Ben' artık kendisini salt bilinç ruhunda değil, ruhun tümünde açığa vurur. Aslında 'Ben'in efendiliği için

---

[190] Rudolf Steiner. **Gizli Bilim**. Çev.: Ayşe Domeniconi. (Birinci basım, İstanbul: Omega Yayınları, 2003).s. 39.

[191] Franc Chamberlain, "Michael Chekhov on the Tecnique of Acting," **Twentieth Century Actor Rtaining: Principles of Performance.** Ed: Alison Hodge. (Florence, KY, USA: Routledge, 2000), s. 80.

[192] Steiner. **Gizli Bilim**, s. 45.

> verilen uğraş, insanlığın tüm kültür yaşamı ve tinsel çabalarının kaynağıdır. Bugün yaşayan her insan, istesin ya da istemesin, bilincinde olsun ya da olmasın bu uğraşın içindedir."[193]

Kişinin bu uğraşının sonucunda ise "Tin Benlik" örgeninin ortaya çıktığını belirliyor Steiner. "Tin Benlik", insanın kendi çabasıyla ortaya çıkan ve öz varlığında beliren bir yeniliktir. İnsan ruhsal özellikleri dışında, karakter ve yaradılış özelliklerini değiştirmek için uğraşa giriştiğinde ise "eter beden" üzerinde çalışmaya başlar ve bu uğraş için en güçlü dürtüler "din"den gelir. Daha az güçlü dürtülerin astral bedeni değiştirmesi gibi (Tin Benlik), dinsel dürtüler de –"Ben" kendini etkilerine sürekli açtığı durumda- eter bedene kadar işler ve değiştirici bir güç oluşturur.[194] Bu anlamda sanatın etkisini de dine benzetmektedir Steiner.

> "İnsan duygu ve düşünceleriyle bir sanat eserinin dış biçimi, rengi ya da tınısındaki tinsel temelleri algılayabilirse, 'ben'in bu yolla aldığı dürtüler, eter bedene kadar ulaşır. Bu konu sonuna kadar düşünülürse, sanatın insan evrimindeki olağanüstü değeri anlaşılabilir."[195]

Bu etkilenmeden ortaya çıkan örgene ise "Yaşam Tini" adını veriyor Steiner.

"Ben"in astral ve eter bedenin yanı sıra fiziksel bedene de etki ettiğini söyleyen Steiner, bunun en belirgin dışavurumunun, insanın kızardığı ya da sarardığı zamanlarda ortaya çıktığını belirtir. Steiner, bu konudaki görüşlerini şu şekilde devam ettirir;

> " 'Ben' in çalışması, kaba özdeksel bir boyutta düşünülemez. Fiziksel bedenin salt gözle görülen bölümü kaba bir özdekten oluşur. Gözle görülen bedenin ardında ise gizli güçler vardır. Bu güçler, tinseldir. Burada söz konusu tinsel çalışma, salt özdeksel olduğu izlenimini veren bedene değil bu bedeni ortaya çıkaran ya da çürümesine neden olan gözle görülmez güçlere yöneliktir. Özel bir öğrenimden geçmeyenler için 'ben'in fiziksel beden üstündeki çalışmasını açıkça kavrayabilmek güçtür. Bunun için duyuüstü kavrayışın önerdiği yöntemlerle bilinçli olarak çalışmak gerekir. O zaman insanda üçüncü bir tinsel örgen olduğu görülür. Bu örgene, fiziksel insana karşın, 'Tin İnsanı' denebilir."[196]

Sonuç olarak Steiner'e göre ve dolayısıyla gizli bilime -Antroposofi'ye- göre insan, bu çeşitli örgenlerden oluşan bir varlıktır. Bedensel örgenler; fiziksel beden, eter beden ve astral beden, ruhsal örgenler; duyum ruhu, anlak ruhu ve bilinç ruhudur. "Ben" ruhu aydınlatır. Tinsel örgenlerse; tin benlik, yaşam tini ve tin insanıdır. Astral beden ile duyum ruhu, bilinç ruhu ile tin benlik birleştirilir, anlak ruhuna da "Ben"in doğasında payı olduğu ya da henüz tinsel özünün bilincinde olmasa da bir bakıma "Ben" olduğu

---

[193] **Aynı.**
[194] Steiner, **a.g.e.,** s. 47.
[195] **Aynı.**
[196] Steiner, **a.g.e.,** s. 48.

için "Ben" denirse, insanın yedi örgeni ortaya çıkar; 1. Fiziksel beden. 2. Eter beden ya da yaşam bedeni. 3. Astral beden. 4. Ben. 5. Tin benlik. 6. Yaşam tini. 7. Tin insanı.[197]

Burada Michael Chekhov'un "zenginleştirilmiş kişilik" olarak işaret ettiği yaratıcı benlik kavramı, Steiner'in ruha etki eden "Ben" kavramıyla açıklık kazanır. "Ben"in etki ederek ortaya çıkardığı ve geliştirdiği Tin benlik, Yaşam tini ve Tin insanı kavramları, Üst-Ben kavramında karşılıklarını bulur. Michael Chekhov, Üst-Ben hakkındaki görüşlerini şu şekilde açıklar:

> "Üst-Benlik yapı malzemelerini eline alır almaz, onları kendi içinde şekillendirmeye başlar; bedeninizi, esnekleştirerek ve tüm yaratıcı dürtülere açık ve duyarlı hale getirerek harekete geçirir; sizin sesinizle konuşur, imgeleminizi canlandırır ve iç faaliyetinizi arttırır. Dahası, sizin samimi duygularınıza yatırım yapar, sizi özgün ve yaratıcı hale getirir, doğaçlama yeteneğinizi uyandırır ve korur. Kısaca, sizi yaratıcı bir konuma koyar. Onun ilhamı etkisinde oynamaya başlarsınız. Sahnede her yaptığınız seyirciniz kadar sizi de şaşırtacak; hepsi size yeni ve umulmadık gelecek. Sizde, kendiliğinden oluyormuş ve sanki onun ifade aracı olmaktan başka bir şey yapmıyormuşsunuz gibi bir his uyanacak."[198]

Buraya kadar anlatılanları kısaca özetleyecek olursak, oyuncunun gerçek yaratıcı durumu, bilincinin üç boyutlu işlev görmesi yoluyla yönetilir. Üst-Ben, oyunculuğuna ilham verir ve samimi yaratıcı duygular sağlar. Alt-Ben, gücü dizginleyen bir sağ duyu görevi görür, karakterin hayali "ruh"u Üst-Ben'in yaratıcı dürtülerinin odak noktasıdır.

Michael Chekhov'a göre oyuncunun kışkırtılmış bu yaratıcı bireyselliğinin başka bir işlevi daha vardır; *"Alt ben ve karakterin hayali varlığından bağımsız olarak, çok yüksek bir bilinçlilik düzeyiyle, bireysellik sahne ışıklarının her iki tarafında da bulunabilme yeteneğine sahip gibi görünmektedir."*[199] Yaratıcı bireysellik, karakterinin yalnızca bir yaratanı değil aynı zamanda seyircisidir de; sahne ışıklarının öbür tarafından seyircilerin deneyimlerini takip eder, onların heyecanını, hevesini ve hayal kırıklıklarını paylaşır. Dahası, ortaya çıkmadan önce seyirci tepkileri hakkında kehanette bulunma yetisi vardır. Seyirciyi neyin memnun edeceğini, neyin onları tutuşturup, nelerin soğutacağını bilir. Bu anlamda Michael Chekhov seyirci etmenini, Üst benin uyarılmış farkındalığına sahip oyuncu için, "*sanatçıyı çağdaşlarının*

---

[197] Steiner, **a.g.e.,** s. 49.
[198] Chekhov. **To The Actor,** s. 97.
[199] Chekhov. **a.g.e.,** s. 100.

istekleriyle birleştiren canlı bir bağ" olarak görür. Michael Chekhov, bu konudaki görüşlerini şöyle aktarır:

> "Bireysel yaratıcılığın bu yetisi sayesinde oyuncu, çağdaşı olan toplumun gerçek ihtiyaçlarını insanların kötü zevklerinden ayırt etmesini öğrenir. Gösterim boyunca seyirciden ona gelen sesi dinleyerek, yavaş yavaş **kendini dünya ve kardeşleriyle ilişkilendirmeye başlar**. Onu tiyatro dışındaki dünyaya bağlayan ve çağıyla ilgili sorumluluklarını uyandıran yeni bir 'organ' edinmiş olur. Profesyonel ilgi alanını sahne ışıklarının ötesine taşır ve kendine şu soruları sormaya başlar: 'Seyircim bu gece neler yaşıyor, ruh hali nasıl? Bu çağda bu oyuna neden ihtiyaç duyuluyor, bu karışık insan grubu bu oyundan nasıl yararlanacak? Bu oyun ve buna benzer yaratımlar, çağdaşlarımda ne gibi düşünceler uyandırıyor? Bu çeşit oyunlar ve gösterimler, izleyicileri yaşamımızdaki olaylar konusunda daha açık ve duyarlı hale getirecek mi? İçlerinde ahlaki duyguları mı uyandıracak yoksa onlara keyif mi verecek? Oyun ya da gösterim, seyircilerin temel içgüdülerini mi uyandıracak? Eğer performansın mizahi bir yönü varsa, ne tür bir mizahı akla getiriyor?' Bu soruların hepsi orada duruyor, onları cevaplaması için oyuncuya yalnızca Yaratıcı Bireysellik yardım edecektir."[200]

Sonuç olarak Michael Chekhov yaratıcı bireysellik kavramının, oyuncu için gösterimin atardamarı olarak belirlenmesi gerektiğini vurgular. Ancak bu yaratıcı bireysellik kavramı net olarak açıklığa kavuştuğunda, Michael Chekhov'un "Esinlenilmiş Oyunculuk Çizelgesi" kavranabilir.

> "Sonunda, her adımı, oyuncunun bireyselliğini etkilemek ve onu esinlenen bir sanatçı ve mesleğini de insanlığın yararı için önemli bir araç haline getirmek için onu işine yöneltmek adına düzenlenen bu kitabın (*To the Actor* – Oyuncuya) ilkeleri açığa çıkacak ve sağlam bir bütün haline gelecektir. Doğru şekilde anlaşıldığında ve uygulandığında, bu yöntem oyuncunun bir parçası haline gelecektir ki zamanla onu özgürce istediği gibi kullanabilecek ve hatta kendi ihtiyacına ve arzusuna göre onu değiştirebilecektir."[201]

Michael Chekhov, kendi el yazmalarının 1991 baskılı "*On The Technique Of Acting / Michael Chekhov*" [Oyunculuk Tekniği Üzerine / Michael Chekhov] adlı kitabının "*Four Stages of the Creative Progress*" (Yaratıcı sürecin dört evresi) başlıklı bölümünde ise, oyuncunun kendi rolüne ve oyun metnine yaklaşım süreci ile bir yapım olarak tiyatro gösterisinin arasındaki ilişkiyi ortaya koymaktadır.

Söz konusu bölümde Michael Chekhov, yapım aşamasının **ilk evresi**nin, oyuncunun metni okuyup oyunun genel atmosferi hakkında bir fikir edinmesiyle başladığını belirtir. Chekhov bu evreyi 'müzikal' olarak niteler ve bunu uzaktan gelen bir müziği dinlerken yavaş yavaş onun farklı yönlerini kapmaya benzetir. Bu noktada, rol dağılımı belli olmuş olsa da, oyuncuların sadece kendi karakterlerine odaklanmayıp, işin tamamına

[200] Chekhov. **a.g.e.,** s. 101.
[201] Chekhov. **a.g.e.,** s. 102.

dikkat etmeleri önemlidir. Genel atmosfere ek olarak oyuncuların stili, 'iyinin ve kötünün dinamiği'ni ve metnin sosyal önemini anlamaları gerekmektedir. Bu iş oyuncunun imgeleminde gerçekleşir ve Chekhov'a göre oyuncular metodu ne kadar 'vicdanlı' uygularlarsa sonuçlar o kadar 'başarılı' olmaktadır. Oyunun genel atmosferine giren oyuncular, müdahale olmaksızın doğabilecek çeşitli imgelere izin vererek, oyunu tekrar tekrar okumalıdır. Sürecin bu bölümünde Chekhov oyuncuların bir 'günlük' tutmalarını ve kendilerini en çok etkileyen sözsel ya da imgesel görüntüleri not etmelerini önerir. Bu evre geliştikçe oyuncular, bütünü koruyarak kendi rollerine odaklanabileceklerdir.[202]

İkinci evre imgelerin bilinçli detaylandırılışlarını ve yönetmenle rol dağılımı arasındaki çalışma diyaloglarının başlangıcını içerir. Artık oyuncular oyun metnine aşinadır ve kendi hayal ettiklerini metinle ilişkilendirmişlerdir, yönetmenle karşılıklı görüş alışverişine hazırdırlar. Bütün sorumluluk yönetmendedir. Ancak her bölümün yaratıcılığına saygı göstermek önemlidir. Chekhov, yönetmeni yaratıcı sanatçı olarak görür. Fakat bunun yanında da oyuncunun yaratıcılığının önemini asla yadsımaz. Bu dönemde oyuncular karakterlerinin psikolojik jestlerini gösterirler, onlarla hareket edip konuşmaya başlayabilirler. Oyundaki farklı sahneler farklı bakış açılarıyla keşfedilir: Sakinlik, form, atmosfer vs. İlk iki evrede materyal ve fikirler doğar ve çalışma ilişkisi gelişir.[203]

Üçüncü ve en uzun evre, çalışmanın daha da somutlaşmaya başladığı birleşim evresidir. Michael Chekhov bu evrede "*ilerlemenin en iyi yolu*"nu şu şekilde açıklar:

> "İlerlemenin en iyi yolu oyundaki kısa anlarla karakterlerin birleşimini yaratmaktır. Yönetmen oyunculara şöyle sorular sorabilir: Şu anlarda karakterinin kolları, elleri, omuzları, ayakları nasıl görünür? Diğer anlarda karakter nasıl yürür, oturur ya da koşar? Nasıl girer, çıkar, dinler, bakar? Diğer karakterlerden gelen yargılara nasıl tepki gösterir? Belirli bir atmosferle sarmalanınca nasıl davranır?"[204]

Oyuncular, keşif ilerledikçe geri iletim (feedback) ve tavsiyeler veren yönetmene yanıtlar verirler. Bu diyalog yaklaşımı Chekhov'un modelinde, yönetmenin aynı

---

[202] Michael Chekhov. **On the Technique of Acting by Michael Chekhov**. Ed: Mel Gordon. (New York: Harper Perennial, 1991)**,** s. 147-149.
[203] Chekhov, **a.g.e.**, s. 149-150.
[204] Chekhov, **a.g.e.**, s. 151.

teknikle eğitilmiş olması ve oyunculuk sürecini anlaması talebiyle desteklenir. Chekhov bir noktada gereken şeyi anlatmak için "en iyi yol"un yönetmen için onu "oynamak" olduğunu söyler. Eğer oyuncular gerektiği gibi eğitilmişlerse Chekhov onların "özü yakalayacaklarına" ve "yönetmenlerini taklit etmeye ihtiyaç duymayacaklarına" inanır. Üçüncü safha sahnelerin tekrarlandığı ve performans neticesinin geliştiği uygun sahne provaları safhasıdır. Michael Chekhov oyunun farklı parçalarının farklı 'zeminler'le keşfedilmesi gerektiğini öne sürer. Michael Chekhov'un bununla anlatmak istediği sahnelerin, tekniğin değişik unsurları vurgulanarak keşfedilmesi gerektiğidir.[205]

Dördüncü ve son evre, prova sürecinin sonuna doğru başlayan, ilham ve bölünmüş bilinç evresidir. Bu noktada Chekhov metnin sorularını, topluluğu ve yönetmen-oyuncu ilişkisini bir kenara bırakır ve öncelikli olarak birey olan oyuncuya odaklanır. Eğer oyuncu süreç boyunca vicdanıyla çalışmışsa bu noktada karakterden uzaklaşır ve estetik bir obje olarak ona hayranlık duyar. Chekhov kısa bir pasajda Rudolf Steiner'den bir alıntı yapar, bu da iki teori arasındaki ilişkiyi netleştirir: "*Oyuncu rolü tarafından ele geçirilmemelidir. Karşısında durup onunla yüzleşmelidir ki rolü nesnel olabilsin. Onu kendi yaratımı olarak deneyimlemelidir.*"[206]

Bu anlamıyla Michael Chekhov'un yaratıcı süreç reçetesi, oyunculuk sanatını gizemli olmaktan çıkaran pratik ve deneysel bir yaklaşım olarak değerlendirilebilir.

Michael Chekhov'un, pratik ve deneysel bir yaklaşım olarak değerlendirilebilecek çalışmasının temel evrelerini ise, "esinlenilmiş oyunculuk çizelgesi" adını verdiği çizelge içerisinde bulmak mümkündür. Michael Chekhov'un "esinlenilmiş oyunculuk çizelgesi", kendi oyunculuk görüşlerini derlediği "*To the Actor*" (Oyuncuya) adlı kitabının -1942 yılında el yazmasıyla tamamlayabildiği ancak, ciddi olarak gözden geçirilmiş hali 1953 yılında yayımlanan[207], "*On The Technique Of Acting / Michael Chekhov*" [Oyunculuk Tekniği Üzerine / Michael Chekhov] adı altında derlenerek basılan eser içindeki, Michael Chekhov'un yakın dostu ve oyuncu Mala Powers'ın

[205] Chekhov, **a.g.e.**, s. 151-155.
[206] Chekhov, **a.g.e.**, s. 155-158.
[207] Chamberlain. "Michael Chekhov on the Tecnique of Acting," **Twentieth Century Actor Training: Principles of Performance,** s. 86.

kaleme aldığı "*Michael Chekhov's Chart For Inspired Acting*" [Michael Chekhov'un Esinlenilmiş Oyunculuk Çizelgesi] bölümünde belirtildiği hali ile, on sekiz temel yönelimden oluşur. Bunlar; *Characterization/ Imaginary Body and Center* [Karakterizasyon / Hayali Beden ve Merkez], *Composition* [Kompozisyon], *Psychological Gesture* [Psikolojik Jest], *Style* [Stil Duygusu], *Truth* [Doğruluk Duygusu], "*The Four Brothers*" [Dört Kardeşler] olarak bilinen *Feeling of Ease* [Rahatlık Duygusu], *Feeling of Form* [Form Duygusu], *Feeling of Beatuy* [Güzellik Duygusu] ve *Feeling of the Whole* [Bütünlük Duygusu], *Qualities / Sensation 'means', Feelings 'results'* [Nitelikler / Hisler (ifade edilen), Duygular (sonuç)], *Body / Psycho-physical exercises* [Beden / Psiko-fiziksel Alıştırmalar], *Imagination* [İmgelem], *Radiating / Receiving* [Işıma-ışın Gönderme / Alma], *Improvisation 'Jewelry'* [Doğaçlama "Mücevher"], *Ensemble* [Topluluk], *Focal Point* [Odak Noktası], *Objective* [Amaç] ve *Atmosphere* [Atmosfer] 'dir.

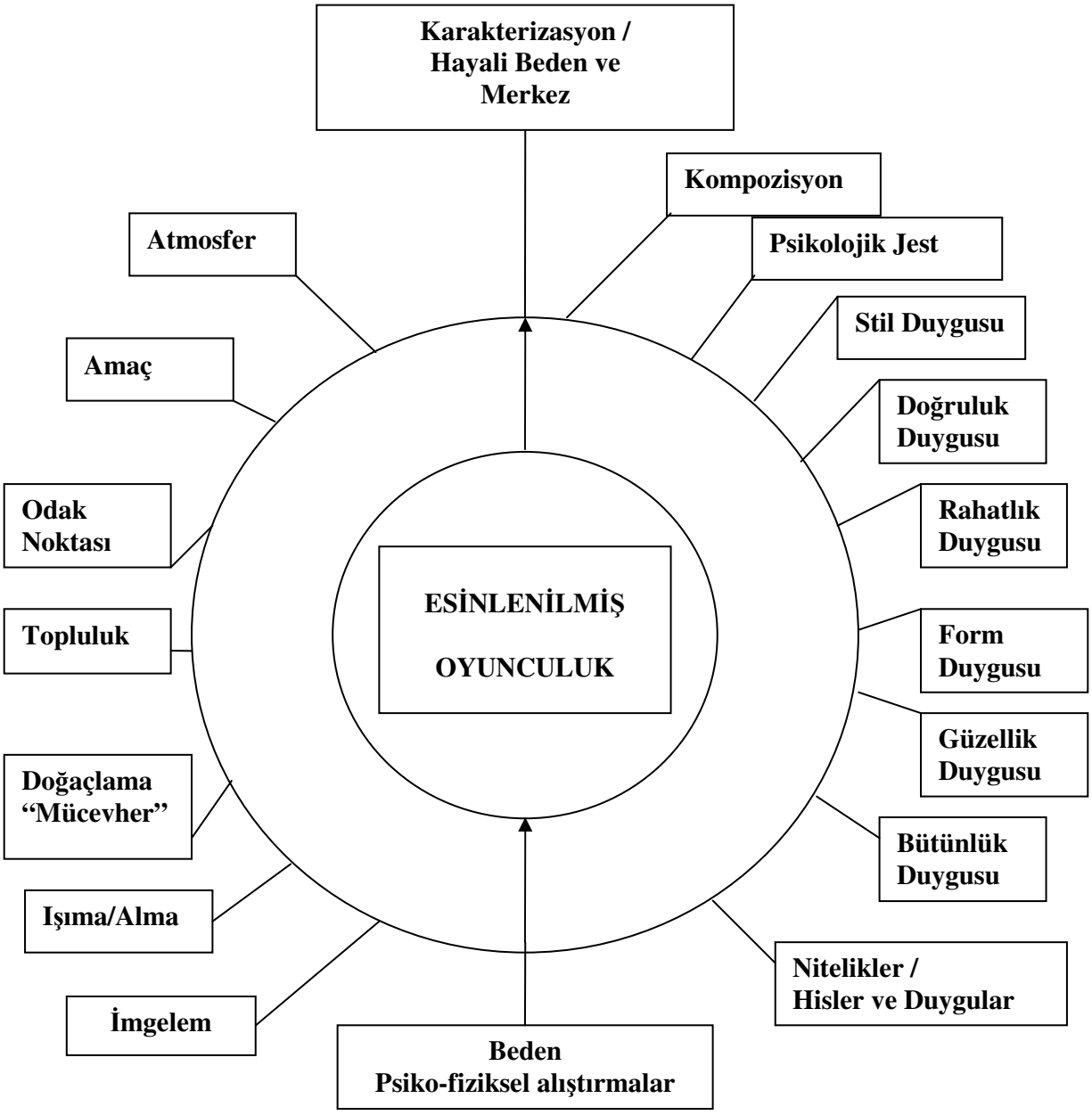
Amerikalı oyuncu ve yönetmen Mark Sheppard (1964), "*From Russia to Hollywood: The 100-Year Odyssey of Chekhov and Shdanoff*" [Rusya'dan Hollywood'a: Chekhov ve Shdanoff'un 100 Yıllık Yolculukları] adlı belgesel yapımda yer alan röportajda, "Esinlenilmiş Oyunculuk Çizelgesi"nin önemini şu şekilde aktarıyor:

> "İnsanlar ona (Michael Chekhov) şunu sordular; bu yaptığını, nasıl yaptın? Böyle nasıl düşünebiliyorsun? Kendine kapılar açabildiğin, kendi yolunu bulabildiğin egzersizlerin ve metotların nelerdir?
> (…)
> O kitabın (*Oyuncuya*) ikinci basımında (*Oyunculuk Tekniği Üzerine*) yer alan çizelge çok etkileyiciydi. Esinlenilmiş Oyunculuk Çizelgesinde, Michael Chekhov'un, karakterin insan durumunu bozduğunu görüyoruz. Bir dizi bölümden oluşuyor. Çizelge psikolojik jest, atmosfer, ışın gönderme, duyular gibi Michael Chekhov' un tekniklerini içeriyor. Tüm bu şeyler seni (*oyuncuyu*) o dairenin içine alıyor. Bu daire de 'karakterin özü' oluyor."[208]

[208] Mala Powers and Gregory Peck (narrated) & Frederick Keeve (written and directed). **From Russia to Hollywood: the 100 Year Odyssey of Chekhov and Shdanoff.** (Documentary picture) (United States: Pathfinder Pictures, 2002.) Time Code: 00:26:25.

"Esinlenilmiş Oyunculuk Çizelgesi"[209] "Michael Chekhov / Oyunculuk Tekniği Üzerine" adlı kitapta şu şekilde yer alır*:

Çizelge 2: Esinlenilmiş Oyunculuk Çizelgesi



[209]Powers. "Michael Chekhov's Chart For Inspired Acting",**On the Technique of Acting by Michael Chekhov**, s. XXXVİ.

* Çizelgenin orijinal hali, araştırmanın ekler kısmında belirtilmiştir. Bkz.: s. 141.

Mala Powers, kurduğu yakın ilişki sayesinde "Esinlenilmiş Oyunculuk Çizelgesi"ni kendisine bizzat Michael Chekhov'un verdiğini ve bu çizelgenin 1949 yılında Michael Chekhov'un eğitmenliğinde Rus asıllı oyuncu Akim Tamiroff (1899-1972)'un, Beverly Hills-California'daki evinde profesyonel oyunculara yönelik gerçekleştirilen haftalık ders programında şekillendiğini belirtir.[210] Mala Powers, bu konudaki görüşlerini şu şekilde aktarır:

> "Mischa (Michael Chekhov), oturma odasının ortasında durup kendi etrafına hayali bir daire çizdi ve çizelgenin, oyuncunun etrafındaki böylesi bir çemberi temsil ettiğini anlattı. Benden, çizelgede bahsedilen bütün farklı tekniklerin -Atmosfer, Karakterizasyon, Nitelikler, vs.- dairenin çevresindeki elektrik ampulleri olduğunu hayal etmemi istedi. İlham 'çarptığında' bütün ampullerin derhal yandığını, parladığını anlattı.
> 'Yine de, ilham'a hükmedilmez' diye ısrar etti Mischa, '*Kaprislidir. İşte bu yüzden, bir oyuncunun onu yeniden yakalaması için güçlü bir tekniğe sahip olması gerekir.*'
> Chekhov 'elektrik ampullerinin' her birinin metoddaki bir nokta, gerçekten iyi olan bir performansta yer alan bileşkelerden biri olduğunu açıkladı. Teknikteki noktalardan biri üzerinde, örneğin 'Atmosfer' üzerinde çalışırken, onu çağırmak konusunda o kadar becerikli olabiliriz ki 'Atmosfer ampulü' yanar. Her istediğimizde onu yakmayı öğrenebiliriz. Daha sonra başka bir nokta üzerinde, örneğin 'Işıma' üzerinde, bu aracı kullanmakta usta olana kadar çalışabilir ve böylece 'Işıma ampulü'nü yakabiliriz. Bu şekilde çeşitli teknikler üzerinde ustalaşmaya devam edersek, bir süre sonra zincirleme reaksiyon başlatmak ve özel ilgi göstermeksizin pek çok ışık yakmak için, bilinçli olarak sadece iki ya da üç ampul yakmanın yeterli olduğunu görürüz. Yeterli sayıdaki ampulü parlattığımızda, ilhamın her zamankinden daha yüksek bir frekansta geldiğini görürüz."[211]

Araştırmanın Michael Chekhov'un yaklaşımını analiz etmeyi amaçlayan bölüm içerisindeki devam kısmında, Chekhov'un "*ampül*" olarak betimlediği on sekiz temel yönelim, kendi içlerinde tek tek incelenmeye çalışılacaktır.

3.1.2.1. Karakterizasyon / Hayali Beden ve Merkez (*Characterization/ Imaginary Body and Center*)

Michael Chekhov'a göre oyuncu, çalıştığı karaktere dair kendininkinden farklı fiziksel özellikler yaratmak için, öncelikle bir ***Hayali Beden***'i düşüncesinde canlandırmalıdır. Bu hayali beden, oyuncunun çalıştığı karaktere aittir, ancak oyuncu onda yaşamayı öğrenebilir. Devamlı yapılan çalışmalarla oyuncu, karakterinin beden kalıplarını ve şeklini değiştirebilir ve fiziksel olarak kendisini karaktere dönüştürebilir.[212]

---

[210] Powers. **a.g.e.,** s. XXXV.
[211] Powers. **a.g.e.,** s. XXXVİİ.
[212] **Aynı.**

Michael Chekhov, karakter oluşturmaya dair girişilen hayali beden yaratımının oyuncunun sanatsal üretimi için gerekliliğini, "*To the Actor*" adlı kitabında şu şekilde açıklar:

> "Burada, kökleşmiş, yıkıcı, 'kendi gibi olma' tavrının gelişmesine izin verildiği sürece, tiyatronun asla gelişip ilerleyemeyeceği trajik gerçeğinden bahsetmek yeterli olacaktır. Her sanat, yaşamın yeni ufuklarını ve insanın yeni yönlerini keşfetme ve ortaya çıkartma amacına hizmet eder. Bir oyuncu sahnede, hiç çekinmeden sadece kendini göstererek seyircisine yeni keşifler sunamaz. Ana karakter olarak hiç durmadan kendini oyunlaştıran bir oyun yazarını ya da kendi portresi dışında hiçbir şey yaratamayan bir ressamı nasıl değerlendirirdiniz?
> Yaşamda nasıl birbirine tıpatıp benzeyen iki kişiyle asla karşılaşamıyorsanız, oyunlarda da iki benzer rol asla bulamazsınız. Başka bir deyişle, sahip oldukları farklılıklar onları karakter yapar. Sahnede oynayacağı karakter hakkında bir fikir edinmek için başlangıç noktası olarak oyuncunun kendine şunu sorması gereklidir: 'Oyun yazarı tarafından anlatılan karakter ve benim aramdaki fark –ne kadar yüzeysel ya da küçük olursa olsun– nedir?'
> Böyle yaparak, durmadan 'kendi portrenizi' boyama isteğinizi kaybetmekle kalmayıp, karakterinizdeki temel psikolojik özellikleri ya da nitelikleri keşfetme fırsatı da bulacaksınız.
> Sonrasında siz ve karakter arasındaki farkı doğuran karakteristik özellikleri birleştirme ihtiyacıyla karşılaşacaksınız. Bu işe nasıl yaklaşacaksınız?
> En kısa, en sanatsal (ve en eğlenceli) yaklaşım yolu karakteriniz için hayali bir beden bulmaktır. Tembel, durgun ve hantal (fiziksel olduğu kadar psikolojik olarak da) şeklinde tanımladığınız bir karakteri olan bir rol oynayacağınızı hayal edin. Bu özelliklerin, komedide olduğu gibi mesela, mutlaka telaffuz edilmesi ve açıkça ifade edilmesi gerekmiyor. Kendilerini çok küçük, hatta neredeyse algılanamaz belirtilerle gösterebilirler. Ama karakterin asla gözden kaçmaması gereken, tipik özellikleridir."[213]

Michael Chekhov'a göre oyuncunun bu hayali beden yaratımından sonra karakter oluşturmak için izleyeceği yol, oyuncunun karaktere dair yarattığı bu hayali beden ile kendi bedeni arasında "*gerçek benzerlik etkisini*" nasıl yaratacağı problemini değerlendirmesi ile gerçekleşecektir. Michael Chekhov'un "Esinlenilmiş Oyunculuk Yaklaşımı"na göre karakteri oluşturmak amacıyla hareket eden oyuncu, "*gerçek benzerlik etkisini*" yaratabilmek için şu şekilde hareket etmelidir:

> "Aynı alanda sizin kendi gerçek bedeninizle var olduğunuzu ve yine aynı alanda diğer bedenin - kafanızda yarattığınız hayali karakter bedeninin- var olduğunu hayal edeceksiniz.
> Bu bedeni kendi bedeninize giyeceksiniz; tıpkı bir elbise giyer gibi. Peki bu maskelemenin sonucu ne olacak? Bir süre sonra (belki bir an) kendinizi diğer kişi olarak düşünüp, öyle hissetmeye başlayacaksınız. Bu deneyim, gerçek maske takma deneyimine çok benziyor. Günlük yaşamda farklı kıyafetler içinde ne kadar farklı hissettiğinize hiç dikkat ettiniz mi? Gecelik ya da gece kıyafeti giydiğinizde; eski, yırtık bir takım elbisenin içinde ya da yenisinin içinde 'başka bir kişi' olmuyor musunuz? Fakat 'başka bir bedeni giymek', bir elbise ya da kostüm giymekten çok daha fazlasıdır. Karakterin hayali fiziksel şekline dair kurduğunuz varsayım, psikolojinizi bir kıyafetten on kat daha fazla etkiler.
> Hayali beden, her ikisini de eşit derecede etkileyerek, gerçek bedeniniz ve psikolojiniz arasında durur. Yavaş yavaş ona uyumlu bir şekilde hareket etmeye, konuşmaya ve hissetmeye başlayacaksınız; başka bir deyişle, karakter artık sizin içinizde yaşıyor olacak (ya da, tercihinize göre siz onun içinde)."[214]

---

[213] Chekhov.**To The Actor,** s. 85-86
[214] Chekhov. **a.g.e.,** s. 87.

Bu noktada Michael Chekhov'un "Esinlenilmiş Oyunculuk Yaklaşımı" ile karakter yaratımı çalışmasında peşinde olduğu şeyin, karaktere ait hayali bir beden yaratımı ile oyuncuyu "*başka bir kişiye dönüştürme çabası*" içinde olduğu anlaşılacaktır. Bu konuda Michael Chekhov, şu açıklamayı yapar:

> "Hayali bedeninizin özelliklerini oynarken ne kadar güçlü ifade ettiğiniz, oyunun türüne ve sizin istek ve zevkinize bağlı olacaktır. Fakat her durumda, psikolojik ve fiziksel tüm varlığınız değişecek – hatta karakter tarafından ele geçirileceğinizi söylemekte tereddüt etmiyorum. Gerçekten ele alınıp çalışılmaya başlandığında, hayali beden oyuncunun istencini ve duygularını harekete geçirecektir; duygu ve istenci karakteristik konuşma ve hareketlerinizle uyumlu hale getirecektir, oyuncuyu başka bir kişiye dönüştürecektir. Karakteri yalnızca tartışarak, mantıksal olarak analiz ederek bu istenilen etkiyi yaratamazsınız, çünkü mantıksal aklınız ne kadar becerikli olursa olsun sizi soğuk ve pasif bırakmaya eğilimlidir. Öte yandan, hayali beden ise doğrudan sizin istencinize ve duygularınıza hitap eden bir güce sahiptir."[215]

Michael Chekhov, çalışılan karaktere dair bir hayali beden yaratımının etkisini güçlendirebilmek için, oyuncunun ayrıca bir ***hayali merkez*** yaratması gerektiğinin altını çizer. Michael Chekhov'a göre, "*tüm hareketlerin ortaya çıkmasını sağlayan gerçek dürtülerin toplandığı hayali merkez*", oyuncunun göğsünde bulunmaktadır. Michael Chekhov, oyuncunun hayali merkezi hakkında şu açıklamayı yapar:

> "Farz edelim ki, göğsünüzde tüm hareketlerinizin ortaya çıkmasını sağlayan gerçek dürtülerin toplandığı bir merkez var. Bu hayali merkezi iç aksiyonunuzun ve gücünüzün kaynağı olarak düşünün. Bu gücü başınıza, kollarınıza, ellerinize, gövdenize, bacaklarınıza ve ayaklarınıza gönderin. Bırakın sağlamlık, uyum ve rahatlık duygusu bütün bedeninize işlesin. Ne omuzlarınız, dirsekleriniz, bilekleriniz, kalçanız ne de dizleriniz bu hayali merkezden gelen enerji akışını durdurabiliyor; bırakın özgürce gezinsin. Aşağıda verilen bütün bu bağlantılı hareketler bedeninizi sertleştirmek, katılaştırmak için değil, tam tersine sizin tüm bedeninizi en özgür şekliyle ve esneklikle kullanmanızı sağlamak için veriliyor.
> Kollarınızın ve bacaklarınızın göğsünüzdeki bu merkezden çıktığını düşünerek (omuzlarınızdan ve kalçanızdan değil) bir dizi sıradan hareketler deneyin; kollarınızı kaldırın, indirin, farklı yönlere uzatın, yürüyün, oturun, kalkın, uzanın, farklı nesnelere yönelin; paltonuzu, eldivenlerinizi, şapkanızı giyin, çıkarın ve böyle devam edin. Bütün bu hareketlerinizin göğsünüzdeki hayali merkezdeki güç tarafından idare edildiğini göreceksiniz.
> Bu alıştırmayı uygularken önemli olan başka bir ilkeyi de aklınızda tutun. Göğsünüzdeki hayali merkezden ortaya çıkan ve hareketleri yapmanız için sizi yönlendiren güce izin verin. Yani, ilk olarak hareket için gerekli dürtüyü ortaya çıkarın ve hemen arkasından hareketin kendisini yapın. Hatta yanlara, öne, arkaya, doğru yürürken, merkezinizin göğsünüzden dışarıya çıkıp, birkaç adım önden gitmesini sağlayın. Bedeninizde onu takip etsin. Böylece yürüyüşünüzdeki hareketleriniz yumuşak, zarif, artistik ve görmeğe değer olacak.
> Hareketleriniz bittikten sonra da merkezden çıkan bu gücü durdurmayın, bırakın o fışkırsın ve bedeninizin sınırlarını aşarak etrafınızdaki alana ışın saçsın. Bu gücünüzün hareketlerinizin habercisi olması yanında onların takipçisi de olması gerekir, böylelikle özgürlük hissiniz pekişecek ve egemenliğinizde başka bir psiko-fiziksel başarıyı daha etkileyecektir.
> Göğsünüzdeki hayali merkez size ayrıca 'ideal' insan bedeni tipindeki gibi, bütün bedeninizle hareket etme olanağını verir. Sadece iyi akort edilmiş enstrümanla çalabilen bir müzisyen gibi,

[215] Chekhov. **a.g.e.,** s. 87-88.

> sizde üzerinde çalıştığınız karakterlerin bütün özelliklerini verebilmek için 'ideal' bedeninizin size sunacağı büyük olasılıkları kullanabileceksiniz. Öyleyse, göğsünüzdeki güç merkezi bedeninizin doğal bir parçası olana ve artık özel bir dikkat ve odaklanma çalışmasına gerek kalmayana dek bu çalışmaları sürdürün."[216]

Michael Chekhov'a göre yaratılan her hayali karakterin bir ya da birden fazla hayali merkezi vardır. Burası, bedenin içinde ya da dışında var olan, karakterin tüm hareketini sağlayan dürtülerinin doğduğu yerdir. Bu merkezden gelen dürtü bütün jestleri başlatır ve ileri geri hareket etmesi, oturması, yürümesi, durması vb. için bedeni yönlendirir. Örneğin gururlu bir karakterin merkezi çenesinde ya da ensesinde, meraklı bir karakterinki ise burnunun ucunda olabilir. Merkez her şekilde, her boyutta, her renkte ya da her kıvamda olabilir. Bir karakter birden fazla merkeze sahip olabilir. Bir karakterin merkezini bulmak, oyuncuyu, karakterin tüm kişiliğini ve fiziksel yapısını anlamaya götürür.[217]

Michael Chekhov, oyuncunun yer değiştiren ve hareket eden hayali merkez alıştırmaları ya da "oyun"ları ile farklı psikolojik deneyimler edinebileceğini öne sürer. Michael Chekhov, bu konudaki görüşlerini şu şekilde aktarır:

> "Bir süreliğine deneyler yapın. Karın bölgenize yumuşak, sıcak ve çok küçük olmayan bir merkez yerleştirin ve böylece kendini tatmin eden, dünyevi, biraz ağır ve hatta mizahi bir psikoloji deneyimleyebilirsiniz. Burnunuzun ucuna küçük, sert bir merkez yerleştirin, böylece meraklı, soruşturan, burnunu sokan ve hatta ortalığı karıştıran birisi haline geleceksiniz. Merkezi gözlerinizden birinin üstüne taşıyın ve ne kadar çabuk sinsi, kurnaz ve belki ikiyüzlü birisine dönüştüğünüzü görün. Pantolonunuzun kalça bölgesine büyük, ağır, hantal ve özensiz bir merkez yerleştirin ve korkak, dürüst olmayan, tuhaf bir karakter olacaksınız. Alnınızın, gözlerinizin birkaç parmak üstünde yerleştirilmiş bir merkez keskin, zehir gibi ve hatta dahi bir akıl hissi uyandıracaktır. Kalbinize yerleştirilmiş samimi, sıcak ve hatta ateşli bir merkez içinizde kahraman, aşık ve cesur olmaya ait hisleri uyandıracaktır.
> Hareket edebilen bir merkez de hayal edebilirsiniz. Alnınızdan yavaş yavaş aşağı kayan ve zaman zaman başınızda daireler çizen bir merkez düşünün ve böylece şaşkın bir insanın psikolojisini hissedeceksiniz; ya da değişen tempolarda, tüm bedeninizde daireler çizdiğini düşünün, bir iniyor bir çıkıyor, etkisi kesinlikle sarhoşluk olacaktır.
> Böyle özgürce ve oyunsu denemeler yaparsanız sayısız olasılıklar önünüze serilecektir. Çok geçmeden 'oyun' a alışacak ve pratik değeri kadar eğlenceli oluşu da size keyif verecek.
> Hayali merkez karakterinizi bir bütün olarak size sunacaktır. Fakat onu farklı sahneler ve ayrı ayrı hareketler için de kullanabilirsiniz."[218]

Michael Chekhov "*To the Actor*" adlı eserinde, oyuncunun bir rol yaratımı sürecinde hayali karakter ve hayali merkezi kullanımını ise şu şekilde açıklar:

---

[216] Chekhov. **a.g.e.,** s. 7-8.
[217] Powers. "Michael Chekhov's Chart For Inspired Acting", **On the Technique of Acting by Michael Chekhov,** s. XXXVİİ
[218] Chekhov. **To The Actor,** s. 89-90

> "Eğer çalışmanıza onun için bir karakter ve karakterize etme yapısı kurarak başlamak isterseniz, 'oyun'unuza, rolünüz için uygun karakteristik özellikler arayarak, hayali beden ve hayali merkez ile başlayacaksınız. Başlangıçta hayali bedeni ve merkezi ayrı ayrı kullanabilir ve sonraları onları birleştirebilirsiniz.
> Onları uyarlamak ve üzerlerinde ustalığa rahatça sahip olmak için size önerilen, metni alıp karakterinizin size ne kadar önemsiz görünürse görünsün giriş-çıkışları ve her anı dahil olmak üzere bütün eylemlerini yazmanızdır. Sonra, hayali bedeniniz ve merkezinizin ya da her ikisinin de size verdiği ilhama uymaya çalışarak, büyük ve küçük tüm eylemleri tek tek uygulayın. Abartmayın, onların etkilerini vurgulamayın, aksi halde hareketleriniz yapay olacaktır. Hayali merkez ve bedenin kendisi zaten, sizin psikolojinizi ve bir çeşit zorlanma ya da itilme 'yardımı' almayan oynama şeklinizi değiştirmeye yetecek kadar güçlüdür. Dürüstçe istediğiniz şey karakterleştirmenizin ince ve hassas bir ifadesiyse, hayali beden ve merkezle oynanılan bu keyifli 'oyun'da, bırakın size güzel zevkiniz ve gerçeklik hissiniz rehberlik etsin.
> Bir süre sonra eylemlere ilgili replikler ekleyin; başta birkaç tane, ardından rolünüzün bütün metnini bu şekilde prova edilinceye kadar teker teker ekleyin. Karakterinize nasıl bir konuşma uyarlayacağınızı- yavaş, hızlı, sessiz, ani, düşünceli, hafif, ağır, kuru, sıcak, soğuk, tutkulu, alaycı, alçakgönüllü, arkadaşça, yüksek sesli, alçak sesli, saldırgan ya da yumuşak seçeneklerden yalnızca bir kaçı- çok geçmeden anlayacaksınız. Bütün bu konuşma nüansları, eğer önerilenleri sonuç için acele etmeden, sadık bir şekilde uygularsanız, yine aynı hayali beden ve merkez araçları yoluyla kendini açık edecektir. Sabırsızca ıkına sıkına çalışmak yerine 'oyun'dan keyif almaya bakın.
> Yalnızca oyunculuğunuz ve konuşmanız daha karakteristik olmakla kalmayacak, ayrıca role bu basit yaklaşma yolu ile makyajınız bile gözünüzün önüne gelecektir. Karakterin tüm genişliği ve eni en kısa zamanda bir genel görünüm (*panorama*) gibi gözlerinizin önüne serilecektir. Fakat 'oyunu' bırakmayın, ta ki hayali beden ve merkeze ihtiyaç duymayacak kadar karakterinizin içine girdiğiniz zamana kadar."[219]

3.1.2.2. Kompozisyon (*Composition*)

Mala Powers, Michael Chekhov'un ***"kompozisyon"*** kavramı ile iletmek istediği düşünceyi, şu şekilde açıklar:

> "Doğada ve sanatta, formu oluşturan ve dengede tutan matematiksel kanunlar ve prensipler vardır. Kompozisyon duygusu olarak adlandırılan bu kanunlar ve prensipler, çevreyi yaratır ve fikirlerin, diyalogların, hareketlerin, renklerin, şekillerin ve seslerin ifadelerinin, olayların ve izlenimlerin sıkıcı yığını olmasını önler. Kompozisyon sanatçıyı ve seyirciyi yaratıcılık ve anlayış küresine götürür."[220]

Michael Chekhov'un ***kompozisyon*** ile işaret ettiği nokta, bir tiyatro gösterimini oluşturan ilkelerin saptanması olarak değerlendirilebilir. Michael Chekhov'un "*To the Actor*" adlı kitabının, William Shakespeare'in *Kral Lear (King Lear - 1605)* adlı oyunundan örnekleyerek oluşturduğu "Gösterimin Kompozisyonu" (Composition of the Performance) adlı sekizinci bölümünde gösteriyi oluşturan temel ilkeler: *triplicity* [üç katmanlılık] ilkesi, *polarity* [kutupsallık] ilkesi, *transformation* [dönüşüm] ilkesi,

---

[219] Chekhov. **a.g.e.,** s. 153.
[220] Powers. "Michael Chekhov's Chart For Inspired Acting", **On the Technique of Acting by Michael Chekhov,** s. XXXVİİİ

subdivisions [ayrımlamalar], *main and auxiliary climaxes* [ana ve yardımcı doruk noktaları], *accents* [önemli noktalar], *rhythmical repetitions* [ritmik tekrarlamalar], *rhythmical waves* [ritmik dalgalanmalar] ve son olarak *composition of the characters* [karakterlerin kompozisyonu] olarak belirlenir[221].

Michael Chekhov, kompozisyonun bir tiyatro gösterisi içinde oluşumunda ilk ilke olarak "üç katmanlılık ilkesi" nin (*Law of triplicity*) kullanılması gerektiğini belirtir. Üç katmanlılık ilkesi genel olarak şu şekilde açıklanır:

> "Her iyi oyunda çatışma İyi ve Kötünün önemli güçleri arasında doğar. Oyunun yaşam dürtüsünü ve itici gücünü oluşturan, aynı zamanda her öykü yapısının temelini kuran bu çatışmadır. Her çatışma kendi içinde kaçınılmaz olarak üç bölüme ayrılır: öykünün konusu ortaya çıkar, serilir ve sonuçlanır. Her oyun, yapısal olarak ne kadar karmaşık ve yoğun olursa olsun, bu süreci takip eder ve dolayısıyla üç bölüme ayrılır."[222]

Michael Chekhov üç katmanlılık ilkesinin *"kutupsallık" (Polarity)* ilkesi ile yakın ilişkide olduğunu belirtir. Kutupsallık ilkesini ise Chekhov şu şekilde açıklar:

> "Her gerçek sanat eserinde (burada bizi ilgilendiren esinlenilmiş gösteri), başlangıcın ve sonun ilke olarak kendilerine ait kutupları olmalı. Birinci bölümdeki tüm temel nitelikler son bölüme gelindiğinde kendilerini zıtlarına dönüştürmüş olmalı. Elbette, oyunun başlangıcı ve sonu yalnızca ilk ve son sahneler olarak değerlendirilemez; başlangıç ve sonun her biri bir dizi sahneleri kapsar."[223]

Michael Chekhov, gösteriyi oluşturan ilkeler içinde "kutupsallık" ilkesini, "dönüşüm" *(transformation)* ilkesi ile tamamlar. Michael Chekhov, bu konudaki görüşlerini şöyle açıklar:

> "Başlangıcı son bölümde kendi kutbuna dönüştüren süreç orta bölümde gerçekleşir ve bu da kompozisyon ilkelerinden üçüncüsünü bize sunar, *dönüşüm* ilkesi".[224]

Michael Chekhov yönetmen ve oyuncuların, gösterinin oluşturulması aşamasında bu üç ilke ile hareket etmelerindeki önemi şöyle açıklar:

> "Bütün sahnelerin üç kompozisyon ilkesi yoluyla birbirine nasıl dönüştüğünü akılda tutarak, yönetmen ve oyuncular önemli ve önemsizi, büyüğü ve küçüğü birbirinden kolaylıkla ayırır. Oyunun temel çizgisini koruyabilecek ve detaylar arasında kaybolmadan savaşabileceklerdir. Kompozisyonun ışığı altında görülen sahneler, nasıl en iyi şekilde sahnelenebileceklerini

---

[221] Chekhov. **To the Actor,** s. 135.
[222] Chekhov. **a.g.e.,** s. 104.
[223] **Aynı.**
[224] Chekhov. **a.g.e.,** s. 105.

> yönetmene kendileri söyleyecektir, çünkü oyunun bütünü içindeki önemleri, kendini yönetmene yanıltmadan gösterecektir."[225]

Michael Chekhov'a göre, iyi yazılmış bir dramatik tiyatro metninin çözümlenmesi için "kompozsizyon" kavramı ile ilerleyen oyuncu ve yönetmenler, kaçınılmaz olarak üç katmanlılık, kutupsallık ve dönüşüm ilkeleri ardından bir sonraki kompozisyon ilkesine sürükleneceklerdir; bu ilke üç büyük bölüm ya da birim için *ana ve yardımcı doruk noktalarını (main and auxiliary climaxes)* belirlemeyi kapsar.[226] Michael Chekhov, doruk noktası kavramı ile neyi kastettiğini şöyle belirtir:

> "Her birimin kendi içlerinde düzenli bir şekilde dağılmayan kendine özgü anlamları, karakteristik özellikleri ve hakim güçleri vardır; güçleri azalır ve çoğalır, dalga gibi yükselir ve alçalırlar. Onların en yüksek gerginlik anlarını *doruk noktası* olarak adlandıracağız."[227]

Michael Chekhov, "*iyi yazılmış ve iyi oynanan bir oyun*" olarak tanımladığı örnek tiyatro gösterilerinde ana doruk noktalarının, her bölüm için bir tane olmak üzere, oyunun konusunun ortaya konduğu giriş bölümünde bir, serim bölümünde bir ve sonuç bölümünde yine bir doruk noktası bulunabileceğini belirtir:

> "Üç birimin birbirleriyle olan ilişkisi gibi, doruk noktaları da birbirlerine bağlıdır; birinci birimin doruk noktası, öykünün bir çeşit özeti şeklindedir; ikinci doruk noktası, ikinci ya da orta bölümün hikâyesinin nasıl gelişeceğinin kısa şeklidir ve üçüncü doruk noktası da son birim çatısı altında öykünün finalini berraklaştırır. Dolayısıyla, bu üç doruk noktası da yine birimler gibi, üç katmanlılık, dönüşüm ve kutupsallık yasaları tarafından düzenlenir." [228]

Michael Chekhov'a göre belirlenen üç ana doruk noktası (eğer mantıktan çok sezgisel yolla doğru saptanırsa), oyunun ana fikri ve temel dinamiği için yönetmen ve oyuncuya ipucu verecektir. Her ana doruk noktası temsil ettiği birimin özünü ifade eder.[229] Bu noktadan hareketle Michael Chekhov, gösterinin oluşturulması aşamasında yönetmene şu öneride bulunur:

> "Bu bağlantıdan yola çıkarak yönetmene provalarına bu üç doruk noktasıyla başlaması önerilebilir. Oyun provalarının ilk sahneyle başlayıp hiç yolunu şaşmadan ilerlemesi gerektiği izlenimi hatalıdır; alışkanlıktan doğmuştur ve gerekli yaratıcılıktan esinlenmez. Eğer oyunun tümü imgelemde netleşmişse, baştan başlamaya gerek ve ihtiyaç yoktur. Oyunun ana fikrini ifade eden sahnelerden başlamak, daha sonra ikinci dereceden önemli sahnelerle ilerlemek daha iyi olacaktır."[230]

---

[225] Chekhov. **a.g.e.,** s. 111.
[226] Chekhov. **a.g.e.,** s. 111.
[227] Chekhov. **a.g.e.,** s. 112.
[228] **Aynı.**
[229] Chekhov. **a.g.e.,** s. 115.
[230] Chekhov. **a.g.e.,** s. 116.

Yardımcı doruk noktaları ise, üç ana birim içerisinde yer alan üç ana doruk noktalarının, kendi içlerinde her hangi bir sayıda belirlenebilecek olan doruk noktalarını ifade etmek için kullanılır.[231] Michael Chekhov, ana ve yardımcı doruk noktaları arasındaki bağlantıları, gösteriyi oluşturan ilkeler bağlamında, şöyle değerlendirir:

> "Tüm doruk noktaları birbiriyle ilişkili, birbirini tamamlayıcı ve birbiriyle zıttır. Daha önce bahsedildiği gibi, üç ana doruk noktası oyunun genel fikrini içinde taşır ve bunu peş peşe gelen üç aşamada ifade eder. Yardımcı doruk noktaları geçişi sağlar ve aralarındaki halkaları birbirine bağlar. Yardımcı doruk noktaları ana fikrin ayrıntılarıdır…"[232]

Bu bakış açısıyla, Michael Chekhov'a göre gösterinin prova aşamasında yönetmen şu şekilde çalışmalıdır:

> "Dolayısıyla, yönetmenin detaylar yavaş yavaş kendilerini omurganın çevresinde gruplandırıncaya kadar ilk ana doruk noktalarının çalışılmasıyla provaya başlaması ve ardından yardımcı doruk noktalarını ele alarak devam etmesi oldukça yararlı olabilir.
> Ana ve yardımcı doruk noktaları, oyunun geneline yayılan her gerilim ve çatışma anını kapsamaz. Bu doruk noktalarının sayısına dair bir ilke yoktur ve yönetmenle oyuncuların zevkine ve yorumuna göre özgürce belirlenebilirler**.**"[233]

Michael Chekhov, oyunun geneline yayılan diğer gerilim ve çatışma anlarını *önemli noktalar (accents)* kavramıyla adlandırarak, ana ve yardımcı doruk noktaları kavramlarıyla karıştırılması ihtimalinin önlendiğini belirtir. Önemli noktalar, *"daha az gerginliği olan noktalar"* olarak tanımlanır.[234] Michael Chekhov'a göre, yönetmen gösterinin hazırlık aşaması olarak belirlenen prova düzenine, önemli noktaları belirleyerek devam edebilir. Bu konuda Michael Chekhov "*To the Actor*" adlı çalışmasında, şu açıklamayı yapar:

> "Yönetmen, doruk noktalarını prova ettikten sonra, burada önemli noktaları çalışarak ilerleyebilir. Böylece, yönetmen ve oyuncular oyunun ana çizgisini yontmuş olacak ve sahneleme sırasında, daha az önemli anlar tarafından dikkatleri dağılıp başka yöne çekilmeyecektir." [235]

Kompozisyonun bir sonraki ilkesi ise, *ritmik tekrarlamalar (rhythmical repetitions)* olarak belirlenir. Michael Chekhov'a göre ritmik tekrarlamalar, gösteride belirli bir

---

[231] **Aynı.**
[232] Chekhov. **a.g.e.,** s. 119.
[233] Chekhov. **a.g.e.,** s. 120.
[234] **Aynı.**
[235] Chekhov. **a.g.e.,** s. 121-122.

atmosfer yaratılmak istendiğinde yararlı olabilir. Aynı çalışma içinde Michael Chekhov, ritmik tekrarlamalar ilkesini şöyle açıklar:

> "Bu ilke (ritmik tekrarlamalar) ayrıca, evrenin, dünyanın ve insanın yaşamındaki çok çeşitli yollarla da kendini gösterir. Bu yollardan dram sanatıyla ilgili olan yalnızca iki tanesinden bahsedilmeli. Birincisi, bir olgu, mekan ya da zaman içinde ya da her ikisinde de düzenli olarak kendini yinelediğinde; ikincisi, bir olgu, her biri peş peşe gelen tekrarlarla değiştiğinde.
> Birinci durumda seyirci, tekrarlamalar zaman bağlamında gerçekleşirse 'sonsuzluk' izlenimine, mekan bağlamında gerçekleşirse 'sınırsızlık' izlenimine kapılır. Bu tarz tekrarlamalar sahneye uygulandığında, belirli bir atmosferi yaratmak için yardımcı olabilir. Zil sesinin, bir saatin tik takının, kıyıya vuran dalgaların sesinin, durmadan esen rüzgarın sesinin vb. ritmini düşünün; ya da eşit olarak dağılmış pencereler, kolonlar, koltuklar ya da sahneden geçen insan figürlerinin ortamdaki tekrarlarını düşünün."[236]

Kompozisyonun bir sonraki ilkesi olan *ritmik dalgalanmaları (rhythmical waves)* ise Michael Chekhov, şu şekilde açıklar:

> "Yaşam, göstergelerinde her zaman düz bir çizgide ilerlemez. Tıpkı dalgalar gibi inişli çıkışlıdır, ritmik olarak nefes alır. Dolayısıyla *ritmik dalgalanmalar* farklı olgularda çeşitli karakterlere bürünür; sonsuza dek canlanır ve solarlar, görünür ve kaybolurlar, genişler ve daralırlar, yayılır ve toplanırlar. Dram sanatına uyguladığımızda bu dalgalanmayı yalnızca iç ve dış eylemlerin ifadesi olarak düşünebiliriz."[237]

Michael Chekhov, dram sanatındaki "*iç ve dış eylemlerin ifadesi*" olarak nitelendirdiği ritmik dalgalanmayı, iç ve dış eylemlerin neler olabileceğini, "*To the Actor*" adlı çalışmasında şu şekilde açıklar:

> "Güçlü bir ışık saçan, içsel olarak aktif, sağlam bir atmosfer kuran ve seyirciyi uzakta tutan anlamlı bir sahne duraklaması (suskunluğu) düşünün. Tamamen boş, yoksun ya da psikolojik olarak bir şey ifade etmeyen bir duraklama asla olmayacağı için, böyle anlamlı bir duraklama bulmak olağanüstü bir durum değildir. Sahnede anlamsız duraklamalar olmaz ve olmamalıdır. Her duraklamanın bir amacı olmalıdır. Gerçek, iyi hazırlanmış ve iyi işlenmiş bir duraklama (kısa ya da uzun) bizim *iç eylem* olarak nitelendirebileceğimiz şeydir, çünkü tüm anlamı sessizlikle gösterilir. Bunun karşıtı, bizim tüm görülebilir ve duyulabilir ifade araçlarını en bol haliyle kullandığımız; konuşmanın, sesin, jestlerin, eylemlerin ve hatta ışık ve ses efektlerinin doruk noktasına ulaştığı anlar olarak nitelendirebileceğimiz *dış eylemdir*. Bu iki ucun arasında, farklı derecelerde azalan ve çoğalan dış eylem tayfı vardır. Gizli, sessiz ve nerdeyse anlaşılmaz olan bir eylem genellikle 'duraklamaya' benzer. (…) İç ve dış eylemin durulması ve akması, gösterinin kompozisyonunun ritmik dalgalanmalarıdır."[238]

Michael Chekhov, gösterinin oluşmasında ritmik tekrarlamaların önemini ve yönetmen ve oyuncuların ritmik tekrarlamaları uygulama alanlarının gerekliliklerini ise, şu şekilde belirler:

---

[236] Chekhov. **a.g.e.,** s. 122.
[237] Chekhov. **a.g.e.,** s. 130.
[238] Chekhov. **a.g.e.,** s. 131.

> "Büyüklerin içinde daha küçük ritmik dalgalanmalar bulunabilir. Bunlar, oyuncuların ve yönetmenin zevkine göre, oyunun bütününü ve ayrı ayrı sahneleri yorumlarına göre belirlenmelidir. Ritmik dalgalanmalar performansı çarpıcı derecede güzel ve anlamlı kılar; ona yaşam verir ve tekdüzeliği öldürür.
> Bazı yönetmenler, gösteriyi ya sondaki kreşendoya doğru ilerleyen ya da oyunun ortalarındaki tek bir doruk noktasına ulaşan bir bütün olarak düşünme hatasını yapmaya eğilimlidir. Ya da, yanlış kanılar onları, gösteriyi gereksiz yere çirkinleştirip, güçlü ifade araçlarını ortaya ya da sona kadar saklamaya zorlayacaktır. Öte yandan, iyi yönetmenler eğer birkaç tane doruk noktası ve bir çok ritmik dalgalamanın olduğunu akıllarında tutarlarsa, artık bir çok şey için çok geç kalınan, son anlara kadar saklamaya ya da yapay olarak belirlenmiş oyunun ortasındaki doruk noktasından sonra oyunun etkisini hala sürdürmeye çabalamaya ihtiyaç duymayacaktır. Her doruk noktasının avantajlarından ve aralarındaki her fırsattan en iyi şekilde yararlanacaklardır; en üst derecede etki, rahatlık ve çeşitlilikle ürünler verebilmek için her ritmik dalgalanmanın zirvesine kadar yükselebileceklerdir."[239]

Michael Chekhov'un "kompozisyon" olarak belirlediği "gösterinin oluşum ilkelerinin" son basamağı, *karakterlerin kompozisyonu (composition of the characters)* olarak belirlenir. Michael Chekhov, karakterlerin kompozisyonu ilkesini şu şekilde açıklar:

> "Oyundaki her karakterin kendine özgü psikolojik özellikleri vardır. Bu özellikler kompozisyonun temelleri olarak kabul edilmelidir. Bu yüzden oyuncuların ve yönetmenin görevi iki katlıdır: karakterlerin *farklılıklarını* vurgulamak ve karakterlerin birbirlerini nasıl *tamamladığını* mümkün olduğunca görmek.
> Bu görevi başarıyla tamamlamanın en iyi yolu, her karaktere hakim olan üç psikolojik özelliği – irade, duygular ya da düşünceler- ve her özelliğin doğasını tahmin etmektir."[240]

3.1.2.3. Psikolojik Jest (*Psychological Gesture*)

Robert L. Benedetti (1939), *"The Actor at Work"* [Oyuncu Çalışıyor] adlı kitabının yirmi ikinci bölümünü oluşturan *"Characterization"* [Karakterizasyon-Kişileştirme] adlı bölümünde, sahne üzerinde bir karakter yaratımı için "karakter özellikleri", "fiziksel özellikler", "sosyal özellikler", "psikolojik özellikler", "ahlaki özellikler", "karakterleştirmenin ölçütü" ve "rolün gelişim çizgisi" adlı karakterleştirme basamaklarının sonuncusu olarak Michael Chekhov'un "Psikolojik Jest" kavramını işaret eder:

> "Son olarak tüm bu karakterleştirme basamaklarını tek bir hareket altında birleştirmelisiniz. Bu çok doğal bir süreç. Fakat bunu geliştirmenin çeşitli yolları var. Bazı oyuncular karakteri belirginleştirme yolu olarak bir yürüyüşü, bir beden duruşunu (a posture) ya da belirli bir jesti kullanırlar. Oyunculuk eğitmeni Michael Chekhov *Psikolojik Jest* diye adlandırılan özel bir teknik geliştirdi; bu teknik, karakterin tüm varlığını ve yaşam amacını özetleyen tek bir bütünsel beden jestini yavaş yavaş geliştirmekti."[241]

---

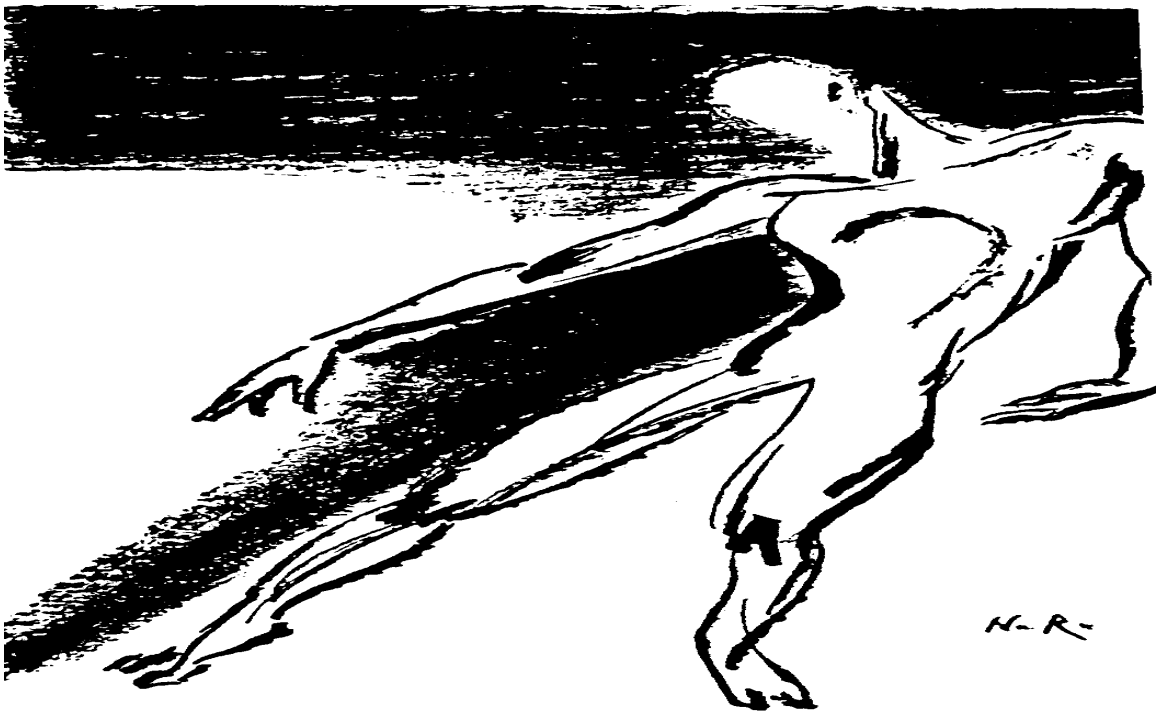
[239] Chekhov. **a.g.e.,** s. 132.
[240] Chekhov. **a.g.e.,** s. 133.
[241] Robert L. Benedetti, **The Actor at Work.** (New Jersey: Prentice-Hall, 1986) s. 246.

Michael Chekhov'un Esinlenilmiş Oyunculuk Çizelgesi adı altında geliştirdiği oyunculuk tasarımının en özgün buluşlarından biri ***Psikolojik Jest*** olgusudur. Michael Chekhov'un bir karakteri analitik yaklaşımla çözümlemek yerine yaratıcı bir çalışma ile çözümlemeyi önerdiği Psikolojik jest, karakterin psikolojisini ve amacını somutlaştıran tek bir bütünsel jest olarak tanımlanabilir. Michael Chekhov Psikolojik Jest kavramını "*To the Actor*" adlı çalışmasında, çizimlerini Rus desinatör Nikolai Remisoff' un (1887-1975) gerçekleştirdiği bir dizi örnekle açıklamaktadır.

Bu örneklerdeki jestlerin ve yorumlarının sadece olası durumlardaki örnekler olduğunu ve genel bir jest bulmaya çalışırken oyuncunun bireysel yaklaşımı için zorunlu kurallar olmadıklarını hatırlattıktan sonra, Psikolojik Jestin oyunculuk sanatında kullanımının yararını şöyle açıklar Chekhov:

> "İki çeşit jest vardır. Birincisi hem sahnede oynarken hem günlük hayatta kullandığımız doğal ve sıradan jesttir. Diğeri ise aynı türün tüm muhtemel jestleri için orijinal bir model olarak iş gören arketipik (ilk örnek) jesttir. Psikolojik Jest ikinci örnek çeşidine girmektedir. Günlük jestler, çok sınırlı, çok zayıf ve çok belirli oldukları için bizim istencimizi uyandıramazlar. Bütün bedenimizi, psikolojimizi ve ruhumuzu saramazlar, ki Psikolojik Jest bir arketip olarak bütün bunların sahibi olur."[242]

Çizim1[243]

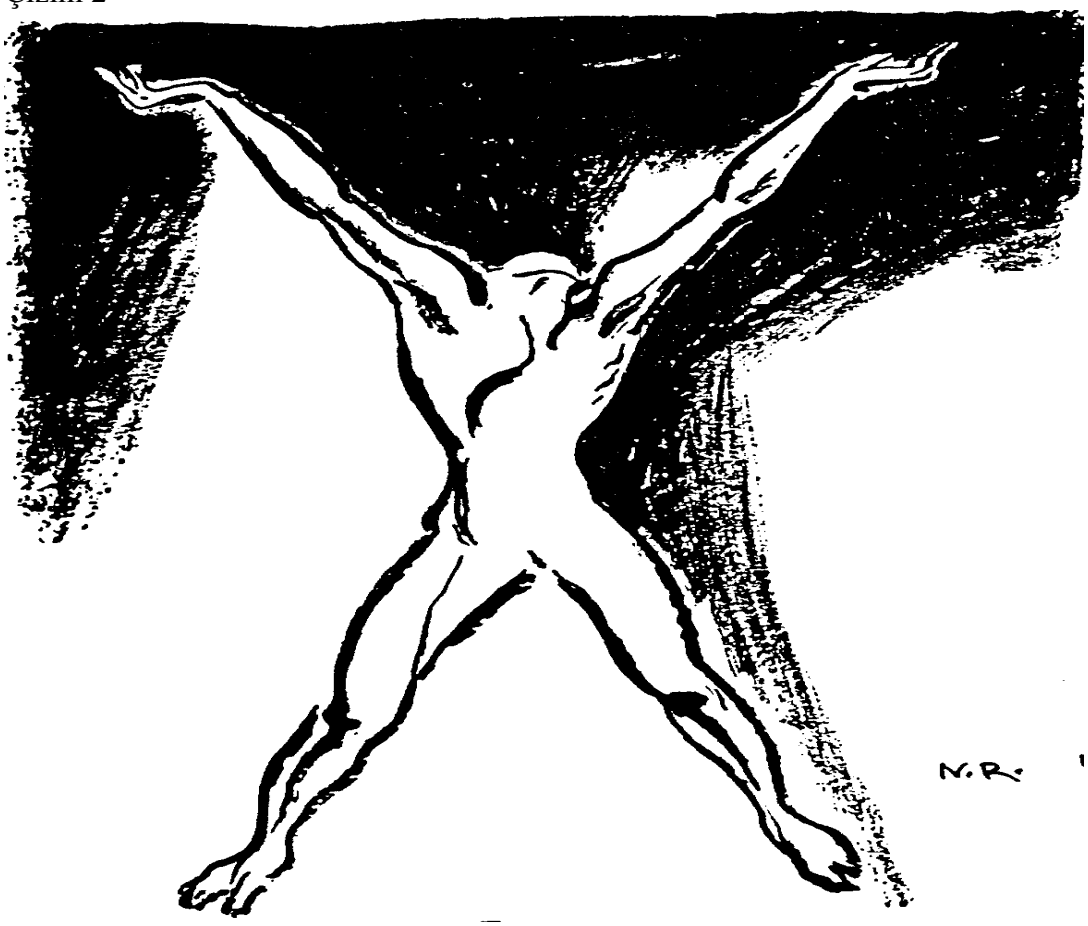


[242] Chekhov. **To the Actor.,** s. 76-77.
[243] Chekhov. **a.g.e.,** s. 64.

"*To the Actor*" adlı çalışmasında "Çizim 1" olarak adlandırılan psikolojik jest örneği için Michael Chekhov şu açıklamayı yapar:

> "İlk izleniminize göre, güçlü ve kenetlenemez bir istenci olan, baskın ve despotik tutkular tarafından sarılmış ve nefret ve bezginlik ile dolu bir karakteri oynayacağınızı düşünün.
> Karakterdeki tüm bu özellikleri ifade edebilecek uygun, genel bir jest arıyorsunuz ve belki birkaç denemeden sonra buluyorsunuz *(bkz. Çizim 1).*
> Bu güçlü ve iyi şekillenmiş bir jest. Birkaç kez tekrarlandığında sizin istencinizi güçlendirecektir. Başın yönelimi kadar, tüm bedenin son pozisyonu, her uzvun yönü, bunların hepsi baskın ve despotik tavır için belli bir arzuyu tetiklemekle ilgili. Bedenin tüm kaslarını doldurup saracak özellikler, içinizde nefret ve bezginlik hislerini uyandıracak. Sonuçta jestler yoluyla, kendi psikolojinizin derinliklerine inecek ve onu uyaracaktır."[244]

Çizim 2[245]



"Çizim 2" olarak adlandırılan psikolojik jest örneği için ise Michael Chekhov, şu açıklamayı yapar:

[244] Chekhov. **a.g.e.,** s. 65.
[245] Chekhov. **a.g.e.,** s. 66.

> "Bu kez karakteri saldırgan, çok ateşli bir iradeyle belki biraz fanatik olarak belirleyin. Karakter 'yukarıdan' gelenlerden etkilenmeye tamamen açık olacak ve bunları kabul etmeye, hatta bu etkileri 'ilham olması' için zorlamaya kafayı takacaktır. Mistik özelliklerle dolu ama aynı zamanda ayakları yere basmakta ve dış dünya dan gelen etkilere de aynı şekilde açık olmaktadır. Dolayısıyla, yukarıdan ve aşağıdan gelen etkileri kendi içinde uzlaştırabilen bir karakterdir."[246]

Çizim 3[247]



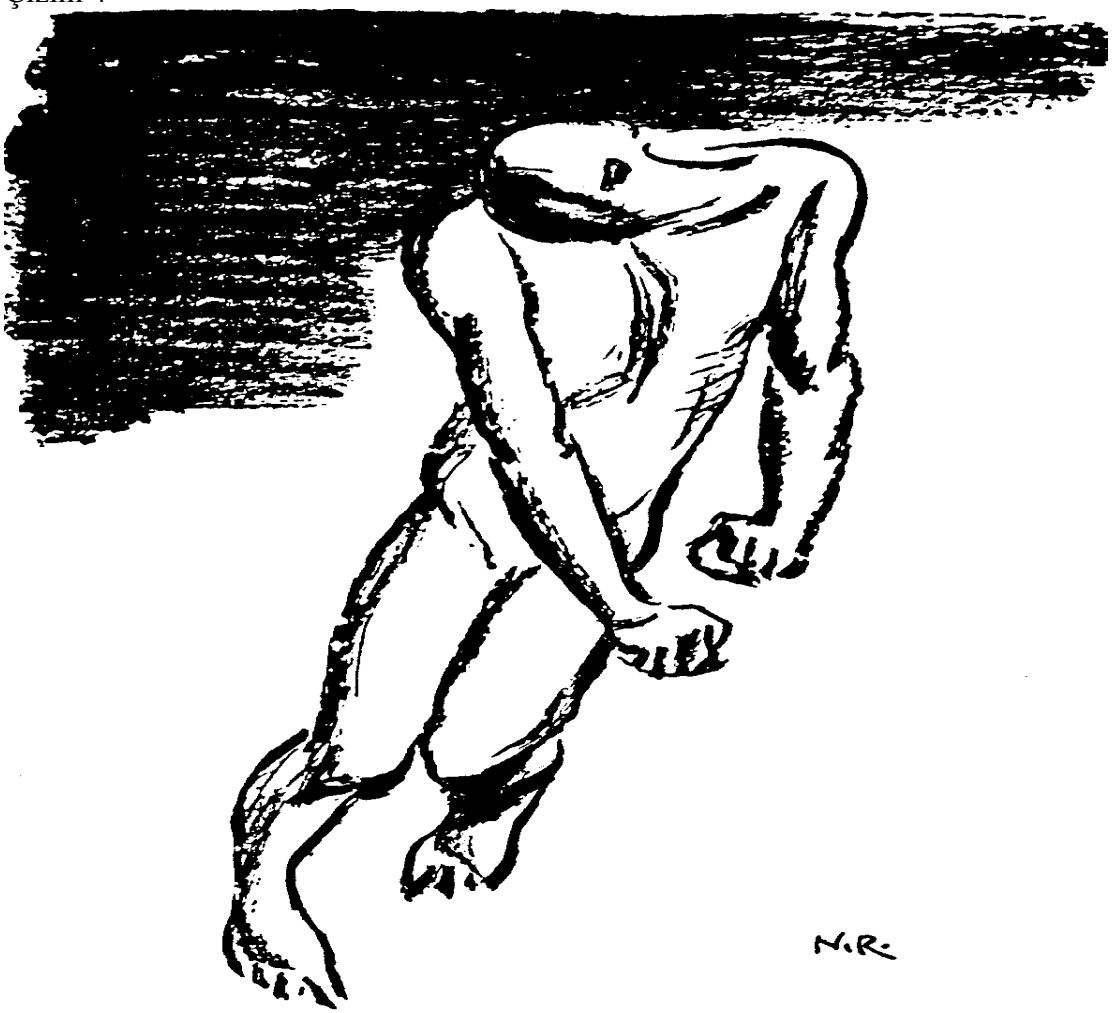
"Çizim 3" için ise Michael Chekhov şu açıklamayı yapar:

> "Bir sonraki örnek için ikinciye bir şekilde zıt olan bir karakter seçelim. Yukarısı ya da aşağısıyla hiç ilişkiye girme isteği olmayan, tamamen bir iç gözlemci, ama asla zayıf değil. Yalnız olmak belki en güçlü arzusu. Derin derin düşünme özelliği tüm varlığını sarmış. Belki yalnız olması hoşuna gidiyordur. (bkz. Çizim 3)"[248]

---

[246] Chekhov. **a.g.e.,** s. 68.
[247] Chekhov. **a.g.e.,** s. 67.
[248] Chekhov. **a.g.e.,** s. 68.

Çizim 4[249]



”Çizim 4” adlı psikolojik jest örneği için Michael Chekhov, şu açıklamayı yapar:

> “Bir sonraki örneğin, dünyevi yaşama çok bağlanmış olduğunu düşünün. Onun güçlü ve bencil istenci sürekli aşağıya doğru çekiyor. Tüm tutkulu istek ve arzuları alçak ve rezil özellikleri gösteriyor. Hiç kimseye ve hiçbir şeye sempati duymuyor. Güvensizlik, şüphe ve suçlama tüm sınırlı ve içe dönük yaşamını sarmış durumda. Karakter doğru ve dürüst yaşam şeklini reddediyor ve daima dolambaçlı ve kıvrımlı yolları seçiyor. Ben merkezli ve bazen saldırgan olabilen bir insan tipi. (bkz. Çizim 4)”[250]

[249] Chekhov. **a.g.e.,** s. 69.
[250] Chekhov. **a.g.e.,** s. 68.

Çizim 5[251]



Michael Chekhov, "Çizim 5" olarak örneklendirdiği psikolojik jest anlatımı için şu açıklamayı yapar:

> "Bir başka örnek daha. Bu karakterin gücünü onun itiraz eden, olumsuz istencinde görebilirsiniz. Ana özelliği, belki kızgınlık ya da öfke nüansıyla birlikte, acı çekiyor görünmesi. Öte yandan belli bir güçsüzlük tüm bedenini kaplamış. (bkz. Çizim 5)"[252]

[251] Chekhov. **a.g.e.,** s. 70.
[252] Chekhov. **a.g.e.,** s. 68.

Çizim 6[253]



"Çizim 6" olarak belirlediği psikolojik jest örneği için ise Michael Chekhov, şu açıklamayı yapar:

> "Bu kez karakteriniz yine güçsüz, yaşam şekliyle karşı koyup savaşamıyor; oldukça duyarlı, acı çekmeye ve kendine acımaya eğilimli, yakınma için çok güçlü istekleri var. (bkz. Çizim 6)" [254]

Michael Chekhov'un önerdiği bu Psikolojik Jest örnekleri, temelde tek bir amaca hizmet etmektedir; karakteri oluşturma aşamasında, oyuncunun karaktere analitik yaklaşımının karşısında yaratıcılığı ateşleyen yaklaşım tarzının benimsenmesi. Michael

[253] Chekhov. **a.g.e.,** s. 72
[254] Chekhov. **a.g.e.,** s. 71

Chekhov, oyunculuk çalışmasında karakteri oluşturma aşamasındaki analitik yaklaşıma dair duyduğu rahatsızlığı şu şekilde ifade eder:

> "Önünüzde, sizin de rol oynayacağınız bir oyun var. Henüz sadece cansız bir edebi eser. Onu yaşama geçirmek ve tiyatro sanatının sahne parçaları haline dönüştürmek sizin ve partnerlerinizin görevi. Bu görevi başarmak için neler yapmalısın?
> Başlangıçta, sahnede kimi oynayacağını bilmek için karakteri inceleyip, onun içine süzülmek adına bir çaba sarf etmelisin. Bunu ya analitik mantığını kullanarak ya da PJ' yi uygulayarak yapabilirisin. İlk yol uzun ve zahmetli bir yol, çünkü mantık genelde yeterince yaratıcı değildir, sanatsal bir çalışmayı gerçekleştirmek için çok soğuk ve soyuttur. Oyunculuk yeteneğinizi kolaylıkla zayıflatabilir ve bir süreliğine gerilemesine sebep olabilir. Belki fark etmişsinizdir; aklınız karakter hakkında ne kadar çok 'bilirse', siz daha az oynayabilirsiniz. Bu psikolojik bir yasadır. Karakterinizin hislerinin ve isteklerinin ne olduğunu çok iyi bilebilirsiniz, ama bu bilgi, sahnede onun isteklerini doğru bir şekilde gerçekleştirmek ve onun hislerini samimi olarak yaşamak için tek başına yeterli olmayacaktır. Bu, bilim ve sanat hakkında her şeyi bilmeye ve bu bilginin o alanda usta olmak için tek başına yeterli olmayacağı gerçeğini göz ardı etmeye benzer. Elbette, aklınız değerlendirme, düzeltme, doğrulama, eklemeler yapma ve bazı önerilerde bulunma konusunda size yardımcı olacaktır, ama bütün bunları sizin yaratıcı sezginiz kendini ortaya atmadan ve tamamen konuşmaya başlamadan yapmamalıdır. Bu asla, mantık ve aklın hazırlık aşamasında uzak tutulması gerektiği anlamına gelmemelidir; bu yalnızca ona yalvarmamanız, tüm ümitlerinizi ona bağlamamanız ve sizin yaratıcı çalışmalarınıza etki etmesin ve onları baltalamasın diye arka planda kalması gerektiği konusunda bir hatırlatmadır."[255]

Bu tarz analitik yaklaşımın karşısında Michael Chekhov, oyuncunun doğrudan yaratıcı güçlerine başvurarak ve "kitabi ya da ezberci bir oyuncu olmamanın anahtarı" olarak, Psikolojik Jest çalışmalarını önerir. Michael Chekhov'a göre, Psikolojik Jest çalışmaları ile karakteri oluşturmak isteyen oyuncu, öncelikle karakterin temel isteğinin ne olduğunu bulgulamalıdır. Bu süreci Michael Chekhov, şu şekilde tarif eder:

> "Kendinize karakterin temel isteğinin ne olduğunu sorun ve bir cevap aldığınızda, bu bir ip ucu bile olabilir, öncelikle ellerinizi ve kollarınızı kullanarak, adım adım Psikolojik Jesti kurmaya başlayın. Eğer bu istek (açgözlülük, hırs, tamah, cimrilik) size yakalama ve tutma gibi eylemleri çağrıştırıyorsa, bunu saldırgan bir şekilde ve yumruklarınızı sıkarak öne çıkarabilirsiniz; eğer karakter düşünceli ve farklı bir tavırla ilerlemek ve araştırmak istiyorsa, ihtiyat ve tedbirlilikle birlikte, yavaş ve dikkatli bir şekilde esnekleştirebilirsiniz; ya da sezgileriniz karakterin korkuyla yalvarmayı ve yakarmayı istediği fikrini vermişse, ellerinizi ve kollarınızı yukarıya sakin ve rahatça, avuçlarınız açık bir şekilde kaldırabilirsiniz; tabi eğer karakter güçlü olmayı ve sahip olmayı istiyorsa, pençeli ve bükük parmaklarla, avuçlarınızı bu kez yere doğru çevirebilirsiniz. Bu şekilde başladıktan sonra, tüm bendinizi sarana kadar, belli jestleri omuzlarınıza, boynunuza, başınızın ve gövdenizin pozisyonuna, bacaklarınıza ve ayaklarınıza taşımakta ve dönüştürmekte zorluk çekmeyeceksiniz (hatta hepsi kendiliğinden gelecek). Böyle çalışarak, çok geçmeden ilk tahmininizin karakterin temel isteğini yansıtıp yansıtmadığını fark edeceksiniz. Mantıklı aklınıza çok karışma imkanı tanımadan, Psikolojik Jestin kendisi sizi bu keşfe sürükleyecek. Bazı durumlarda, nötr bir pozisyon yerine karakterin size sunduğu bir pozisyonla Psikolojik Jeste başlama ihtiyacı duyabilirisiniz. İkinci Psikolojik Jesti düşünün (bkz. Çizim 2), tamamen açık ve geniş bir ifade kullanıyordu. Karakteriniz içe dönük ya da iç gözlemci olabilir, temel isteği, yukarıdan gelen etkilere karşı kabul edici ve açık olmaktır. Böyle bir durumda, nötr bir pozisyon yerine, az çok kapalı bir pozisyondan başlarsınız. Herhangi bir Psikolojik Jesti yaratma konusunda nasıl özgürseniz, başlangıç pozisyonunu da seçmede bir o kadar özgürsünüz. Şimdi, ona karakterde bulduğunuz tüm özellikleri ekleyerek, Psikolojik Jesti oluşturmaya, düzeltmeye

[255] Chekhov. **a.g.e.,** ss. 71-73.

> ve geliştirmeye devam ediyoruz, yani onu yavaş yavaş sahne mükemmelliğine doğru taşıyoruz. Birkaç tecrübeden sonra doğru Psikolojik Jesti bir defada bulabiliyor olacaksınız ve size sadece, sizin ve yönetmeninizin zevkine göre hedeflenen son haline doğru ilerletmek düşecek."[256]

Bir karakter yaratımı için Psikolojik Jest kullanımında oyuncunun gözlemlemesi gereken durumlar ise şu şekilde özetlenebilir; Psikolojik Jest **kuvvetli** olmalıdır, ancak bu gereksiz kas gerginlikleri anlamına gelmemelidir. Michael Chekhov bu kuvvetlilik imgesini "*anaç bir şehvetin büyük kuvvetiyle çocuğunu göğsüne bastırıp seven ama kasları nerdeyse tamamıyla gevşek bir anneyi düşünün*"[257] örneği ile açıklar.

Aynı zamanda Psikolojik Jest, **basit bir hareketten** oluşmalıdır. Psikolojik Jestin basit olma halini Michael Chekhov şu şekilde özetler:

> "Ayrıca, Psikolojik Jest olabildiğince *basit* olmalıdır. Çünkü, onu öz olarak sıkıştırması için görevi, karakterin karışık psikolojisini en kolay ulaşılabilir haliyle özetlemesidir. Karmaşık bir PJ bu görevi yerine getiremez. Gerçek Psikolojik Jest, bir ressamın detayları çalışmadan önce tuval üzerine çizdiği karakalem taslağa benzer. Başka bir deyişle, üzerine karakterin karmaşık mimari yapısının inşa edileceği bir yapı iskelesidir."[258]

Psikolojik Jestin, kuvvetli ve basit olma hallerinin yanı sıra belirgin bir **şekli** de olmalıdır. Michael Chekhov'a göre Psikolojik Jest yaratımında gözlemlenebilecek herhangi bir belirsizlik, oyuncunun "*üzerine çalıştığı karakterin psikolojisinin özüne ve temeline henüz ulaşamadığının bir kanıtıdır*"[259].

Bütün bu Psikolojik Jest yaratımları için belirlenen özellikler, yaratılan Psikolojik Jest ile yapılacak çalışmanın **tempo**su ile belirginlik ve farklılık gösterir. Michael Chekhov, tempo hakkındaki görüşlerini şöyle açıklar:

> "Herkes yaşamı farklı tempolarda yaşar. Bu kişinin mizacına ve kaderine bağlıdır. Aynı şey oyundaki karakterler için de söylenebilir. Karakterin genel yaşam temposu, büyük ölçüde sizin onu yorumlayışınıza göre şekillenir."[260]

Michael Chekhov'a göre aynı Psikolojik Jestin farklı tempolarda uygulanması, tüm özelliklerini, irade gücünü ve karakterin birbirinden farklı özelliklerine ve renklerine uygunluğunu değiştirecektir. Michael Chekhov bu değişim için, oyuncunun herhangi bir

---

[256] Chekhov. **a.g.e.,** s. 73-74.
[257] Chekhov. **a.g.e.,** s. 77.
[258] Chekhov. **a.g.e.,** s. 78.
[259] **Aynı.**
[260] **Aynı.**

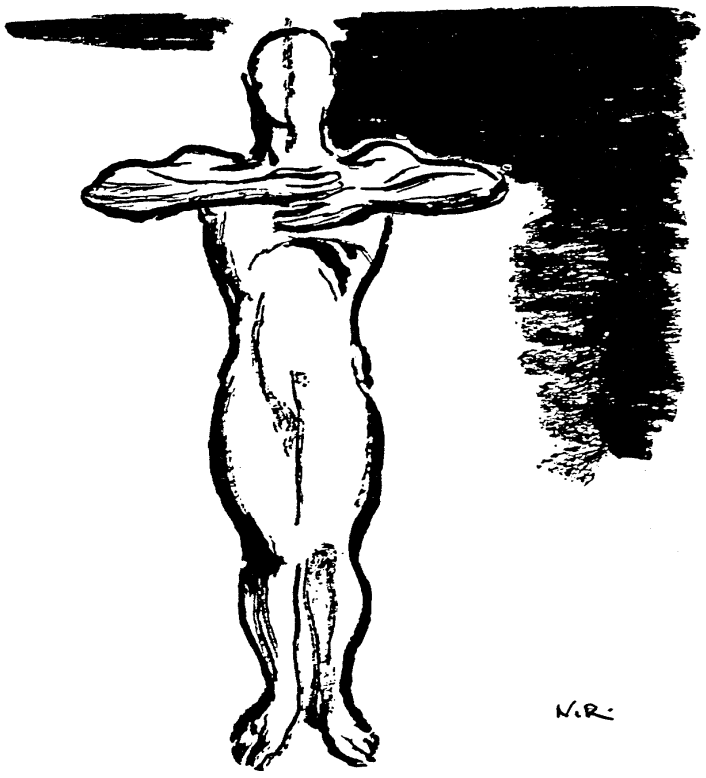
Psikolojik Jest örneğini ele alarak, onu önce yavaş tempoda, sonrada daha hızlı tempoda yapmaya çalışması gerektiğini belirtir.[261] Michael Chekhov bu konudaki görüşlerini, birinci örnek çizimde verilen jesti kullanarak şöyle açıklar:

> "Birinci çizimdeki jesti çalışın. Örneğin: temposunu yavaşlattığınızda, onu imgelemimizde otoriter düşünceli, akıllı, planlama ve tasarlama kabiliyeti olan, bir anlamda sakin ve kendini kontrol edebilen bir karakter olarak tasarlıyoruz; hızlandırıldığında ise, şimşek gibi bir hızda, acımasız, dizginsiz bir istencin suçlu karakteri, mantıksal hareket etme yetisinden yoksun birine dönüşüyor.
> Karakterin oyun süresince yaşayacağı değişimler, kendi bölümünüz için bulduğunuz aynı Psikolojik Jestin temposundaki küçük değişimler yoluyla verilebilir."[262]

Son olarak Michael Chekhov, yaratılan Psikolojik Jestin geliştirilmesi ve gücünün pekiştirilmesi için, **sınırlarının zorlanması** gerektiğini belirtir.

> "Psikolojik Jestin fiziksel sınırına ulaştığınızda, bedeniniz daha fazla ilerleyemiyorsa, Psikolojik Jestin gösterdiği yönelime göre, gücünü ve özelliğini ışınlar göndererek, bedeninizin sınırlarını aşmak için bir süre daha (on-on beş saniye) denemeye devam edin. Işın gönderme, iç yaşamınız üzerinde büyük bir etki yaratmasını sağlayarak, jestinizin gerçek psikolojik gücünü pekiştirecektir." [263]

Çizim 7[264]



[261] Chekhov. **a.g.e.,** s. 77.
[262] Chekhov. **a.g.e.,** s. 79.
[263] **Aynı.**
[264] Chekhov. **a.g.e.,** s. 80.

"Çizim 7" adlı psikolojik jest örneğini ise Michael Chekhov, "*To the Actor*" adlı kitabında, yapılan jeste karşı ince bir duyarlılık kazanmak adına çalışmaları örneklendirmek için verdiğini belirterek, önerdiği alıştırmayı şu şekilde aktarır:

> "Bir örnek olarak yavaşça kendini kapatan Psikolojik Jesti (bkz. Çizim 7) ele alın. Ona uygun bir cümle bulun, belki 'yalnız kalmayı istiyorum' olabilir. Hem jesti hem de cümleyi eş zamanlı çalışın. Böylece geri çekilme istenci ve sakinlik hem psikolojinize hem de sesinize yansıyacak. Sonra, Psikolojik Jestte küçük değişiklikler yapmaya başlayın. Mesela başınızın konumu dikse onu yavaşça aşağıya indirin ve bakışınızı da aynı doğrultuya yöneltin. Psikolojinizde nasıl bir değişiklik yarattı? Sakinlik özelliğine, birazcık ısrar ve inatçılık renginin karıştığını hissettiniz mi?
> Cümleleriniz gerçekleştirdiğiniz değişimlerle tam anlamıyla uyumlu bir hal alıncaya dek Psikolojik Jestteki bu değişimleri birkaç kez tekrarlayın.
> Yeni değişiklikler yapın. Bu sefer, beden ağırlığınızı sol bacağınız üzerine vererek, sağ dizinizi birazcık bükün. Şimdi Psikolojik Jest teslim olmuş nüansını verebilir. Elinizi çenenize doğru götürün ve teslim olmuş olma özelliği güçlensin aynı zamanda kendiliğinden ona önlenemezlik ve yalnızlık nüansları eklensin. Başınızı arkaya atın ve gözlerinizi kapatın: acı ve yalvarma özellikleri ortaya çıkabilir. Avuç içlerinizi dışa çevirin: kendini savunma. Başınızı bir tarafa doğru yatırın: kendine acıma. İki elinizin de ortadaki üç parmağını bükün: küçük bir mizah kıvılcımı doğabilir. Ona uyum gösterebilmek için, her değişimle birlikte aynı cümleyi söyleyin.
> Bunların, Psikolojik Jestin sizi nasıl kışkırttığını göstermek için kullanılan yalnızca birkaç muhtemel örnek olduğunu unutmayın: bunlar dışında sınırsız seçeneğiniz var. Jestleri değişimleriyle birlikte yorumlama konusunda her zaman özgür olun. Jestinizdeki değişiklik ne kadar küçük olursa, içinizdeki duyarlılık da bir o kadar incelecektir.
> Tüm bedeniniz -başınızın, omuzlarınızın, boynunuzun konumu, ellerinizin, parmaklarınızın, dirseğinizin, gövdenizin, bacaklarınızın ve ayaklarınızın hareketi ve bakışınızın yönü- psikolojinize eşlik eden tepkiler uyandırana dek, bu alıştırmaya devam edin.
> Bir Psikolojik Jest seçin ve onu bir süre yavaş tempoda, sonra en hızlı halini alıncaya kadar yavaş yavaş arttırarak çalışın. Her artan derecenin sizde ne gibi psikolojik tepkiler uyandırdığını görmeye çalışın. Her tempo derecesi için yeni, uygun bir cümle bulun ve jesti yaparken cümlenizi söyleyin.
> Bu duyarlılık alıştırması ayrıca, bedeniniz, psikolojiniz ve konuşmanız arasındaki uyum duygusunu da geliştirecektir. Yüksek dereceye kadar geliştirerek, şunu söyleyebilir durumda olmalısınız: 'Bedenimi ve konuşmamı, psikolojimin açık bir devamı olarak hissediyorum. Onları ruhumun görülebilen ve duyulabilen parçaları olarak hissediyorum.'
> Çok geçmeden, siz oynarken, işinizi gerçekleştirirken, replikleri söylerken, basit ve doğal jestler yaparken, Psikolojik Jestin her zaman aklınızda bir yerlerde olduğunu fark edeceksiniz. En çok ihtiyacınız olduğu zamanlarda size ilham vermeyi ihmal etmeyen bir yol gösterici, arkadaş ve yönetmen gibi size yardım edecek ve sizi yönlendirecek. Yaratınızı yoğunlaştırmış ve kristalize haliyle koruyacaktır.
> Psikolojik Jest yoluyla içinizde uyanan renkli ve güçlü iç yaşamınızın, ne kadar ekonomik ve saklı oynarsanız oynayın, ifade gücünüzü geliştirdiğini fark edeceksiniz. (Psikolojik Jestin kendisinin seyirciye gösterilmemesi gerektiğini hatırlatmaya gerek olmadığını düşünüyorum, herhalde bir mimarın halka bitmiş işini göstermek yerine yapı iskelesini göstermesi beklenilmez. Psikolojik Jest oyununuzun iskelesidir ve sizin teknik 'sırrınız' olarak kalmalıdır.)"[265]

Bu alıştırmadan da anlaşılacağı gibi, Michael Chekhov'un önerdiği Psikolojik Jest kavramı, karakterin ana arzusunu sezgisel olarak yakalamak yoluyla bütün karakteri

[265] Chekhov. **a.g.e.,** ss. 79-82.

yoğun bir formda anlatma aracı olarak tanımlanabilir ve gösterim sırasında değil, yaratım sırasında kullanılan bir tekniktir.

Psikolojik Jest kavramının oyunculuk sanatındaki önemini Franc Chamberlain şu şekilde açıklar:

> "Psikolojik Jest, Chekhov'un, yoğun iç görüşler öneren ancak bunları cisimleştirme konusunda oyuncuyu araçsız bırakan 'role analitik yaklaşım'a verdiği cevap niteliğindedir. Bu anlamıyla Psikolojik Jest, belki de Chekhov'un 20. Yüzyıl oyunculuk eğitimine sağladığı en özgün katkıdır."[266]

Aynı bakış açısıyla Chekhov, Rudolf Steiner'in (1861-1925) "*dilin ve müziğin içsel biçimlerini ve hareketlerini görünür kılan devinim sanatı eurythmy*"[267] çalışmasından yola çıkarak, psikolojik süreçlerden bahsederken, genellikle jest dilini kullandığımızı söyler. Örneğin "endişe büyütürüz", "sonuç çıkarırız", "fikir yakalarız". Chekhov bu cümleciklerin o anlarda var olan "bu jestleri üretme eğilimi"nde olduğumuzu gösterdiklerini ve gerekirse fiziksel bir jest yapmak için bizi harekete geçirebileceklerini belirtir.[268] Michael Chekhov'un "armonik ritim" ya da "görsel konuşma biçimi" olarak anlamlandırılabilecek olan Steiner'in eurythmy kavramına yaklaşımı şu şekilde gelişir:

> "Sadece kelimelerin değil insanoğlunun konuşmasındaki her sesin bir itici gücü vardır. Rudolof Steiner'in yarattığı Konuşma Formasyonu ve Eurythmy'i öncelikle 'artistik ifadelerdeki sesli ve sessiz harflerin ayrıştırılması' olarak karşımıza çıkar.
> Sesli harfler duygularımızla yakından ilişkilidir ve bize sessiz harflerden daha yakındır. Bu sebeple sesli harfler doğal olarak lirik ve tinsel temaları ifade etmek için daha uygundur, öte yandan sessiz harfler daha dramatik, daha ağır ve dünyevi seslerdir. Onlar daha çok dış dünyayı yansılarken, sesli harfler temel olarak insan duygularını ifade eder. Sesli harfler insan konuşmasının müziği ve resmiyken, sessiz harfler plastik gücüdür.
> Eurythmy üzerinde çalışan bir oyuncu farklı sesli ve sessiz harflerle bağlantılı olan bir dizi farklı Jest ile tanışacaktır. Bunu yaparken artistik konuşmasındaki her sesi canlandırabilmeyi öğrenecektir. Rudolof Steiner'e göre 'Nasıl ki müzik tona ulaşma sanatında şarttır, konuşmacı için Konuşma Formasyonu da sese ulaşma sanatında şarttır.'
> Örneğin 'Father' kelimesindeki 'a' harfinin sesini ele alalım. Arkasında yatan, onu yaratan, gücünü ve sessel içeriğini veren Jest nedir? Kollarımızı kocaman açtığımızı, bacaklarımızı birbirinden ayırarak durduğumuzu, bu Jest'i duygularımızla takip ettiğimizi, onu güçlü bir biçimde deneyimlemeye çalıştığımızı hayal edelim. Ne deneyimleriz? Bir tür şaşkınlık, korkuyla karışık saygı, hayranlık ve benzeri duygular. 'Ah' sesini çıkartırken ne yaparız? Kendi içimizde olan ya da hayatta bizi çevreleyen şeylerden gelen izlenimleri sorgulamak, hayran olmak ve özümsemek için ruhumuzu açarız. 'Ah' sesini telaffuz ederken ses tellerimiz ve ağzımız bile kocaman açılır ya da açılma eğilimindedir.
> 'Ah' sesinin duygusu ve Jest'i hayranlık, korkuyla karışık saygı, açılma, genişleme ve hatta kendimizden çıkma iken (örneğin esnerken uykuya dalma derecesinde kendimizden çıkma

[266] Chemberlain, "Michael Chekhov on the Tecnique of Acting,", **Twentieth Century Actor Rtaining: Principles of Performance,** s. 89.
[267] Rudolf Steiner. **Teozofi.** Çeviren: Ayşe Domeniconi. (İstanbul: Omega yayınları, 2002) s. 19.
[268] Chekhov. **To the Actor.,** s. 59.

> eğilimindeyizdir) 'oo' sesinin ('moon' kelimesinde olduğu gibi) Jest'i ve psikolojisi neredeyse tam tersidir. Burada her şey konsantre olmaya, kapanmaya, daralmaya meyillidir. Korku, tedbirli uyanış ve tetikte olma bu sesin psikolojisidir. Rudolof Steiner'e göre 'oo' sesi insan ruhunda küçülme, sıkışma, geri çekilme ve soğukluk hisleri uyandırır.
> Sessiz harflerden 's' insanın gizli iç dünyasından çok onun dış dünyayla olan bağlantısını ifade eder ve harekette durağanlığa götüren sakinleştirici bir güce sahiptir. Bu ses aracılığıyla, sakinleştirdiğimiz şeyin içsel yaşamına derinlemesine nüfuz ederiz. Bu sesin doğasını, 's' nin Eurythmy jestini yaparak deneyimleyebiliriz. Onun sihirli karakterini, bir elimizin ve kolumuzun diğerini biraz gecikmeyle takip ettiği aşağıdan yukarıya doğru dalgavari, rüzgarvari, yılanvari keskin hareketlerle deneyimleyebiliriz.
> Böylece Eurythmy, bizi insan konuşmasının bütün seslerine, bütün ses kombinasyonlarına götürür, bu seslerin karşılıklı bağlantılarını, birbirleri arasındaki ilişkileri anlamayı öğretir, her sesteki sonsuz çeşitlemeleri gösterir, böylece artistik dilimizi sonsuz incelikleri ve psikolojimizin varyasyonlarını barındıran bir zara dönüştürür.
> Örneğin 'Ah' sesinde duyulur hale gelen 'şaşkınlık' ve 'korkuyla karışık saygı' güçlü ya da orta şiddetli, derin ya da yüzeysel, karanlık ya da aydınlık, ciddi ya da naif, aptalca, esprili, sinsi ve daha fazlası olabilir. Yine de her zaman arkasında aynı 'açılma' eğilimi olan, aynı jeste sahip aynı 'ah' sesi olacaktır. Yeni bir 'a', yeni bir 'b', yeni bir 'c' sesi yaratamayacağımız gibi insan dilindeki sesler için yeni Eurythmic jestler yaratamayız. Onlar nesnel olarak varlar. Ancak artistik itkilerimize ve zevklerimize göre onları özgürce çeşitleyebilir ve renklendirebiliriz. Buradaki çeşitlilik, her defasında yenileyebileceğimiz ve yenilemek zorunda olduğumuz Psikolojik Jest'te olduğu kadar sınırsızdır.
> Konuşmasını çalışırken, her bir sesi canlandırırken Eurythmy'i araç olarak kullanan oyuncu, bundan pek çok fayda sağlayacaktır. Birincisi, armoni ve doğal güzellik konuşmaya yayılacaktır ve oyuncu tüm benliğiyle çirkinliğin bir ifade biçimi olarak var olmadığı (tema olarak değil) bir sanat diyarına yükselecektir. İkincisi, ses, oyuncunun yaratıcı amaçları için iyi bir iletken haline gelecektir. Üçüncüsü, oyuncunun ruhunda duyarlı hisler uyanacak ve bunlar her istenildiğinde erişilebilir hale gelecektir. Dördüncüsü, oyuncu konuşmayı karakter yaratma aracı olarak kullanmayı öğrenecektir. İnsan dilinin tüm seslerinin en güzel nüanslarını konuşmasında ifade edebildiği bu yeni uzmanlığı sayesinde oyuncu, oynayacağı her rol için farklı bir konuşma tavrı oluşturabilme yeteneği kazanacaktır. Telaffuzdaki en ince farklılıklar, yarattığı karakterleri birbirinden ayıracaktır. Karakterlerini hep aynı kalıplarla konuşturan bir yazar kötüdür. Aynı şekilde farklı rolleri hep aynı, değişmeyen konuşma tavrıyla oynayan oyuncu da kötüdür.
> Eğer tiyatro sanatı diye bir şey varsa oyunculukla ve rejiyle başlar. Yazar ve oyunu henüz tiyatro değildir. Dramaturgi diğer sanatlardan bağımsızdır; tiyatro, oyuncular ve yönetmen metni eline aldığında başlar. Tiyatroyu oluşturan onların Yaratıcı Kişilikleri'dir. Oyuncu oyunu keşfederken kendini de keşfetmeye başlar. Bir oyuncu için oyundaki bütün replikler, bütün durumlar, oyuncu kendisini artistik zevk sahibi bir okur gibi değil de, sorumluluğu yazarın dilini oyuncunun diline çevirmek olan bir oyuncu olarak onların ardında yatanı bulana kadar sessizdir. Yazılı sözcük, konuşulan sözcük halini almalıdır.
> Kendini aramak ve bulmak için oyuncu aşınmış yolları terk etmelidir. Bir oyuncunun kendini bulması ne anlama gelir? Tek bir anlama: kendi Yaratıcı Kişiliği ile temasa geçmek. Psikolojik Jest ve Eurythmy oyuncunun bu büyük amacı gerçekleştirmekte kullanacağı yollardır."[269]

Aşağıda Michael Chekhov tarafından verilen alıştırma ise, dile değil, karakterin amacını bulmaya yönelik yapılan hayali ve sezgisel bir arayışa odaklanmıştır. Bununla birlikte, psikolojik jest görünmez hale gelse de karakter yine de ona uygun şekilde konuşur ve bu da bizi Steiner'in jestin konuşmanın içinde yok olduğu fikrine götürür:

> "Kendinize bir rol seçmeksizin daha önce tarif ettiğimiz gibi herhangi bir oyun hayal edin. Oyundaki olaylar ve karakterler sizin için canlı bir performans halini alana kadar hayal etmeye

[269] Powers. "Michael Chekhov's Chart For Inspired Acting", **On the Technique of Acting by Michael Chekhov,** s. 74-77.

> devam edin. Bunu yaparken dikkatinizi sizin için önemli ya da anlamlı olan anlara verin. Seçmiş olduğunuz anda merkezde olan karaktere konsantre olun. Bu karakterden hayalinizde sizin önünüzde hareket etmesini isteyin ve hareketlerini tüm ayrıntılarıyla izleyin. Aynı zamanda karakterin *neyi* amaçladığını, isteğinin, arzusunun *ne* olduğunu 'görmeye' çalışın. Bunu yaparken sonuç çıkartmaktan kaçının, ancak zihin gözünüzün gördüğü imgenin yardımıyla karakterin '*ne*' sine olabildiğince açık ve canlı bir şekilde nüfuz etmeye çalışın. Karakterin ne yaptığını tahmin etmeye başlar başlamaz bunun için en basit Psikolojik Jesti bulmaya çalışın. Bir yandan imgenize bakarken bir yandan bunu fiziksel olarak uygulayın.
> Psikolojik Jesti uygulamaya devam ederek basitliği ve canlılığı içinde geliştirin. Hayali karakterinizden Psikolojik Jesti sizin için yapmasını istemeyin. Bunun bir faydası olmaz. Karakter yalnızca oyunun şartlarında hareket etmelidir. Örneğin Hamlet perde açıldığında taht odasında hareketsizce oturuyor olabilir. Bu sizin hayaliniz. Ancak Hamlet'in Psikolojik Jesti kollarıyla ve elleriyle yukarıdan aşağıya, yere doğru yaptığı geniş, yavaş, ağır bir hareket olabilir. Bu Jesti Hamlet'in hayatının o anındaki karanlık, depresif ruh haline uygun bulabilirsiniz. Ve bu Jest, hayalinizi izlerken, gerçekte sizin de yapmanız gereken Jesttir. Daha sonra Psikolojik Jesti aklınızın gerisinde tutarak Hamlet gibi hareket etmeye ve konuşmaya çalışın. Rol yaparken her içsel durumun ya da hareketin arkasında oyunculuğun özü olan basit ve canlı bir Psikolojik Jestin bulunduğunu anlayana dek Psikolojik Jesti ve oyununuzu dönüşümlü olarak tekrarlayın.
> (…)
> Psikolojik Jest zihin gözünüzde canlanacaktır ve pratik yaptıktan sonra, oynarken, bir tür ilham gibi, hep sizinle olacaktır."[270]

Oyuncunun bütün vücudunu kullanarak ve olanca yoğunluğuyla uyguladığı bu hareket, oyuncuya karakterin temel yapısını gösterirken, aynı zamanda da metnin öngördüğü çeşitli ruh hallerine girmesini sağlar. Bununla birlikte Michael Chekhov'un esinlenilmiş oyunculuk yaklaşımını temel alan oyuncu, kişisel yaratısını Psikolojik Jest ve eurythmy çalışmalarını kullanarak gerçekleştirebilir.

3.1.2.4. Stil Duygusu (*Style)*

Michael Chekhov'a göre, sahne üzerindeki her şey gerçek dışıdır. **Stil Duygusu** ile çalışan bir oyuncu, yüzeysel bir "gerçeklik" hissiyle mücadele etmek yerine, bir oyunun, senaryonun ya da sahnenin kendine has doğasını yakalamaya çalışır. Trajedi, dram, melodram, fars, komedi ve palyaçoluk ayrı ayrı, belli deneyimler gerektiren stilistik kategoriler ya da tarzlardır.[271]

3.1.2.5. Doğruluk Duygusu (*Truth*)

Doğruluk duygusu ile ifade edilen kendini "açma" durumudur; rol yaparken doğru davranışa karşı duyarlılığınızı geliştirme durumu. Oyunculukta doğrunun pek çok yüzü vardır.(1) Bireysel ya da psikolojik doğru: "Hareketlerim ve konuşmam bana göre,

---

[270]Powers, **a.g.e.,** 64-65.
[271] Powers. **a.g.e.,** s. XXXVİİİ

psikolojime göre doğru." (2) Metinde verilmiş durumlara göre doğru olmak. (3)Tarihi doğruluk: Dönem oyunları oynarken o dönemin ve olayın geçtiği yerdeki ulusun tarzını incelemek. (4) Stilistik doğru: Oyunun, trajedi, komedi, fars, dram, vs, stilini belirlemek. Ayrıca bu tiyatro kategorilerine ek olarak, diğer stil nüanslarını da belirlemek -Brechtyen, Shakespeareyen, vb.(5) Karaktere göre doğru olmak. Bu her rol için farklılık gösterir. Bunu karakter belirler, karakterin kendisiyle ilgili gösterdikleri konusunda hep daha alıcı olmakla ilgili bir durumdur. (6) İlişki doğrusu: Bir karakterin etrafındaki diğer karakterler karşısında gösterdiği, çoğunlukla karmaşık olan tavırlar ve farklılıklar.[272]

3.1.2.6. Dört Kardeşler (*The Four Brothers*) : Zarafet (*Feeling of Ease*), Form (*Feeling of Form)*, Güzellik (*Feeling of Beauty*) ve Bütünlük Duygusu (*Feeling of the Whole*)

"Dört Kardeşler" olarak da bilinen ***zarafet***, ***form***, ***güzellik*** ve ***bütünlük duyguları***, Chekhov tekniğindeki bütün diğer çalışmalarla ilgili olan özelliklere odaklanır. Bu duygulara Dr. Franc Chamberlain, "*Michael Chekhov on the Tecnique of Acting*" [Michael Chekhov'un Oyunculuk Tekniği] adlı makalesinde şu şekilde açıklık getirir;

> "…Zarafet duygusu, durum ya da konu ne kadar 'ağır' olursa olsun, bir aksiyonu hafiflik ve zarafet hissiyle oynamayı kapsar. Bu Stanislavski'nin rahatlama egzersizlerinin (exercises in relaxation) yerine geçer ve Chekhov'a göre bu mizahla ilintili olduğu kadar sanatın can alıcı unsurudur da. Bütünlük duygusu her aksiyonun, sahne işindeki her parçacığın, her konuşmanın ne kadar karmaşık olursa olsun bir başı, ortası ve sonu olduğunun ve açıkça ifade edilmesi gerektiğinin farkında olunmasını gerektirir. Form duygusu, uzaydaki şekillerin ve onların uygunluğunun farkında olmak için kişinin kendi aksiyonlarını estetik bakış açısından algılamasını sağlayacak bir yetenek geliştirir. Güzellik duygusu daha derin bir iş tatmini duygusunu kapsayan içsel bir histir ve 'övünmek' le karıştırılmamalıdır. Chekhov bunu fiziksel olarak çok güç bir görev üstlenmiş birinin bunu zorlanmadan yapmasına benzetir. Tüm bu özellikler işe karşı estetik bir mesafe duygusu geliştirir, bu da oyuncuyu içsel olmaktan çok dışsal olan bir bakış açısı kazanmak konusunda cesaretlendirir."[273]

Michael Chekhov'un sanat görüşüne göre her gerçek sanat yapıtında, o sanat yapıtının eserine yerleştirdiği zarafet, form, güzellik ve bütünlük duygusu özellikleri vardır.

---

[272] Powers. **a.g.e.,** s. XXXİV

[273] Chamberlain. "Michael Chekhov on the Tecnique of Acting,", **Twentieth Century Actor Rtaining: Principles of Performance**, s. 88-89.

Michael Chekhov'a göre yaratıcı oyunculuk, ifade araçları olarak kullandığı bedeni ve sesini bu dört özellikle "*süslemeli*"dir.[274]

Michael Chekhov, esinlenilmiş oyunculuk tekniği ile çalışan bir oyuncunun bedenini ve sesini zarafet duygusu ile süslemesi gerektiğini şu şekilde açıklar:

> "Oynarken kullandığınız kaba hareketler ve sert konuşmalar seyirciye kasvet verebilir hatta onları uzaklaştırabilir. Sanatçıda kabalık, yaratıcı olmayan bir enerjinin göstergesidir. Kabalık sadece bir tema olarak varolabilir, ama asla bir oyunculuk tarzı olarak değil. *'Sanatçıyı sanatçı yapan, her şeyden çok onun duruşundaki zarafettir.'* der Edward Eggleston. Diğer bir deyişle, sahnedeki karakterinizin hareketleri hantal, beceriksiz ve konuşma problemleri olabilir, ama sanatçı olarak siz, anlatma aracı olarak daima yumuşaklığı ve zarafeti kullanmalısınız. Hatta kabalığı bile yumuşaklık ve zarafet aracılığı ile sahnelemelisiniz. Eğer neyi oynadığınızı (tema, karakter) ve nasıl oynadığınızı (oynama tarzı, yolu) birbirinden ayırmayı öğrenirseniz, karakterin özellikleri ile sizin sanatçı olarak sahip olduklarınızı asla birbiriyle karıştırmazsınız.
> Zarafet bedeninizi ve ruhunuzu sakinleştirir. Ayrıca zarafet mizah ile yakından ilişkilidir. Çoğu komedi oyuncusu mizah anlatımı için kaba yollara başvurur. Örneğin yüzleri kızarır, saldırganlaşırlar, bedenlerini türlü şekillere sokarlar, ses tellerine zarar verirler. Ama yinede güldüremezler. Diğer oyuncular da aynı kaba yöntemleri kullanırlar, ama zarafet ve incelikle birlikte elbette daha başarılı olurlar. Daha iyi bir örnekse, hantal şekilde yere düşen bir palyaçodur. Ama öyle bir zarafet ve incelikle düşer ki kendinizi gülmekten alamazsınız. Bunun en başta gelen ve eşsiz örneği, Charlie Chaplin yada Grock gibi bir palyaçonun, hantal, grotesk unsurlarının altındaki zarif tarzlarıdır."[275]

Michael Chekhov'a göre, esinlenilmiş oyunculuk tekniği ile çalışan bir oyuncunun bedenini ve sesini zarafet duygusu ile süslemesi kadar aynı öneme sahip bir diğer nitelik olan form duygusu ile de süslemesi gereklidir. Form duygusunu Michael Chekhov şu şekilde açıklar:

> "Aynı öneme sahip diğer bir nitelik ise *Form*' dur. Yazarın belirsiz, silik bir insan tipi olarak betimlediği bir karaktere rastlayabilirsiniz. Ya da şaşkın, karmaşık, temiz konuşmayan, hatta kekeleyen, form niteliğinden çok uzak birini canlandırmak zorunda kalabilirsiniz. Ama böyle bir karakter sadece tema, yani 'neyi oynadığınız' olarak düşünülmeli. Bir sanatçı olarak 'nasıl oynadığınız' ise tamamen sizin form duygunuzun tam ve mükemmel olmasına bağlıdır. Formun açıklığına olan düşkünlük, büyük ustaların yarım kalmış eserlerinde ve taslaklarında bile kendini gösterir. Düzgün ve net formlar yaratmak, alanı her ne olursa olsun, sanatçının edinebileceği ve mükemmelleştirmek için mutlaka çalışması gereken bir yetenektir."[276]

Michael Chekhov'a göre, esinlenilmiş oyunculuk tekniği ile çalışan bir oyuncunun neyi (tema), nasıl (sahneleme şekli) oynadığı ile ilgili olarak geliştirebileceği bir diğer nitelik ise güzellik duygusu ile tarif edilir. Michael Chekhov, güzellik duygusu ile ilgili olarak oyuncunun şu soruyu sorması gerektiğini belirtir; *"Eğer eserim güzel olmalıysa, ben*

---

[274] Chekhov. **To the Actor.,** s.13.
[275] **Aynı.**
[276] Chekhov. **a.g.e.,** s.14.

çirkin durumları ve itici karakterleri nasıl canlandırabilirim? Bu güzellik anlayışı yarattığım anlamları yok etmez mi?"[277] Michael Chekhov'un oyuncudan gelecek böyle bir soruya vereceği cevabı ise açık ve nettir:

> "Cevabımız, aynı teoride neyi ve nasılı, yani temayı ve onu sahneleme şeklini, karakter yada durumu ve güzellik anlayışına sahip sanatçıyı birbirinden ayırt etmekte yatıyor. Sahnede estetik olmayan bir biçimde canlandırılan çirkinlik, seyirciyi rahatsız eder. Bu performansın etkisi psikolojik olmaktan çok fizikseldir. Sanatın yüksek etkisi böyle durumlarda felce uğrar. Oysa ki estetik olarak sahnelenmiş sevimsiz bir tema, karakter yada durum, seyircide o yüksek ve coşkun etkiyi yaratabilir. Güzellikle sahnelenen böyle bir tema, bir şeyin çirkinliğini, çirkinlik fikrine dönüştürür; aslına döner ve böylece seyircinin sinirlerini yıpratmak yerine onların öncelikle aklına ve ruhuna hitap eder."[278]

Michael Chekhov'un "dört kardeşler" olarak bilinen özelliklerinden "bütünlük duygusu" özelliği, oyuncunun kendi kendisini kontrol edebileceği bir oto-kontrol duygusu geliştirmesini hedefler. Esinlenilmiş oyunculuk tekniği ile çalışan bir oyuncu, bütünlük duygusu ile "kendisine yukarıdan bakıyormuş gibi" bir özellik kazanır. Michael Chekhov bu durumu şu şekilde açıklar:

> "Her giriş ve çıkışta farklı ve alakasız bölümleri oynayan bir oyuncu, bir önceki sahnede ne yaptığını ya da bir sonrakinde ne olacağını önemsemezse, oynadığı bölümleri asla bir bütün olarak algılayıp yorumlayamaz. Bir parçayı bütüne bağlamadaki beceriksizlik yada başarısızlık o parçaları seyirci için uyumsuz ve anlaşılamaz kılar.
> Diğer taraftan, eğer sahneye ilk girişinizde bile son sahneyi oynuyormuş (prova yapıyormuş) hissine sahip olursanız –tam tersine son sahneyi oynarken (ya da prova yaparken) de ilk sahneyi hatırlarsanız- bütün bölümleri detaylarına kadar görme şansınız olur, tıpkı kendinize yukardan bakıyormuş gibi. Detayları iyi birleştirilmiş bir bütün içinde değerlendirmek, sonraları size çarpıcı bütünün içine ahenkle karışan küçük detayları oynama imkânı sunacaktır.
> Bu bütünlük anlayışıyla birlikte oyunculuğunuz ne gibi yeni nitelikler kazanacak? Karakterinizin ve olay çizgisinin önemli noktalarına sezgisel olarak eğilmeye ve doğal olarak seyircinin dikkatini de sürekli canlı tutmaya başlayacaksınız. Oyunculuğunuz daha güçlü olacak. Karakterinizi ilk andan itibaren, bocalamadan anlamanızı sağlayacak."[279]

3.1.2.7. Nitelikler / Hisler 'ifade edilen' , Duygular 'sonuç' (*Qualities / Sensation 'means' , Feelings 'results'*)

Michael Chekhov'a göre, duygulara hükmedilmez, onları ancak "tatlılıkla" ikna edebilirsiniz. Chekhov, duyguları uyandırmanın araçlarını ise "***Nitelikler ve Hisler***" olarak belirler. Esinlenilmiş oyunculuk tekniğinde oyuncu, özellikle hareketlerinde niteliklere hemen ulaşabilir; duyguları hissetmese bile şefkat, neşe, öfke, şüphe, üzüntü, sabırsızlık vs. *hisleri* ile bedenini hareket ettirebilir. Oyuncu bir kez bu niteliklerden

[277] Chekhov. **a.g.e.,** s.15.
[278] **Aynı.**
[279] Chekhov. **a.g.e.** s. 17.

biriyle hareket ettikten sonra, er ya da geç şefkati *hissettiğini* gözlemleyecektir ve bu *his,* çok kısa bir süre sonra, içindeki "gerçek" şefkat ***duygusu****nu* çağıracaktır.[280]

Michael Chekhov, oyuncunun bireysel hislerinin farkında olması ve onları yaratıcılık noktasında işlevsel kılabilmesi için, hisleri uyandırabilecek teknik bir beceri edinmesi gerektiğini belirtir.

> "Bir oyuncunun bireysel hisleri değişken ve kaprislidir ya da zaman zaman öyle olabilir. Kendinizi, tamamen üzgün ya da neşeli, seven ya da nefret eden olarak hissetmeye programlayamazsınız. Oyuncuların, sahnede öyle hissediyormuş gibi görünmek için kendilerini zorlamaları çok sık gerçekleşir, içlerinden gelen hisleri sıkıştırmak için çok sayıda başarısız girişimlerde bulunurlar. Oyuncunun istediği ve ihtiyacı olduğu anda hislerini uyandırabilmesi, pek çok durumda 'mutlu bir tesadüf' olmaktan çok teknik becerinin bir zaferi değil midir? Gerçek sanatsal hisler, kendiliğinden ortaya çıkmayı reddettikleri takdirde, oyuncunun üzerine çalışıp ustalaşacağı bazı teknik araçlar yardımıyla güzelce kandırılmalıdır."[281]

Bu noktada Michael Chekhov'un his (*sensation*) ile neyi tanımlamak istediği önem arz etmektedir. Michael Chekhov'a göre hisler, oyuncunun "*gerçek-samimi yaratıcı duygularının kendiliğinden ve kolayca içine döküldüğü bir kaptır; eylemleri için seçtiği özelliklere benzer duygu ve hisleri çeken bir çeşit mıknatıstır*" .[282]

Hisleri uyandırmanın ve ikna etmenin yolları olarak, iyi eğitilmiş bir imgelem ve atmosfer içinde çalışmanın yararlı olacağını belirten Michael Chekhov, aynı zamanda tamamen fiziksel bir çalışma ile de hislerin uyandırılabileceğini ileri sürer.

> "Kolunuzu kaldırın. İndirin. Ne yaptınız? Basit bir fiziksel eylem gerçekleştirdiniz. Bir jest yaptınız. Ve bunu hiç zorlanmadan gerçekleştirdiniz. Neden? Çünkü, her eylemde olduğu gibi, sizin içinizden geldi. Şimdi aynı eylemi tekrar yapın, ama bu kez ona bazı *nitelikler* ekleyin. Hadi bu nitelik *tedbirlilik* olsun. Jestinizi, hareketlerinizi *tedbirli* bir şekilde yapacaksınız. Bunu da aynı kolaylıkta gerçekleştirebildiniz mi? Tekrar tekrar yapın ve bakalım ne göreceksiniz. *Tedbirli* bir şekilde yaptığınız hareketleriniz artık yalnızca fiziksel bir eylem değil; belli bir psikolojik nüans edindi. Nedir bu nüans?
> Bu kollarınızı saran ve dolduran, tedbirlilik Hissidir (sensation). Bu psikolojik bir histir. Aynı şekilde, bütün bedeninizi tedbirlilik niteliğini kullanarak hareket ettirseydiniz, doğal olarak tüm bedeniniz bu hisle dolacaktı."[283]

Michael Chekhov, bu tür bir çalışma ile hisleri uyandırmanın, oyuncunun profesyonel hayatta karşılaşabileceği hislerinin inatçı ve kaprisli olması ya da işlevlerini

---

[280] Powers. "Michael Chekhov's Chart For Inspired Acting", **On the Technique of Acting by Michael Chekhov,** s. xI
[281] Chekhov. **To the Actor.**, s. 58.
[282] Chekhov. **a.g.e.** s. 59.
[283] **Aynı.**

reddetmeleri halinde, "onları harekete geçirmenin en basit teknik yolu" olarak algılanması gerektiğini belirtir. Michael Chekhov aynı zamanda, örnekte verilen "nitelik" hissinin uyandırılması ile bu ve buna yakın olan bir sürü hissin de oyuncunun içinde psikolojik bir his olarak uyanabileceğinin altını çizer.

> "Bu tedbirlilik duygusunun bir ürünü olarak, sanki bir tehlikeyle karşılaşmış gibi sinirli ya da tetikte hissedebilirsiniz; bir çocuğu koruyormuş gibi sevgi dolu ve şefkatli hissedebilirsiniz; ya da neden tedbirli olmanız gerektiğine bağlı olarak bir çeşit şaşkınlık veya merak da olabilir. Tüm bu duygu nüansları, ne kadar farklı olursa olsun, tedbirlilik duygusu ile ilişkilidir."[284]

Michael Chekhov, hisleri uyandırmak için yapılan bu çalışmanın, bedenin her hareketinde uygulanabilir bir çalışma olduğunu belirtir.

> "Tek yapmanız gereken kendinize şunu söylemek: 'Bedenimde bu ya da şu nitelikle birlikte ayakta duruyorum, oturuyorum ve uzanıyorum.' Duygu kaleydoskopunu (çiçek dürbünü) ruhunuzdan dışarı çıkartarak, buna anında tepki gelecektir."[285]

Aynı zamanda, karakterin birden çok nitelikle dolu olan bir durumunda, bu nitelikleri birlikte kullanmakta mümkündür; oyuncu aynı anda ciddi ve umutsuz, düşünceli ya da kızgın gibi nitelikleri bir arada kullanabilir. Çünkü oyuncu "ne kadar çok özellik seçer ve birleştirirse birleştirsin, onlar onun için bütün bir duygu haline gelecektir, tıpkı müzikteki baskın akort gibi".[286]

3.1.2.8. Beden / Psiko-fiziksel alıştırmalar (*Body / Psycho-physical exercises*)

Michael Chekhov'a göre, insanın bedeni ve zihni birbirinden ayrı düşünülemez. Oyunculukta, bir oyuncunun çalışması ne tamamen psikolojik ne de tamamen fiziksel olmalıdır. Oyuncunun (ve karakterin) fiziksel bedeninin, yine oyuncunun psikolojisini etkilemesine ve tam tersine izin verilmelidir. Bu sebeple oyuncunun bütün egzersizleri ***psiko-fiziksel*** olmalıdır ve egzersizler mekanik bir tarzda yapılmamalıdır.

Michael Chekhov, psiko-fiziksel alıştırmaların üç ihtiyaçtan kaynaklandığını belirtir; birincisi ve en önemlisi bedenin *yaratıcı psikolojik dürtüye karşı duyarlılık* kazanmasıdır. Bu ihtiyaç yalnızca sıkı bir fiziksel çalışmayla giderilemez. Böyle bir

---

[284] Chekhov. **a.g.e.** s. 60.
[285] Chekhov. **a.g.e.** s. 60.
[286] **Aynı.**

gelişim sürecinde psikolojinin kendisinin de yer alması gerekmektedir. Oyuncunun bedeni psikolojik nitelikleri içine çekmeli (absorbe etmeli), onlarla öyle dolu olmalıdır ki, bu nitelikler bedeni yavaş yavaş, dahice imgelerin, hislerin, duyguların ve isteklerin alıcısı ve ileticisi olan bir çeşit duyarlı zar haline dönüştürebilsin.[287]

Psiko-fiziksel alıştırmaları doğuran ikinci ihtiyaç *psikolojinin zenginliği* olarak belirir. Duyarlı bir beden ve zengin, renkli psikoloji birbirini tamamlar ve oyuncunun mesleki amacına ulaşması için gereken uyumu yaratırlar. Oyucu bunu ilgi alanının çemberini genişleterek başarabilir. Oyuncu, dönem oyunlarını, tarihsel romanları ve hatta tarihin kendisini okuyarak, başka dönemlerdeki insanların psikolojilerini anlamaya ve kavramaya çalışmalıdır. Bunu yaparken, kendi modern görüş açısını, ahlaki değerlerini, sosyal ilişkilerini ve kişisel yapısını karıştırmadan, onların düşüncelerine süzülmeye çalışmalıdır.[288]

Üçüncü ihtiyaç ise *hem bedenin hem psikolojinin oyuncuya tümüyle itaat etmesidir.* Kendinin ve sanatının ustası olan oyuncu "kaza" faktörünü kapı dışarı etmeli ve sanatına sağlam bir zemin hazırlamalıdır. Michael Chekhov'a göre, oyuncuya yaratıcı etkinliği için gereken kendine güveni, özgürlüğü ve uyumu yalnızca onun bedeni ve psikolojisi üzerindeki mutlak egemenliği verecektir. Oyuncu, "*materyalistik dünya görüşünün egemen olduğu çağımızın günlük yaşamında bedenini etkili ve doğru bir şekilde kullanamaz*" [289] ve bunun sonucu olarak kaslarının çoğu güçsüzleşir, esnekliğini ve duyarlılığını yitirir. Oyuncunun kasları yeniden canlandırılmalı ve esneklik kazanmalıdır.[290]

Michael Chekhov'a göre, dans hareketlerinden sakınılarak, imgelem gücü ile pekiştirilmesi önerilen psiko-fiziksel alıştırmalar sayesinde oyuncu iç enerjisini arttırabilir, ışın gönderme ve karşılama yeteneğini geliştirebilir, iyi bir biçim anlayışı edinebilir, özgürlük, zarafet, rahatlık ve güzellik duygularını yoğunlaştırabilir, içsel varlığın önemini kavrayabilir ve her şeyi bütünlük içinde görmeyi öğrenebilir.[291]

---

[287] Chekhov. **a.g.e.** s. 2.
[288] Chekhov. **a.g.e.** s. 4.
[289] Chekhov. **a.g.e.** s. 6.
[290] **Aynı.**
[291] Chekhov. **a.g.e.** s. 20.

Michael Chekhov, oyuncunun bedenini dahice imgelerin, hislerin, duyguların ve isteklerin alıcısı ve ileticisi olan bir çeşit "duyarlı zar" haline dönüştürebilmesi için, birbirini organik olarak takip eden bir dizi psiko-fiziksel alıştırma önerir. Alıştırmalardan ilki, bedensel ve psikolojik olarak oyuncunun "özgürlük" hissini kavrayabilmesi için tasarlanmıştır. Söz konusu alıştırmayı Michael Chekhov şu şekilde açıklar:

> "Çevrenizdeki maksimum alanı kullanarak bir dizi geniş, serbest ama basit hareketler yapın. Bunları yaparken tüm bedeninizi kullanın. Hareketleri yeterli enerji harcayarak ama gereksiz yere kaslarınızı zorlamadan yapın. Aşağıdakiler size bu hareketler için yol gösterici olabilir:
> Kollarınızı ve ellerinizi iki yana genişçe açarak, bacaklarınızı da aynı şekilde, bedeninizi tamamen açın. Bu geniş pozisyonda birkaç saniye bekleyin. Gitgide daha da genişlediğinizi düşünün. Tekrar eski halinize dönün. Bu hareketi birkaç defa tekrarlayın. Hareketin amacını aklınızdan çıkarmayın; *'bedenimin tüm uyuyan kaslarını uyandıracağım; onları yeniden kuvvetlendirip, kullanacağım.'*
> Şimdi, kollarınızı gövdenizin üzerinde çaprazlayarak ve ellerinizle omuzlarınıza dokunarak kendinizi kapatın. Başınızı aşağıya indirerek, tek dizinizin yada ikisinin de üstünde diz çökün. Git gide küçüldüğünüzü, iki büklüm olduğunuzu, çevrenizdeki alanın daraldığını ve sanki beden olarak yok olmak istediğinizi düşünün. Bu hareketlerle de, bir önceki hareketlerden farklı olarak, kaslarınızın başka kısımları uyandırılmış olacaktır.
> Tekrar ayakta bir pozisyonla devam edelim. Kollarınızdan tekini yada ikisini de uzatarak, bacağınızın üzerinde bedeninizi öne atın. Şimdi de kullanabileceğiniz en geniş alanı kullanarak kollarınızı sağa ve sola doğru uzatın.
> Bir demircinin, örsün üzerinde çekicini dövmesini andıran bir hareket yapın.
> Şimdi daha farklı, iyi düzenlenmiş, geniş hareketler yapıyoruz; sanki sırayla bir şeyi farklı yönlere fırlatıyormuş gibi, bir şeyi yerden alıyormuş gibi, sonra onu başımızın üstüne kaldırıyormuş gibi, onu sürüklüyor, itiyor ve havaya fırlatıyormuş gibi. Bu hareketleri orta tempoda, gerekli gücü sarf ederek ve tam olarak yapın. Dans hareketlerinden sakının. Hareket ederken nefesinizi tutmayın. Acele etmeyin ve her hareketten sonra durun.
> Bu alıştırmayla birlikte yavaş yavaş özgürlüğünüzü ve yaşamınızın uzadığını hissedeceksiniz. Bırakın bu his, psikolojik alt yapınızın ilk adımı, vücudunuzu sarsın."[292]

Michael Chekhov'un önerdiği ikinci psiko-fiziksel alıştırma, bu araştırmanın "Karakterizasyon / Hayali Beden ve Merkez" başlıklı kısmında, "hayali merkez" yaratımı ile ilgili belirtilen alıştırma ile örneklendirilmiştir.

Michael Chekhov üçüncü psiko-fiziksel alıştırmada, "şekil verme" çalışmasını gerçekleştir. Şekil verme çalışması, belirsizliğin ve şekilsizliğin sanatta yerinin olmadığı konusunda yaratıcı oyuncuyu ikna etmek üzerine temellendirilmiştir. Michael Chekhov, şekil verme çalışmasını şu şekilde açıklar:

---

[292] Chekhov. **a.g.e.** s. 6.

> "Önceki alıştırmada olduğu gibi, bütün bedeninizi kullanarak güçlü ve geniş hareketlerle başlayın. Ama bu sefer kendinize şunu söyleyin; *' Tıpkı bir heykeltıraş gibi, çevremdeki boşluğu şekillendiriyorum. Etrafımdaki havada, beden hareketlerimle yontulacak şekiller bırakıyorum.'*
> Sağlam ve belirgin şekiller yaratın. Bunu başarmak için her hareketinizin başlangıcını ve sonunu düşünün. Yine kendinize *' Şimdi bir şekil yaratacak hareketime başlıyorum.*' deyin. Bitirdikten sonra da *'Şimdi hareketi bitirdim ve şekil orada'* demeyi unutmayın. Bedeninizi hareket eden bir şekil olarak hissedin ve düşünün. Bu hareketleri rahat ve yapması eğlenceli olana kadar birkaç defa tekrarlayın. Çabalarsanız bir tasarımcının daha iyi, daha net ve daha anlamlı şekli bulmak için çizgiyi tekrar tekrar çizmesine benzeyecek. Hareketlerinizin şekillendirme vasfını kaybetmemesi için çevrenizdeki havanın size karşı koyan bir araç olduğunu düşünün. Ayrıca aynı hareketleri farklı tempolarda yapmaya çalışın.
> Sonra bu hareketleri bedeninizin farklı bölümlerini kullanarak üretmeyi deneyin; çevrenizdeki havaya sadece omuzlarınız ve kürek kemiğinizle şekil verin, sonra sırtınızla, sonra dirseklerinizle, dizlerinizle, alnınızla, ellerinizle, parmaklarınızla vb. Bütün bu hareketleri yaparken bedeninizin içinde dolaşan ve dışarıya fışkıran gücü koruyun. Gereksiz kas gerginliklerinden sakının. Kolaylık olması için bu şekillendirme hareketlerini ilk olarak göğsünüzdeki merkezi düşünmeden, bir süre sonrada göğsünüzdeki hayali merkezi kullanarak yapın.
> Şimdi, önceki hareketler gibi doğal, günlük işlerimizde kullandığımız hareketleri yapın. Merkezimizi kullanıyoruz ve sağlamlık duygusunu, şekillendirme enerjisini ve şekilleri birleştirip koruyoruz.
> İş farklı nesnelerle temasa geçmeye gelince, kuvvetinizi onlara geçirmeye ve onları enerjinizle doldurmaya çalışın. Bu size nesneleri kolaylıkla ve büyük bir beceriyle kullanma yetisini (sahnede ellerini kullanma özelliği) kazandıracak. Aynı şekilde enerjinizi çalışma arkadaşlarınıza da yayın (uzakta bile olsa); bu sahnede doğru ve sağlam bir iletişim kurmanın en basit yollarından biridir ki, bu sahne iletişimi, tekniğimizin önemli bir parçasıdır.
> Bu alıştırmayı ellerinizi ve parmaklarınızı ayrı ayrı çalıştırarak sonlandırın. Bir dizi sıradan hareketler yapın; alın, itin, kaldırın, bırakın, onlara dokunun, yerlerini değiştirin. Ellerinizin ve parmaklarınızın da aynı şekillendirme enerjisi ile dolduğunu ve onların her hareketiyle de şekiller oluşturduklarını düşleyin. Hareketlerinizi abartmaya gerek yok. İlk başta biraz garip ve abartılı görünebilirler ama bu sizin şevkinizi kırmasın. Ancak iyi geliştirilmişse, duyarlıysa ve yerinde kullanılıyorsa bir oyuncunun elleri ve parmakları sahnede en anlamlı şekilde kullanılabilir.
> Şekillendirme için yeterli tekniği edindiğinize ve bunun keyfine vardığınıza göre şimdi kendinize deyin ki; *'Yaptığım her hareket küçük bir sanat eseri, onu bir sanatçı gibi yapıyorum. Bedenim şekil verme hareketi ve şekiller yaratmak için iyi bir enstrüman. Bedenim yoluyla, içimdeki enerjiyi ve gücü seyirciye iletebiliyorum.'* Bırakın bütün bu düşünceler bedeninizi sarsın.
> Bu alıştırma size, sahnede her yaptığınız şey için sürekli, şekiller yaratma imkânı sağlayacaktır. Şekil sizin için bir zevk unsuruna dönüşecek, çalışırken kendinizde ya da başkalarında rastladığınız, herhangi bir belirsiz ve biçimsiz hareketten ya da anlamsız hareketlerden, konuşmalardan, düşüncelerden, dürtülerden sanatsal olarak bir tat alamayacaksınız. Artık belirsizliğin ve şekilsizliğin sanatta yerinin olmadığını anlayacak ve ikna olacaksınız."[293]

Psiko-fiziksel alıştırmalar için önerilen diğer çalışma "*hareketlerin boşlukta yüzmesi*" duygusu üzerinden şekillenmiştir. Michael Chekhov, "hareketlerin boşlukta yüzmesi" çalışmasını şu şekilde açıklar:

> "Önceki alıştırmalardaki geniş ve serbest hareketleri tekrarlayın, tabi ki tüm vücudunuzu kullanarak. Sonra basit, sıradan hareketlere geçin ve en son ellerinizi ve parmaklarınızı çalıştırın.
> Ama bu sefer başka bir düşünceden yola çıkıyoruz; *'Hareketlerim boşlukta yüzüyor, zarif ve güzelce birbirine karışıyor.'* Önceki alıştırmalarda olduğu gibi, bütün hareketler basit ve iyi biçimlenmiş olmalı. Büyük dalgalar gibi azalıp çoğalsınlar. Yine gereksiz kas gerginliklerinden

[293] Chekhov. **a.g.e.** s. 7-8.

> kaçının ama diğer yandan hareketlerinizin kuvvetsiz, belirsiz, yarım ve şekilsiz olmasına izin vermeyin.
> Bu alıştırmada çevrenizdeki havayı, sizi üzerinde tutan ve üzerinde hareketlerin kaydığı suyun yüzeyi gibi düşünün.
> Temponuzu değiştirin. Zaman zaman durun. Bu bölümdeki tüm alıştırmalar sayesinde, yaptığınız her hareketin küçük bir sanat eserine dönüştüğünü düşünün. Huzurlu, ağır başlı hissetmeniz ve psikolojik samimiyetiniz sizin ödülünüz olacak. Bütün bu hisleri koruyun ve bırakın tüm bedeninizi sarsınlar."[294]

Bir sonraki çalışma "*bedenin boşlukta uçması*" imgesi ile şekillenmektedir. Bu alıştırmayı ise Michael Chekhov şöyle açıklar:

> "Eğer uçan kuşları izlediyseniz, şimdiki hareketlerimizin temel amacını kolaylıkla anlayacaksınız. Tüm bedeninizin boşlukta uçtuğunu düşünün. Önceki alıştırmalarda olduğu gibi, hareketleriniz şeklini kaybetmeden birbirine karışmalı. Bu alıştırmada fiziksel enerjiniz isteğinize göre azalıp çoğalabilir, ama asla tamamen yok olmamalı. Psikolojik olarak ise enerjinizi sürekli korumalısınız. Dışarıdan sabit bir pozisyonda duruyor gibi görünebilirsiniz, ama içinizde yükseklerde uçuyormuş hissini korumalısınız. Çevrenizdeki havayı uçmanızı sağlayan bir araç olarak düşünün. İsteğiniz, vücut ağırlığınızın üstesinden gelmek ve yerçekimine karşı savaşmak olmalı. Hareket ederken temponuzu değiştirin. Hafifliğin ve rahatlığın verdiği keyif tüm bedeninize yayılsın.
> Bu alıştırmaya da yine geniş ve serbest hareketlerle başlayın. Sonra sıradan hareketlerle devam edin. Günlük hareketleri yaparken onların gerçekliğini ve basitliğini korumaya çalışın."[295]

Bir sonraki alıştırma, bu araştırmanın başka bir kısmını oluşturan "Işıma-ışın gönderme / alma" adlı bölümde incelenecektir.

Michael Chekhov bu psiko-fiziksel alıştırmaların, bedenin *yaratıcı psikolojik dürtüye karşı duyarlılık kazanması* amacıyla hazırlandığını belirtir.[296]

3.1.2.9. İmgelem (*Imagination*)

Esinlenilmiş oyunculuk tekniğinde oyunculuğun neredeyse tamamı, oyuncunun "***İmgelem***" yeteneğine ve kurmaca oyunun gerçeğini sahnede yeniden yaratmasına dayanır. Michael Chekhov'a göre, bir oyuncu imgelem gücünü ve fantezi dünyasını ne kadar çok uyarır ve eğitirse, karakterin anlamını ve derinliğini o kadar iyi anlar.[297]

Michael Chekhov imgelem gücünü geliştirmek ve imgelem gücünün farkındalığını arttırmak üzerine oyuncunun izlemesi gereken yolu yedi aşamaya ayırır. Michael

---

[294] Chekhov. **a.g.e.** s. 10.
[295] Chekhov. **a.g.e.** s. 11.
[296] Chekhov. **a.g.e.** s. 4.
[297] Powers. "Michael Chekhov's Chart For Inspired Acting", **On the Technique of Acting by Michael Chekhov,** s. XII

Chekhov'a göre bu aşamalar şu şekilde gerçekleşir; 1. İlk imgeyi yakalamak. 2. Onun bağımsız yaşamını izlemeyi öğrenmek. 3. Ona sorular sorup, emirler vererek, onunla işbirliği yapmak. 4. İmgenin iç dünyasına girmek. 5. İmgenin esnekliğini geliştirmek. 6. Bu yolla karakterleri oyuncunun tamamen kendisinin yaratması. 7. Karakterleri birleştirme tekniği üzerinde çalışmak.

Michael Chekhov, oyuncuya imgelem gücünü geliştirmek ve imgelem gücünün farkındalığını arttırmak için önerdiği alıştırmasının ilk hedefi olarak, *ilk imgenin yakalanması* gerektiğini belirtir. Chekhov, bu durumu şu şekilde açıklar:

> "Alıştırmaya basit ve kişisel olmayan (sizin kendi duygularınız, iç dünyanız ve yaşam tecrübelerinizle ilgili olmayan) olayları hatırlayarak başlayın. Mümkün olduğunca çok detayı hatırlamaya çalışın. Konsantrasyonunuzu dağıtmamaya çalışarak, bu hatırladıklarınız üzerine yoğunlaşın.
> Bu alıştırmalarla eş zamanlı olarak, aklınızdan geçen ilk imgeyi yakalayın ve kendinizi eğitmeye başlayın. Bunu şöyle yapabilirsiniz; Elinize bir kitap alın, rasgele bir sayfayı açın, oradan bir kelime okuyun ve sizde hangi imgeyi uyandırıyor bakın. Bu size kendinizi onların soyutlarıyla, cansız kavramlarıyla sınırlamaktansa bir şeyleri hayal etmeyi öğretecek. Soyut düşüncenin yaratıcılığa çok az katkısı vardır. Birkaç çalışmadan sonra, her kelimenin hatta 'ama', 've', 'eğer', 'çünkü' gibi kelimelerin bile belli imgeleri -belki bazıları tuhaf ve acayip olan- uyandırdığını fark edeceksiniz. Dikkatinizi bir anlığına bu imgeler üzerinde yoğunlaştırın, sonra alıştırmaya aynısını başka kelimelerle yaparak devam edin."[298]

İkinci aşama olan "*imgenin bağımsız yaşamını öğrenmek*", Michael Chekhov'un önerdiği alıştırma ile şu şekilde sağlanır:

> "Bir süre sonra alıştırmanın yeni basamağına geçin; imgeyi yakaladıktan sonra, ona bakın ve hareket etmeye, değişmeye, konuşmaya ve kendi başına oynamaya başlayıncaya kadar bekleyin. Her imgenin kendine ait bağımsız bir yaşamı olduğunu fark edin. Bu yaşama müdahale etmeyin, ama birkaç dakikalığına onu takip edin."[299]

Üçüncü aşama olarak belirlenen imgeye "*sorular sorup, emirler vererek, onunla işbirliği yapmak*" aşamasını Michael Chekhov şu şekilde açıklar:

> "Sonraki aşama; tekrar bir imgelem yaratın ve bırakın kendi bağımsız yaşamını oluştursun. Sonra, sorular sorarak ya da emirler vererek bu yaşama müdahale etmeye başlayın. 'Nasıl oturduğunu bana gösterir misin? Nasıl kalktığını? Yürüdüğünü? Merdivenleri nasıl inip çıktığını? Diğer insanlarla nasıl görüştüğünü?' ve dahası… Eğer bu bağımsız yaşam çok güçlü olmaya başlarsa ve imgeler inatlaşırsa (genellikle olduğu gibi), ricalarınızı emirlere dönüştürün.
> Daha çok psikolojik yapısıyla ilgili sorular ve emirlerle devam edin; 'Mutsuzken nasıl görünürsün? Ya mutluyken?.... Arkadaşını samimi bir şekilde karşıla. Gül. Ağla.' Ve daha bir çok benzer ricalar ve emirler. İmge size 'görmek' istediğinizi gösterene kadar, benzer soruları sormaya devam edin. Alıştırmaya devam etmek istediğiniz her zaman aynı yöntemi tekrarlayın.

---

[298] Chekhov. **To the Actor.,** s. 29.
[299] **Aynı.**

> İmgenizin bağımsız yaşamına müdahale ederken onu farklı durumlara da yerleştirebilirsiniz, dış görünüşünü değiştirmesini emredin ya da ona başka görevler verin. Birkaç defa ona özgürlüğünü vererek ve sonra tekrar kendi isteklerinizi ona uygulatarak değişimler yaratın.
> Bir oyundan, birkaç karakterin bulunduğu kısa bir sahne seçin. Bu sahneyi, imgeleminizde tüm karakterleriyle birkaç kez canlandırın. Sonra, karakterlere bir dizi soru yöneltin ve bazı önerilerde bulunun – 'Eğer sahnenin atmosferi farklı olsaydı nasıl oynardın?...' ve birkaç farklı atmosfer önerin. Tepkilerini izleyin ve sonra; ' Şimdi de sahnenin temposunu değiştir' emrini verin. Sahneyi daha şartlara bağlı ya da daha serbest oynamasını isteyin. Onlara bazı duyguları güçlendirmelerini ve bazılarını da zayıflatmalarını söyleyin. Yönelimlerini, uğraşlarını ya da farklı yorumlamalara yol açacak herhangi bir şeyini değiştirin.
> Böylelikle, parçanız üzerine çalışırken yaratıcı imgenizle işbirliği yapmayı öğreneceksiniz. Bir yandan karakterinizin (imge olarak) size sunduğu teklifleri kabul etmeye alışırken, diğer yandan sorularınız ve emirleriniz yoluyla, onu özenle düzenleyecek ve sizin (ya da yönetmeninizin) zevkinize ve isteğinize göre mükemmelleşmesini sağlayacaksınız."[300]

Michael Chekhov'a göre, oyuncu imgelem gücünü geliştirmek ve imgelem gücünün farkındalığını arttırmak için, "*imgenin dış dünyasından yararlanarak, onun iç dünyasını keşfetmelidir*." Bu süreci Michael Chekhov şöyle açıklar:

> "…bir imgenin dışardan görünüşü aracılığıyla iç dünyasına sızmaya çalışın.
> Günlük yaşamımızda, çevremizdeki insanları çok yakından ve dikkatli bir şekilde gözlemlemek pek yaygın bir davranış değildir ve sonuç olarak onların iç dünyasına yeterince giremeyiz. Psikolojilerinin bazı yönleri size hep bilinmez gelir; sizin keşfedemeyeceğiniz bazı sırlar hep olacaktır. Ama imgelerinizle durum böyle değil, onların sizden saklayacağı hiçbir sır yoktur. Neden? Çünkü imgeleriniz her ne kadar sizin için yeni ve beklenmedik olursa olsun, sonuçta onlar sizin kendi yarattıklarınız; onların içinde yaşadıkları, sizin içinizde yaşadıklarınız. Evet, yaratıcı imgeleminizi kullanmadan önce fark etmediğiniz duyguları, hisleri ve istekleri size gösterebilirler, ama bilinçaltınızın ne kadar derinliklerinde oluşursa, size bir o kadar yabancı geleceklerdir. Öyleyse, imgelerinizin duygularından, hislerinden, isteklerinden ve size sunduklarından etkileninceye kadar, yani imgelerinizin hissettiklerini ve isteklerini siz de hissetmeye ve istemeye başlayıncaya kadar onları izlemek için kendinizi eğitin. Bu, zahmetle ve acı çekerek kendinizi 'sıkıştırma' dan hislerinizi uyandırmanın ve alevlendirmenin bir yoludur. İlk olarak basit psikolojik anlar seçin."[301]

Michael Chekhov oyuncuya, imgelem gücünü geliştirmek ve imgelem gücünün farkındalığını arttırmak için bir sonraki aşama olarak, "*imgenin esnekliğini geliştirmek*" için belirlenen alıştırmaya geçmeyi önerir. Bu alıştırma şu şekilde biçimlenir:

> "Bazı imgeleri ele alın, onları en ince ayrıntısına kadar çalışın. Sonra onu, yavaşça başka bir imgeye dönüştürün. Örneğin; genç bir adam git gide yaşlanır; yeni filizlenmiş bir bitki yavaş yavaş büyür, bir sürü dalı olan bir ağaca dönüşür; bir kış manzarası yavaşça bahar olur, yaz olur ve sonbahar olur.
> Aynı alıştırmayı fantastik imgelerle de yapın. Cadılarla sarılmış bir şato fakir bir kulübeye dönüşsün ya da buna benzer şeylere; yaşlı bir cadı genç ve güzel bir prenses olsun; bir kurt yakışıklı bir prens halini alsın. Sonra hareketli imgelerle çalışmaya başlayın. Şövalyelerin dövüşleri, ilerleyen bir orman yangını, heyecanla bekleyen insan topluluğu, çiftlerin dans ettiği bir balo salonu ya da yoğun çalışma saatindeki bir fabrika gibi. İmgelerinizin seslerini ve konuşmalarını işitmeye çalışın. Sakın dikkatiniz dağılmasın ya da bir sahneden diğerine

[300] Chekhov. **a.g.e.,** s. 30.
[301] Chekhov. **a.g.e.,** s. 31.

> atlamayın ve geçiş sahnelerini kaçırmış olmayın. İmgelerin bu dönüşümleri tıpkı filmlerdeki gibi yumuşak ve sürekli bir akış içinde olmalı."[302]

Bir sonraki aşama, "*bu yolla oyuncunun karakterleri tamamen kendisinin yaratması*" olarak belirlenir.

> "Şimdi, tamamen kendinize ait bir karakter yaratın. Onu geliştirmeye, detaylarını düzenlemeye başlayın; ona sorular sorarak ve geçerli cevaplar alarak günlerce, belki haftalarca onun üzerine çalışın. Onu farklı durumlara, farklı çevreye yerleştirin ve tepkilerini izleyin; karakterine ait özellikleri ve ögeleri geliştirin. Sonra ondan konuşmasını isteyin ve duygularını, hislerini, isteklerini, düşüncelerini izleyin; kendinizi ona öyle açın ki, onun iç dünyası sizinkini etkilesin. Beğendiğiniz 'tekliflerini' kabul ederek onunla işbirliği yapın. Komik karakterler kadar dramatik karakterler de yaratmaya çalışın."[303]

Michael Chekhov'un imgelem gücünü geliştirmek ve imgelem gücünün farkındalığını arttırmak için önerdiği "*karakterleri birleştirme tekniği*" üzerinde çalışmak, "*To the Actor*" adlı kitabında, imgelem üzerinde çalışmak için önerdiği diğer aşamalarından farklı olarak, ayrı bir alıştırma önerisi içinde belirlenmiştir. Bu alıştırma önerisinde Michael Chekhov, oyuncunun karakterleri birleştirmek tekniği olarak imgesel hareketlerle, gerçek hareketler arasındaki temel farklılıkları bulgulamasının önemi üzerinde durmuştur. Michael Chekhov'da "*karakterleri birleştirme tekniği*" alıştırması, şu şekilde gerçekleşir:

> "İlk olarak, basit hareketler yaptığınızı hayal edin; ellerinizi kaldırdığınızı, kalktığınızı, oturduğunuzu veya bir nesneyi elinize aldığınızı. Bu hareketleri imgeleminizde çalışın ve ardından onları gerçekten uygulayın. İmgeleminizdekini, ona elinizden geldiğince sadık kalarak, taklit edin. Hareketi yaptıktan sonra gerçek hareketinizin imgeleminizde gördüğünüzden farklı olduğunu fark ederseniz, onu tekrar imgeleminizde çalışın ve yeniden yapmayı deneyin, ta ki hareketlerinizin tamamen imgeleminizdekinin kopyası olduğunu hissedinceye dek. Bedeninizin, imgeleminizdeki en küçük ayrıntıya uyduğundan emin oluncaya kadar bu alıştırmayı tekrarlayın. Alıştırmaya daha karmaşık hareketler ve eylemlerle devam edin.
>
> Şimdi aynı alıştırmayı basit hareketler, eylemler ve psikolojik durumlardan başlayarak, bir oyundan ya da romandan seçeceğiniz bir karakterin imgesine uyarlayın. İmgenizin birkaç kelime söylemesine izin verin. Karakterinizin hisleri sizin hislerinizi uyandırıncaya dek, onu (olabildiğince çok detaya, büyük bir dikkat göstererek) imgenizde çalışın. Sonra da, ona sadık kalarak gerçekteki görünüşünüzle birleştirmeye çalışın.
>
> Bu birleştirme sırasında, bazen hayalinizde canlandırdığınız ve en küçük detayına kadar çalıştığınız şeylerden biraz saptığınızı fark edebilirsiniz. Eğer bu sapma birleştirme işlemi yaparken gelen ani bir ilham sonucu ise, bunu olumlu ve istenilen bir gerçek olarak kabul edin."[304]

---

[302] **Aynı.**
[303] Chekhov. **a.g.e.,** ss. 31-32.
[304] Chekhov. **a.g.e.,** s. 32.

Michael Chekhov imgelem ve imgelemle birlikte karakteri birleştirme çalışmaları ile, oyuncunun ifade araçları olan bedeni, sesi ve psikolojisinin, daha esnek ve emirlere uyan bir konuma geleceğini belirtir.

> "Oynayacağınız karakter üzerine çalışırken, ilk başlarda onun hayalinizde canlanan bütün özelliklerinden yalnızca birini seçerek çalışabilirsiniz. Böylece, bütün imgeleri aynı anda, bir hamlede birleştirmeye çalışırken yaşayacağınız şoku (ki oyuncuların çok iyi bildikleri tek şeydir) hiç tatmamış olursunuz. Sizi imgeleminizle çalışmaktan uzaklaştıran ve tekrar klişelere, o eski, modası geçmiş oyunculuk alışkanlıklarına döndüren genellikle bu şoktur. Bedeninizin, sesinizin ve bütün psikolojik donanımınızın, gördüğünüz şeylere her zaman hemen ayak uyduramayacağını biliyorsunuz. İmgeleminiz üzerine tekrar, yavaş yavaş çalışarak bu güçlüğü yenebilirsiniz. İfade etmek için kullandığınız araçların gerekli dönüşüm evresinden geçmesini ve verilecek görevleri başarmak için hazır durumda bulunmasını sağlamış olursunuz. Eğer yavaş yavaş çalışırsanız, imgelerle üzerine çalıştığınız karakteri bütünüyle birleştirmeniz kolaylaşır. Bazen, ayrı ayrı özellikleri birleştirmek için yapılan yalnızca birkaç çalışmadan sonra bile karakter bir adım ileriye gider ve bir bütün olarak kendini birleştiriverir."[305]

3.1.2.10. Işıma-Işın Gönderme / Alma (*Radiating / Receiving*)

*"**Işıma-ışın gönderme / alma**"* oyuncunun istediği nitelik, duygu ya da düşünce neyse, onun "görünmez özünü yayma" kabiliyetidir. Bu anlamıyla ışıma-ışın gönderme oyuncunun bir "istek" etkinliğidir. Michael Chekhov'un esinlenilmiş oyunculuk yöntemine göre oyuncu, oynayacağı karakterin varlığını bilinçli olarak sahnede "ışıtabilir" ya da sahne girişini yapmadan önce onu hazırlayabilir. Sahnedeki oyuncunun "karizma"sı gözle görünmez, hissedilebilir. Oyuncunun bu 'karizma'yı gerçekleştirebilmesi, ışımayı ne derece gerçekleştirebildiğiyle doğru orantılıdır. Bazı insanlarda bu doğal olarak vardır, bazıları ise bunu geliştirmek için oldukça uzun bir süreyi "ışıma-ışın gönderme" çalışmaları yaparak geçirmelidir[306].

Işıma-ışın gönderme işlemini Michael Chekhov, oyuncunun bedenini ve psikolojisini zenginleştirmesi için verdiği bir dizi alıştırmada, oyuncunun oturma ve kalkma eylemi gibi, sonunda durağan bir pozisyona geçen fiziksel basit bir hareketin, günlük yaşamda ve sahnede nasıl farklı ve karmaşık bir eylem olduğunu örnekleyerek şu şekilde açıklar;

> "… Tabi ki şimdi siz merak ediyorsunuzdur, *'nasıl olur da, mesela oturmuşken, oturma eylemini yapmaya devam edebilirim?'* Eğer kendinizi oturmuş, yorgun ve halsiz olarak hatırlarsanız cevabı basit; siz fiziksel olarak son pozisyonu almış olsanız da, psikolojik olarak hala oturmaya devam ediyorsunuz, bu eyleme dair ışınlar göndererek. Bu ışın gönderme eylemini rahatlamaktan aldığınız keyif yoluyla gerçekleştiriyorsunuz. Aynı durum kalkmak içinde geçerli.

---

[305] Chekhov. **a.g.e.,** s. 33.

[306] Powers. . "Michael Chekhov's Chart For Inspired Acting", **On the Technique of Acting by Michael Chekhov,** s. XII

> Kendinizi yorgun ve halsiz farz edin. Bedeniniz buna karşı çıkar, çok geçmeden kalkmış olursunuz, ama içsel olarak çoktan kalkmışsınızdır. *'Kalkıyorum'* ışınını gönderir ve çoktan ayakta duruyorken siz kalkmaya devam edersiniz. Elbette size rol yapmanızı ve yorgunmuş gibi görünmenizi önermiyoruz. Bu sadece gerçek yaşamdan verilecek bir örnek durumunda ne olabileceğini gösteriyor. Bu alıştırma, sonunda durağan bir pozisyona geçen tüm fiziksel hareketler için uygulanmalı. Işın gönderme tüm hareketleriniz öncüsü ve takipçisi olmalı.
> Işın göndermeye çalışırken, bedeninizin sınırlarının ötesine çıkmayı deneyin. Işınlarınızı farklı yönlere, önce tüm bedeninizle gönderin, sonra da bedeninizin farklı parçalarını kullanın; kollar, eller, parmaklar, avuçlar, alın, göğüs, sırt. Işınlarınızın merkezi olarak göğsünüzü kullanmak ya da kullanmamak isteğinize bağlı. Çevrenizdeki tüm boşluğu ışınlarınızla doldurun. Çevrenizdeki havanın ışıkla dolduğunu düşünün.
> Bu alıştırmanın sonucu, içsel varlığınızın gerçekten var olduğunu ve önemini anlamanız olacak. Oyuncular içlerindeki bu hazinenin nadiren farkına varırlar ya da bu hazineyi göz ardı ederler. Oynarken, dışardan görünen ifade yollarına gerektiğinden çok önem verirler. Yalnızca bu dıştan ifade etme yollarının kullanılması bile, oyuncuların tasvir ettikleri karakterlerin canlı bir ruh taşıdıklarını unutmalarının ya da ihmal etmelerinin parlak bir göstergesidir. Karakterlerin ruhları etkili bir ışın gönderme yöntemiyle açıkça gösterilebilir, inandırıcı olabilir. Aslında, psikolojik yapımızda ışın olarak gönderilemeyecek hiçbir şey yoktur."[307]

Almak da Işıma kadar güçlü bir etkiye sahiptir, ancak nitelikleri, düşünceleri ve duyguları "yaymak" yerine karakter bunları diğer karakterlerden, atmosferlerden, seyirciden ve her yerden "içine çeker". Oyuncu bu yeteneğini de tıpkı Işıma da olduğu gibi kuvvetle geliştirmelidir. Oyuncu oynadığı her karaktere "sen temel olarak 'ışıyan bir karakter' misin yoksa 'alan bir karakter' misin?" sorusunu sormalıdır. "Işıyan karakterler"in bazı sahnelerde "alan karakterler"e dönüşmesi ve bunun tersinin de mümkün olması gerekmektir. Michael Chekhov, aynı alıştırmalar içinde oyuncunun *"ışın alma"* eylemini şu şekilde açıklar:

> "Sahnedeki ışın gönderme, yollamak-vermek anlamındadır. Bunun karşılığı ise karşılamak-kabul etmektir. Gerçek oyunculuk ikisinin karşılıklı değişiminden oluşur. Oyuncunun –ya da karakterinin- sahnede pasif kalıp seyircinin dikkatini dağıtmak ya da psikolojik boşluklar yaratmak gibi bir riski alabileceği tek bir an yoktur.
> Oyuncunun neden ve nasıl ışın gönderdiğini biliyoruz, ama oyuncu (karakter) neyi karşılamalı, ne zaman ve nasıl? Rol arkadaşının varlığını, hareketlerini, sözlerini kabul edebilir ya da çevresindekileri -oyunun gereğine göre tek tek ya da genel olarak- karşılayabilir. İçinde bulunduğu atmosferi ya da eşyaları, olayları kabul edebilir. Kısacası, karakter olarak üzerinde etki bırakabilecek o anın anlamına göre her şeyi karşılayabilir.
> Oyuncunun bu ışınları ne zaman alacağı ya da göndereceği sahnenin içeriğine, yönetmenin isteklerine, oyuncunun özgür seçimine ya da bunların hepsinin bileşimine bağlı olarak değişir.
> Karşılamanın nasıl gerçekleşeceğine ve hissedileceğine gelince, oyuncu, bunun sahnede sadece bakmak ve dinlemek eylemlerinden daha fazlası olduğunu unutmamalı. Aslında karşılama gerçek anlamıyla, oyuncunun kendisini en güçlü iç enerjisini kullanarak eşyalara ya da olaylara doğru çekmesidir."[308]

---

[307] Chekhov. **To the Actor.,** s. 11-13.
[308] Chekhov. **a.g.e.,** s. 19.

3.1.2.11. Doğaçlama "Mücevher" (*Improvisation 'Jewelry'*)

Esinlenilmiş oyunculuk çizelgesinin bir diğer unsuru olan *"Doğaçlama",* Michael Chekhov'a göre tüm sanat dallarının olduğu gibi, oyuncunun sanatı için de söz konusudur; onun ısrarcı isteği ve en üst amacı sadece özgür doğaçlama yoluyla gerçekleştirilebilir.[309] Michael Chekhov bu konudaki görüşlerini şu şekilde aktarır:

> "Eğer bir oyuncu kendini yazarın verdiği replikleri söylemekle ya da yönetmen tarafından verilen işleri yerine getirmekle sınırlarsa ve özgürce doğaçlamanın yollarını aramazsa, kendini başkalarının yaratıcılığının esiri yapar ve sanatı da ödünç alınmış olur. Ne yazık ki yazarın ve yönetmenin onun yerine zaten doğaçladığına ve yaratıcı kişiliğini özgürce ifade etmek için kendisine çok az şeyin kaldığına inanır. Bu tavır, maalesef, günümüz oyuncuları arasında çok yaygın.
> Oysaki her rol, oyuncuya doğaçlama yapma, işbirliğiyle çalışma, yönetmen ve yazar ile birlikte yaratma şansını tanır. Elbette bu, yeni replikler doğaçlamak ya da yönetmenin verdiği görevler yerine yenilerini koymak anlamına gelmez. Tam tersine, verilen replikler ve görevler oyuncunun üzerine yapacağı doğaçlamaların temelini oluşturur. Replikleri nasıl söylediği ve görevleri nasıl yerine getirdiği sınırsız doğaçlama alanı için açılan kapılardır. Repliklerin ve görevlerin 'Nasıl' ı, oyuncunun kendini özgürce ifade etmesinin yoludur."[310]

Doğaçlamayı bireysel yaratımlar için kaçınılmaz bir gereksinim olarak belirten Michael Chekhov, doğaçlama yeteneğini geliştirmek için bir dizi alıştırma önermiştir. Bireysel yaratımlar için önerdiği alıştırmanın ilk belirleyicisi, oyuncunun doğaçlamanın başlangıç ve bitiş noktalarını belirlemesi, aynı zamanda yaklaşık süresinin de tayin edilmiş olması ile gerçekleşir. Bu başlangıç ve bitiş noktalarının belirlenmesini Michael Chekhov şu şekilde açıklar:

> "Bu iki nokta belirli eylemlerden oluşmalı. Örneğin, sandalyeden hızlıca kalkıp ve sert bir ton ya da tavırla 'Evet' diyerek başlayıp, uzanıp, bir kitabı açarak onu sakin ve keyifli bir şekilde okumaya başlayarak bitirebilirsiniz. Ya da, neşeli bir şekilde, sanki dışarıya çıkacakmışsınız gibi hızlı hızlı kabanınızı, şapkanızı ve eldivenlerinizi giyerek başlayıp, üzgün belki de gözü yaşlı bir şekilde oturuyorken bitirebilirsiniz. Belki de, korku ve merakla perdenin arkasına saklanmış pencereden bakıyorken, 'işte yine burada!' diye bağırıp pencereden uzaklaşarak başlar, gayet mutlu ve neşeli bir şekilde piyano (gerçek ya da hayali) çalarken bitirirsiniz. Başlangıç ve bitiş anları ne kadar zıt olursa, o kadar iyi olur.
> Bu iki belirli anın arasında ne yapacağınızı belirlemeye çalışmayın. Başlama yada bitirme anları için mantıklı bir sebep yada motivasyon bulmaya uğraşmayın. Onları rasgele seçin. Aklınıza gelen ilk şeyi seçin, sebebiniz iyi bir doğaçlama fırsatı sunması olmasın. Yalnızca birbirine zıt başlangıç ve bitiş.
> Temayı ya da olay örgüsünü belirlemeyin. Yalnızca başlangıç ve bitiş için ruh haline ya da duyguya karar verin. Sonrada kendinizi sadece sezginizle, anın size sunduklarına bırakın. Böylece, kalkıp 'Evet.' dediğinizde –eğer başlangıcınız buysa- duygularınızın, hislerinizin ve ruh halinizin peşinden giderek, özgürce ve kendinize güvenerek 'oynamaya' başlayacaksınız."[311]

---

[309] Chekhov. **a.g.e.,** s. 35.
[310] Chekhov. **a.g.e.,** s. 36.
[311] Chekhov. **a.g.e.,** s. 37.

Michael Chekhov'a göre oyuncunun özgür doğaçlamasını gerçekleştireceği alan, belirlenmiş başlangıç ve bitiş noktalarının arasında kalan orta kısımdır. Michael Chekhov, orta bölümde gerçekleştirilen doğaçlamanın her anının, bir önceki anın sonucu olan psikolojik bir an olması gerektiğinin altını çizer. Burada önemli olan, doğaçlama içinde neden-sonuç ilişkisi ile birbirlerine bağlanan anların, mantıksal olması yerine psikolojik olarak birbirlerini desteklemeleri gerektiğidir. Michael Chekhov bu görüşünü şu şekilde açıklar:

> "Böylelikle, önceden düşünülmüş bir tema olmadan, başlangıçtan sona kadar olan yolu doğaçlayarak kat edeceksiniz. Böyle yaparak, hepsi olduğu gibi kendiliğinden ortaya çıkan bir dizi farklı hisleri, duyguları, ruh hallerini, arzuları, dürtüleri ve görevleri tecrübe etmiş olacaksınız. Belki önce dargın, sonra düşünceli sonra da kızgın olacaksınız, belki sırasıyla umursamaz, komik ve neşeli olacaksınız; belki de heyecan verici bir mektup yazıp sonra telefona gidip birisini arayacaksınız.
> O andaki ruh halinize, o ana ve doğaçlamanın ilerleyişine göre, her olasılığa açık olun. Yapmanız gereken şey, size psikolojinizdeki değişiklikleri ve uygulayacağınız görevleri söyleyen içinizdeki sese kulak vermek. Eğer kendinizi doğaçlama ruhunuzun ilhamına bırakırsanız, bilinçaltınız hiç kimsenin hatta sizin bile tahmin edemeyeceğiniz şeyler sunacaktır size. İmgeleminizde belirlediğiniz son yardımıyla, amaçsız ve belirsiz bir şekilde bocalamaktan kurtulacaksınız, hatta açıklanamayan bir şekilde sürekli ona doğru ilerleyeceksiniz. Belirlediğiniz son sizi yönlendirici bir ışık olacak.
> Alıştırmayı her seferinde yeni bir başlangıç ve yeni bir son belirleyerek yapmaya devam edin, ta ki kendinize güveninceye, başlangıçla bitiş arasında ne yapacağınızı bulmak için durmak zorunda kalmayıncaya kadar."[312]

Michael Chekhov, ortada kalan doğaçlama bölümünün kendiliğinden akmasına izin verilirken, neden başlangıçta ve sonda oyuncunun ne yapacağının, bedeninin pozisyonunun ve ruh halinin belirlenmesi gerektiği konusunda ise şu açıklamayı yapar:

> "Çünkü, doğaçlamadaki gerçek ve doğru özgürlük gereksinimlere göre şekillenmeli; yoksa çok geçmeden keyfiliğe ya da karasızlığa dönüşür. Hareketlerinizi tetikleyecek belirli bir başlangıç ve onları tamamlayacak belirli bir son olmadan, anlamsızca dolaşırsınız. Başlama noktanız ve ulaşacağınız yer olmadan, özgürlük hissiniz anlamsız olacaktır.
> Bir oyunun provasını yaparken, sizin doğaçlama etkinliklerinizi, yeteneğinizi belirleyecek bir sürü 'gereksinimle' doğal olarak karşılaşacaksınız. Olay örgüsü, replikler, yazarın ve yönetmenin istekleri ve rol arkadaşlarının oynayış şekli, senin kendin olarak eşlik edeceğin mesafeyi belirler. Kısacası, bu tür profesyonel durumlara kendini hazırlamak ve onlara kolayca ayak uydurmak için, alıştırmanı benzer gereksinimler ve sınırlar koyarak uygulamalısın."[313]

Michael Chekhov özgür doğaçlama için daha sonra, aynı başlangıç ve son anında olduğu gibi, doğaçlamanın ortasına da bir nokta eklenmesi gerektiğini belirtir. Michael

---

[312] Chekhov. **a.g.e.,** s. 38.
[313] Chekhov. **a.g.e.,** ss. 38-39.

Chekhov'a göre bu belirlenen yeni nokta da tıpkı başlangıç ve bitiş gibi, belirli duygu, his ve ruh haliyle birlikte, belirli bir eylem olmalıdır.[314]

Doğaçlamanın bir sonraki adımı, belirlenen süre zarfında gerçekleştirilmesi koşuluyla, başlangıçtan orta noktaya, orta noktadan da bitiş noktasına kadar ilerlemek olarak belirlenir. Bir sonraki adım ise, belirlenen üç noktadan farklı bir yerde başka bir nokta belirlenerek, doğaçlamanın ilk halindeki süresine sadık kalınması koşuluyla, belirlenmiş olan dört noktanın birleşmesiyle oluşturulur.[315]

Michael Chekhov, doğaçlamanın sonraki oluşumunu şu şekilde açıklar:

> "(belirlenen noktaları) bir bütünlük ya da mantıksal dizgeler oluşturmaya çalışmadan, rasgele seçin; bu görevi doğaçlama psikolojinize bırakın. Henüz alıştırmanın bu çeşidinde, her seferinde yeni bir başlangıç ya da son belirlemeyin.
> Yeterli sayıda noktaya ulaşıp ve her bir basamağı birbirine gerektiği gibi bağladıktan sonra, başka bir şekilde kendinize yeni sınırlamalar koyabilirsiniz; ilk bölümü yavaş tempoyla ve son bölümü hızlı tempoyla oynamaya çalışın; ya da belirli bir atmosfer yaratıp onu seçilen bir bölüme kadar ya da tüm doğaçlamanız boyunca korumaya çalışın.
> Artık, farklı kazanımlarınızı kullanarak, doğaçlamanızdaki farklı sınırlamalara geçebilirsiniz; şekil verme, yüzme, uçma ve ışın gönderme tekniklerini isteğiniz dahilinde ayrı ayrı yada bir bütün halinde kullanabilir yada doğaçlamanızı çeşitli karakterize etme çalışmaları ile bile yapmayı deneyebilirsiniz."[316]

Michael Chekhov, özgür doğaçlamanın gelişmesi için işe yarayacak ek sınırlamalarla – doğaçlamanın geçtiği mekânın seçimi, seyircinin konumu, doğaçlamanın tarzı vb.- doğaçlamaya devam edilmesini, ancak bu bir dizi birleştirme ve düzenleme çalışmaları bittikten sonra, olay örgüsünü tasarlamadan, bütün alıştırmayı yeni bir başlangıç, yeni bir son ve her çeşit sınırlamayı oluşturarak yeniden doğaçlamanın gerekliliğini belirtir.[317]

Doğaçlamayı hazırlık aşamasında kullanmanın yanı sıra Chekhov, bir rol üzerinde yapılan çalışmanın son aşamasında da kullanılmasının faydalı olduğunu belirtir. Oyuncu yapı iskeletini inşa ettikten sonra -yani role dair karakterizasyonunu kurduktan sonra- bir kez daha doğaçlamalıdır. Oyuncu bu yeniden doğaçlamayı gerçekleştirirken; replikleri benzerleriyle değiştirmeli, ya da tamamen yok saymalı, rol karakterinin "alt

---

[314] **Aynı.**
[315] **Aynı.**
[316] Chekhov. **a.g.e.,** s. 40.
[317] Chekhov. **a.g.e.,** s. 40.

metin"ini konuşmasına (*gerçekten* ne düşünüyorsa) izin verebilmelidir. Oyuncu yönelimini değiştirmeli ya da tamamen farklı bir yönelim edinmeli ve karakterin bu yeni yönelimi "nasıl" yerine getireceğine dikkat etmelidir. Bu yeniden doğaçlamada, sahne gelişirken karakterin farkında olduğu şeyler önemlidir; ne görüyor, ne duyuyor ya da nelere anlık dikkat gösteriyor. Hayal gücü ile üretilmiş bu yeniden doğaçlamaları gerçekleştirmek, oyuncunun "***Mücevher***"ini -yani oyuncuyu ve seyirciyi memnun edecek ve hatırlanacak olan, nüanslardan ve küçük pırıltılardan oluşan benzersizlik anlarını- parlatmasını kolaylaştıracaktır.[318]

> "Bu alıştırmanın sonucu olarak doğaçlayan oyuncu psikolojinizi değiştireceksiniz. Bu psikolojiyi, doğaçlamanız için seçtiğiniz gerekliliklerin sayısına bakmaksızın yerine getirirken edineceksiniz. Ve sonraları, sahnede oyununuzu prova ederken yada oynarken, söylemek zorunda olduğunuz repliklerin, yerine getirmek durumunda olduğunuz görevlerin, yönetmen ve yazar tarafından size zorlanan tüm koşulların ve hatta oyunun olay örgüsünün bile alıştırmada koyduğunuz sınırlamalar gibi size yön verdiğini ve sizi yönettiğini hissedeceksiniz. Alıştırmanız ve profesyonel işiniz arasında önemli bir fark olmadığını anlayacaksınız. Sonunda dram sanatının anlık doğaçlamalardan farklı bir şey olmadığına ve sahnede bir oyuncuyu doğaçlama hakkından mahrum bırakacak bir tek anın olmadığına ikna olacaksınız. Size sunulan tüm zorunlulukları sadık bir şekilde yerine getirecek ve aynı zamanda doğaçlama ruhunuzu da koruyacaksınız.
> Özgürlük ve içinizdeki zenginlik hissi ile birlikte, size çok yeni olan o muhteşem kendine güven duygusu da çabanızın ödülü olacak."[319]

Stanislavski'nin "en iyi öğrencim" diye övündüğü Michael Chekhov, oyuncunun imgeleminin yaratıcılığın gücü olduğunu vurgulayarak, aynı zamanda doğaçlamaya dayalı gösteriler de oluşturmuştur.[320]

3.1.2.12. Topluluk (*Ensemble*)

Michael Chekhov'a göre, tiyatro kolektif bir sanattır. Bir kişinin provada performansını geliştirme yöntemi, hemen her zaman prodüksiyonda kendini gösterir. Oyuncular sanatsal olarak açık olduklarında ve birbirleriyle uyum sağladıklarında yaşanan teyatral deneyim, hem oyuncu hem de seyirci için daha büyük olur. Atmosfer daha güçlü hale gelir, karakterler arasındaki ilişkiler daha net ve güçlü olur, hatta oyuncunun "zamanlama" sı (timing) ve sahnelerin ritmi daha akıcı ve canlı bir hal alır. ***Topluluk*** duygusu, oyuncunun sanatsal kontrol duygusu yaymasına ve insan ruhunun gücünü

---

[318] Powers. . "Michael Chekhov's Chart For Inspired Acting", **On the Technique of Acting by Michael Chekhov,** s. xIİİ
[319] Chekhov. **To the Actor.,** s. 40.
[320] Selda Ergün. "**Çağdaş Tiyatronun Oyunculuk Tasarımında Doğaçlama**." (Yayınlanmamış Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1999), s. 3.

iletmesine olanak tanır. Michael Chekhov "Topluluk Duygusu" kavramı ile neyi işaret etmeye çalıştığını, şu şekilde açıklıyor;

> "… Mesela Topluluk Duygusu kavramını ele alalım. Topluluk Duygusunun olmaması çok büyük bir engeldir. Topluluk Duygusu kavramından anladığımız, partnerlerimizle olan bağlantılarımız ve onlara karşı açık yürekli olmamızdır. Eğer partnerimiz bizi sahnede yardımcı olacak şekilde karşılamıyorsa ve bizden duygu ve ruh durumu olarak ayrık kalmışsa, onlarla bağlantı kurma çabalarımız doğal olarak engellenir. Ama yine de, karşı taraf cevap vermese bile oyuncu, partneriyle mükemmel bir ilişki kurabilir. Dolayısıyla bu noktayı biliyoruz. Daha önce de birçok kez bahsettiğimiz gibi, kendimizi açmalı ve ilişki kurmaya çalışmalıyız.
> Fakat ne kadar sıklıkta?
> Elbette günlük hayatta olduğu gibi, bir partnerimizi diğerinden daha çok sevebiliriz. Ama bu durum, ortak yaratı anında, sahnede gerçekleşirse, bu acı bir şey olur. Bir insan ve bir sanatçı olarak birilerine daha sempatik gelirken, birileri için rahatsız edici bulunabilirim; bu çok olağan bir eğilimdir, çünkü doğaldır.
> (…)
> Sahnede prova yapıyorken ya da oyun oynuyorken, iyilik üzerine yoğunlaşmış içsel enerjimizi olabildiğince arkadaşça, her türlü kişisel tavrı göz ardı ederek, her oyuncu arkadaşımıza göstermeliyiz. Bunu nasıl yapacağımızdan çok bahsetmiştik; 'ışın' göndererek nasıl kendimizi cömertçe ve açıkça açacağımızdan, daha önceki konularda bahsettik. Fakat bize çok yardımcı olabilecek başka bir şey daha var. Ama bu da başta biraz çaba istiyor. Yinede zamanla nasıl yardımcı olduğunu görecek ve onu seveceksiniz. Partnerinizi bir insan ya da oyuncu olarak görmekten çok, onun yarattığı performanstan keyif almaya çalışın.
> Şimdi, gerçekten sahnede güzel ya da iyi oynamıyorsa ne yapmalıyız?
> O zamanlarda bile, onu sevebileceğiniz en azından 'an' lar bulmaya çalışmalısınız. Ve çok kısa bir zaman sonra, belki bir oyun sonra, partnerinizde git gide daha çok şeyi sevdiğinizi göreceksiniz. Profesyonel olarak oynayan bir oyuncuda, onun yaptığı bir şeyleri beğenme çabası, size çok gizemli kapılar açacaktır. Bu yöntem Topluluk Duygusunu en geniş anlamıyla kurmayı sağlayacaktır."[321]

Michael Chekhov, topluluk duygusunun o toplulukta yer alan her oyuncu için kazanılması gereken bireysel bir duygu olduğunu belirttikten sonra, bireysel doğaçlama çalışması örneğinde olduğu gibi, grup doğaçlamaları için de bir doğaçlama biçimi önerir.

Bu çalışma grup içindeki her bireyin kendini diğer grup üyelerine "açmasıyla" başlar. Bu durumu Michael Chekhov şöyle açıklar:

> "Her grup üyesi, büyük bir samimiyetle kendini içsel olarak diğer her üyeye açma çabasıyla başlar. Her birinin bireysel olarak varlığını kavramaya çalışır. 'kalbini açmak' adına çaba harcar ve sanki en iyi arkadaşlarının arasındaymış gibi herkesin varolduğunu kabul eder. (…) Alıştırmanın başında her grup üyesi kendisine şunu söyler; '*Yaratıcı topluluk bireylerden oluşur ve onu kişiliksiz bir kitle olarak düşünmemeliyim. Her birinin bireysel varlığından memnunum, herkes bu odada mevcut durumda ve kafamda hiç birisi kimliğini kaybetmiyor. Böylece, burada çalışma arkadaşlarımın arasında bulunarak 'Onlar' ve 'Biz' gibi genel kavramları*

[321] Mala Powers & Michael Chekhov **Michael Chekhov on Theatre and the Art of Acting: the five hour master class with the acclaimed actor-director-teacher: a guide to discovery with exercises.** (4 sound discs + 1 Companion booklet.) (North America: The Working Arts Library, 2004.) 4. Soun disc, Track no: 9 (Ensemble Feeling 13:00)

> *reddediyorum ve bunun yerine 'O ve O, ve O ve Ben' diyorum. Bu alıştırmada benimle birlikte çalışan herkesten her tür etkiyi, en küçüğünü bile almaya hazırım ve bu etkilere uyumlu tepkilerde bulunmaya hazırım.*"[322]

Grup içinde her bireyin bu içsel olarak kendini diğer grup üyelerine açmasından sonra, doğaçlamanın ikinci bölümüne geçilir. Bu bölümü Michael Chekhov şu şekilde açıklar:

> "Aralarında sağlam kurulan iç iletişim ile birlikte, grup üyeleri alıştırmanın bir sonraki basamağına geçebilirler. Grup üyeleri içlerinden seçecekleri bir dizi basit hareketlerden oluşan bir taslak geliştirirler. Bu hareketler, odanın içinde sakince yürümek, koşmak, hareketsiz durmak, yer değiştirmek, duvara doğru yürümek ya da odanın ortasında bir araya gelmek gibi basit hareketler olabilir. Belirli üç ya da dört hareket yeterli olacaktır.
> Alıştırma başladığında, hiçbir grup elemanı bu hareketlerden hangisinin grubun yapacağı hareket olduğu konusunda haberdar olmayacak. Her katılımcı, yeni geliştirmiş olduğu 'açıklık' ile birlikte, grubun yapmak üzere kararlaştırdığı hareketi keşfedip onu yapmaya başlayacak. Tüm grup üyeleri ya da bazıları, birkaç defa yanlış başlangıçlar yapabilirler, ama sonunda ortak bir harekette buluşulacaktır.
> Bu tahmindeki içgüdü üyelerin birbirlerini sürekli gözlemlemeleriyle çok yakından ilgili. Gözlemler ne kadar yakından ve zekice olursa, anlamak bir o kadar iyi olacaktır. Amaç, tüm grup üyelerinin önceden tasarlama yapmadan ya da hiçbir ipucu olmadan aynı anda aynı hareketi seçip onu sergilemeleridir. Bunun başarılması ya da başarılmaması hiç önemli değil. Asıl önemli olan birinin kendini diğerlerine açmak için çaba harcaması ve oyuncunun arkadaşlarını her zaman gözlemleme yeteneğini geliştirmesi ve bunların sonucunda tüm topluluğa karşı olan duyarlılığını güçlendirmesidir."[323]

Tüm topluluğa karşı olan duyarlılığın geliştirilmesi ardından grup üyeleri, grup doğaçlaması için hazırlanan alıştırmaya geçebilirler. Michael Chekhov bu alıştırmanın bireysel doğaçlamadan, tema belirlenimi konusunda farklı olması gerektiğini belirtir. Michael Chekhov'a göre grup doğaçlamasının bu aşaması şu şekilde gelişir:

> "Bu kez tema belirlenmeli ama sadece genel ya da taslak olarak. Örneklendirecek olursak; grup bir fabrikada çalışmayı mı sergileyecek, zarif bir baloya ya da ev partisine mi katılacak, bir istasyona ya da hava alanına varıyor yada ayrılıyor mu olacak, kumarhanede basılan kişiler mi olacak, bir restoranda akşam yemeği mi yiyecekler yada bir karnavalda eğleniyor mu olacaklar? Tema her ne olursa, seçildikten sonra mekân belirlenmeli. Kapılar şurada, masalar, tezgâhlar, orkestra, giriş-çıkış yani seçilen temanın gerektirdiği mekânla ilgili her ne varsa.
> Sonra grup 'rolleri dağıtır'. Olay örgüsü ve olayın sırası kesinlikle belirlenmemelidir. İlk işleri, onlara eşlik eden ruh halleriyle birlikte başlangıç ve bitiş anlarını belirlemek olmalı, bunların dışında hiçbir şey kararlaştırılmamalı, tıpkı bireysel alıştırmada olduğu gibi. Ayrıca grup doğaçlamanın yaklaşık süresi üzerine de anlaşmalıdır."[324]

Alıştırmanın bu bölümü tekrarlandıktan sonra, Michael Chekhov alıştırmanın diğer bölümü olan "grup olarak karakterleri geliştirme alıştırması" çalışmasına geçilebileceğini belirtir. Grup olarak karakter geliştirme alıştırması, Michael Chekhov'a göre şöyle şekillenir:

---

[322] Chekhov. **To the Actor.** s. 42.
[323] Chekhov. **a.g.e.,** ss. 42-43.
[324] Chekhov. **a.g.e.,** s. 43.

> "Hiçbir üyenin sahnede yada provada görmediği, oynamadığı herhangi bir oyundan bir sahne seçin. Rolleri dağıtın. Aranızdan birini sahnenin başlangıcını ve sonunu tam olarak belirlemesi için 'yönetmen' olarak görevlendirebilirsiniz. Sonra, sahnenin içeriği hakkında bilgi edinip, tüm arada kalan kısmı doğaçlamaya başlayın. Oynadığınız karakterin psikolojisinden çok fazla uzaklaşmamaya çalışın. Replikleri ezberlemeyin, belki başlangıç ve bitiş repliklerini ezberleyebilirsiniz. Tıpkı öncekiler gibi, bırakın tüm sahne üzerindeki uğraşlarınız ve mizansen doğaçlama içgüdünüz tarafından şekillensin. Yazarın repliklerine benzer birkaç cümle söyleyebilirsiniz. Ama eğer şans eseri bazı replikleri ezberlemişseniz, onları 'doğaçlanmış' gibi göstermek için farklı şekillerde söylemeye hiç gerek yok.
> Henüz karakteri oturtmaya çalışmayın, yoksa doğaçlama etkinliğini yönlendiren 'iç ses' inize gösterdiğiniz dikkat dağılacaktır. Yine de oynadığınız rolün karakteristik özellikleri ön plana çıkmakta ve sizinle iş birliği yapmakta ısrarcıysa, onları bastırmaya çalışmayın.
> Sahneyi bitirdikten sonra, 'yönetmeniniz' den bu sefer sahnenin ortalarında küçük bir bölüm belirlemesini isteyin. Doğaçlamanıza yeniden başlayıp 'belirlenmiş' orta kısma kadar gelin ve oradan da son bölüme ilerleyin. Bu şekilde boşlukları adım adım doldurarak, tüm sahneyi yazar tarafından yazıldığı gibi, ama baştan sona doğaçlayan topluluk psikolojisini koruyarak oynayabileceksiniz. Artık, gerçek bir oyun üzerine çalışırken bile yönetmen ve yazarın tüm isteklerine uyarak, doğaçlamakta özgür olduğunuz fikrine inancınız artacak ve bu inanç sizin yeni yeteneğiniz ve alışkanlığınız olacak.
> Artık, grup olarak karakterleri geliştirmeye başlayabilirsiniz."[325]

3.1.2.13. Odak Noktası (*Focal Point*)

Bir sahnede olan her şey aynı derecede önem arz etmez. Michael Chekhov'a göre, "***Odak Noktası***" nı belirlemek yönetmenin sorumluluğundadır (yani verilmiş zamanda seyircinin neye odaklanmasını istediği), ancak oyuncu da metindeki hangi anların kendi karakteri için en önemli an olduğunun farkında olmalıdır. Oyuncunun, seyircinin dikkatini bu anlara *nasıl* odaklayacağı ise yaratıcılık isteyen bir meseledir.

Oyuncu bunu, bir repliği vurgulamak yerine bir jesti ustaca vurgulamak (ya da yaymak) yoluyla ya da bir kaş hareketiyle seyirciye ulaştırabilir. Bir duraksama, omuzların beklenmedik bir andaki hareketi de Odak Noktasını ortaya çıkarabilir ve arzulanan iletişimi sağlamak üzere seyircinin dikkatini toplamasını sağlayabilir.[326]

31.2.14. Amaç (*Objective*)

Michael Chekhov için *"**amaç**"*, karakterin ulaşmaya çalıştığı hedef ya da gayedir. Her karakterin bir *Amacı* ve *Üst-Amacı* vardır. "İnsanlığa hizmet etmek istiyorum" cümlesini üst amaca örnek olarak gösteren Chekhov, amaca örnek olarak ise "şu belirli

---

[325] Chekhov. **a.g.e.,** s. 45.
[326] Powers. . "Michael Chekhov's Chart For Inspired Acting", **On the Technique of Acting by Michael Chekhov,** s. xIİİİ

kişiler arasında barış sağlamak istiyorum" cümlesini verir. İdeal olan, bütün amaçların "İstiyorum…" ile başlayıp "oynanabilir" bir fiille devam etmesidir.[327]

Michael Chekhov, oyuncunun metin üzerine yapacağı ön hazırlık sürecinde, oynayacağı karakterin üst amacını belirlemesi gerektiğini belirtir.[328] Michael Chekhov'a göre oyuncu, eğer oluşturacağı karaktere dair önce küçük amaçlarını belirlerse, yanılabilir.[329]

Sonrasında ise Chekhov, küçük amaçlardan önce, "*içinde tüm olayları, birimleri ve karakterlerinin üst amaçlarını barındıran, oyunun büyük görünümünü görebileceğiniz zirve*" [330] olarak tanımladığı *oyunun bütününün üst amacı*nın bulunması gerektiğini belirtir. Bu oyunun bütününü üst amacının bulunması sürecinde Michael Chekhov, oyuncuya, yaratacağı hayali seyircisinin yön vereceğini savunur. Michael Chekhov, bu konudaki görüşlerini şöyle açıklar:

> "Oyunun üst amacını bulmaya çalışırken, yönetmen ve oyuncu hayali seyircisine sayısız ve çok çeşitli sorular sorabilir. Sorulabileceklerin içinde en önemlisi, oyunun perdesinin son kez kapanışından sonra yaşadıklarının psikolojik etkisini açığa vurmalarını istemektir.
> Böylece, arabulucu aklınızla birlikte seyircinin kalbine süzülüyorsunuz. Kahkahalarını ve gözyaşlarını, kızgınlıklarını ve memnuniyetlerini, sarsılan ya da sağlam duran ideallerini – aslında performans bitikten sonra eve yanlarında götürecekleri her şeyi- inceliyorsunuz. Bunlar sizin sorularınıza onların cevabı olacak; bunlar size, yazarın bu oyunu neden yazdığı ve ona neyin esin verdiği konusundaki herhangi bir bilgiç spekülasyondan daha fazlasını anlatacaktır. Kısacası, oyunun bütününün üst amacının ne olduğunu anlatacaktır."[331]

Bu anlamıyla Chekhov, seyirciyi gösterimin etkin bir yaratıcı ortağı olarak tanımlar. Michael Chekhov, bu konudaki görüşlerini şöyle açıklar:

> "Söylediklerim, yönetmenin ya da oyuncunun yorumunun önemini ve değerini reddetmeye ya da diğerlerine içerlemiş bir şekilde seyircinin uşağı olmaya bir davet olarak yorumlanmamalıdır. Tam tersine samimi ve sanatsal bir işbirliği önerilmektedir. Hayali seyircinin kocaman 'kalbi' ne sordukları için, oyuncuların ve yönetmenin oyunu yorumlamaları daha iyi yönlendirilmiş ve seyircinin 'ses' inden ilham almış olacaktır. Seyirci performansın etkin bir yaratıcı ortağıdır. Seyirciye çok geç olmadan ve özellikle oyunun üst amacını ararken danışılmalıdır."[332]

Michael Chekhov'a göre bir sonraki adım, orta ve küçük amaçlara doğru ilerlemektir.[333]

---

[327] Powers. **a.g.e.,** s. xIİİİ.
[328] Chekhov, **To the Actor.,** s. 158.
[329] Chekhov, **a.g.e.,** s. 160.
[330] **Aynı.**
[331] Chekhov, **a.g.e.,** s. 160.
[332] Chekhov, **a.g.e.,** s. 162.
[333] Chekhov, **a.g.e.,** s. 168.

Sonuç olarak Michael Chekhov, oyuncunun bulgulayacağı amaç tarafından "*ele geçirilmiş*" olması gerektiğini belirtir. Oyuncu metnin birinci sayfasından sonuna kadar amaç tarafından ele geçirilmelidir.[334]

3.1.2.15. Atmosfer (*Atmosphere*)

Michael Chekhov'a göre ***atmosfer****ler*, sis gibi, su gibi, karanlık ya da kargaşa gibi çevreyi şekillendiren ve insanlardan yayılan (ışıyan) duyusal ortamlardır. Sahnede Atmosferlerin yükselen ruh durumu tiyatroyu doldurur, oyuncu atmosferin görünmez dalgalarını emip seyirciye yaydığında, hem oyuncu hem de seyirci bilinçsizce etkilenir. Gözle görülmeseler de atmosferler, teyatral iletişimin birincil araçlarıdır ve güçlü bir biçimde hissedilebilirler. Bir Gotik katedralin, bir hastanenin ya da bir mezarlığın atmosferi oraya giren herkesi etkiler. Atmosferle sarmalanırlar. Ayrıca insanlarda gerginlik, nefret, sevgi, korku, akılsızlık gibi kişisel atmosferler yaratabilirler. Bir sahnenin atmosferi oyun ya da yönetmen tarafından belirlenir ve oyuncular onu yaratmak ve uygulamak için beraberce çalışırlar, karşılığında da ondan etkilenirler.[335]

Michael Chekhov, "*To the Actor*" adlı kitabında atmosferi tanımlayabilmek için, yürüyüp kalabalık bir kaza mahalline varma örneğini kullanır. Bu örnekte, Michael Chekhov'a göre olay yerine gelen kişi tam olarak ne olduğunu anlamadan önce atmosferin farkına varır. Sahnedeki her bireyin duruma göstereceği tepki farklı olacaktır, ancak durumun merkezinde, bir bütün ve dışsal bir fenomen olarak deneyimlenen baskın bir atmosfer olacaktır. Bu anlamda Chekhov atmosferi "nesnel" kabul eder.[336]

---

[334] Chekhov, **a.g.e.,** s. 170.
[335]Powers. "Michael Chekhov's Chart For Inspired Acting", **On the Technique of Acting by Michael Chekhov,** s. xİV.
[336] Chekhov, **To the Actor,** s. 51.

3.1.3. Bir Tarafta "Yöntem", Bir Tarafta "Yaklaşım"

Araştırmanın buraya kadar gerçekleşen bölümleri içerisinde, Konstantin Stanislavski'nin gerçekleştirdiği gerçekçi oyunculuk yönteminin temel yönelimleri ile Michael Chekhov'un gerçekçi oyunculuk biçimine dair geliştirdiği uygulama önerileri ve yaklaşım tarzı açıklanmaya çalışılmıştır.

Araştırmanın bu bölümünde ise, gerçekçi oyunculuk yöntemine dair bu iki yaklaşım değerlendirilecek ve aralarındaki benzerlikler ile uygulamaya dönük farklılıklar açıklanmaya çalışılacaktır.

Araştırmanın bütünü göz önüne alındığında, söz konusu iki tiyatro adamı da, dönemlerinin "*makinemsi*" oyunculuk anlayışına karşın, içten gelen duyguların beden aracılığıyla aktarılmasına yönelik yaratıcı bir oyunculuk tarzını benimsemişlerdir. Ancak, Chekhov'un dönemin Rusya'sından 1928 yılında ayrılması, onun makinemsi oyunculuk anlayışı ile neyi kast ettiğine dair açıklamalarını daha özgür bir ortamda dile getirmesi bakımından anlaşılmasında kolaylaştırıcı bir etken olmuştur. Chekhov, Stanislavski'nin anavatanı Rusya'da kalarak maruz kaldığı sansürlere rağmen yöntemine dair geliştirmeye çalıştığı terminolojiyi, Rusya'dan ayrılarak daha açık bir dille ifade etmeyi başarabilmiştir. Chekhov, iki tiyatro adamının da savaşmak için bayrak açtıkları "*makinemsi*" oyunculuk anlayışını, dönemin materyalist dünya görüşünün etkisi altında kalmış oyuncusu ile paralel olarak değerlendirmektedir. Chekhov, bu konudaki görüşlerini şöyle açıklar:

> "Materyalistik görüşün etkisindeki günümüz oyuncusu, sanatının psikolojik unsurlarını durmadan elemek gibi tehlikelere düşmeye ve fiziksel görüntüyü fazlasıyla önemsemeye eğilimli. Tabi ki o, bu sanattan uzak âlemin içine girdikçe, bedeni git gide canlılığını kaybeder, daha anlamsız, daha gergin, bir kukla gibi olmaya başlar; hatta kendi mekanik çağının otomata bağlanmış makinesine benzer. Kendini pazarlama, özgünlüğün yerini alır. Oyuncu sahne hilelerine ve klişelere başvurmaya başlar ve çok geçmeden bir sürü tuhaf sahne alışkanlıkları ve yapmacık bir beden üslubu edinir; ama ister iyi ister kötü görünsün, bunlar onun sahnede gerçek yaratıcı coşku için gereken sanatsal hislerinin ve duygularının yerini kaparlar.
> Dahası, modern materyalizmin hipnotik etkisi altındaki oyuncular gerçek yaşamı sahnedeki yaşamdan ayıran sınırı bile unuturlar. Yaşamı olduğu gibi sahneye taşımaya çalışırlar ve bunu yaparak sanatçıdan çok sıradan fotoğrafçılara dönüşürler. Yaratıcı sanatçının asıl görevinin yalnızca hayatın dışarıdan görünüşünü kopyalamak değil de, yaşam fenomeninin arkasında yatanları göstermek ve seyircinin yaşamın görünen yüzeyinin ve anlamlarının ötesindekileri görmesini sağlamak için yaşamı her yönüyle ve her noktasıyla yorumlamak olduğunu unuturlar.

> Peki, herhangi bir insanın göremediği, fark edemediği şeyleri görmek ve fark etmek yeteneğiyle donatılmış sanatçı, daha doğrusu oyuncu değil midir? Ve onun en coşkun içgüdüsü ve gerçek görevi, gördüklerinden ve hissettiklerinden edindiği izlenimleri seyirciye iletmek değil midir? Ama bedeni sanat ve yaratıcılık dışı etkenler tarafından sınırlandırılmış ve zincirlenmişken bütün bunları nasıl başarabilir? Oyuncunun üzerinde çalışabileceği fiziksel enstrümanları sadece sesi ve bedenidir. Bu enstrümanları, sanatına düşman ve yok edici baskılardan koruması gerekmez mi?
> Duygusuz, analitik, materyalistik düşünce, hayal gücüne olan gereksinimi yok etmeye niyetli. Bu öldürücü saldırıyla baş etmek için, oyuncu bedenini, onu yalnızca materyalistik bir yaşama ve düşünceye itebilecek şeylerin dışındaki dürtülerle (ilham), düzenli olarak beslemelidir. Oyuncunun bedeni yalnızca sanatsal ilham seliyle güdülenirse, kendi için en değerli hazine haline gelir ve ancak o zaman daha zarif, esnek ve anlamlı olabilir. En önemlisi, ancak o zaman oyuncunun bedeni yaratıcı sanatçının iç dünyasını oluşturan dehaya karşı duyarlı ve hassas olur. Çünkü oyuncunun bedeni iç dünyasından yola çıkılarak yoğrulmalı ve yeniden yaratılmalıdır."[337]

Bu anlamıyla Michael Chekhov'un "*makinemsi*" oyunculuk anlayışına getirdiği açıklık, Stanislavski'nin, yönteminin erken dönemini kapsayan zaman dilimi içerisindeki hali ile anlaşılmasında önemli bir kaynak oluşturmaktadır. Bu açıdan incelendiğinde, Stanislavski'nin kendi oyunculuk anlayışını aktardığı şu düşünce, daha da anlam kazanmaktadır:

> "Bizim oyunculuk anlayışımız –rolü yaşama sanatı- yürürlükte bulunan öteki oyunculuk ilkeleri ne bütün gücü ile baş kaldırmakta, karşı koymaktadır. Biz şu karşıt ilkeyi savunuyor ve diyoruz ki, hangi biçimde olursa olsun, yaratıcılıkta baş etmen, insan ruhunun yaşamıdır, oyuncu ile rolünün ortaklaşa duyguları ve bilinçaltı yaratmadır.
> Bunlar, 'gösterişçi bir anlayışla' sunulamaz; ancak kendiliklerinden doğabilir ya da evvelce olup bitenlerin sonucu olarak belirir. İnsan bunları yalnızca hissedebilir. Sahnede 'gösterişçi anlayış'la sunabileceğiniz her şey yapmadır, yaşanmamış bir deneyimin uydurma, yakıştırma sonuçlarıdır."[338]

Aynı bakış açısıyla Stanislavski, seyircinin iki farklı oyunculuk yaklaşımından da etkilenmesinin kabul edilebilir bir durum olduğunu, ancak kendi yöntemine göre rolünün yapısını kuran oyuncunun geçici bir başarı peşinde değil, kalıcı bir izlenim oluşturmak yolunda ilerlediğini belirtir. Bu konuda Stanislavski, şu açıklamayı yapar:

> "Bizim en çok değer verdiğimiz şey, coşkulardan kaynaklanan izlenimlerdir; seyircide yaşam boyu iz bırakan bu izlenimler, oyuncuları da sevebileceğiniz, kendinize yakın bulacağınız, tekrar tekrar görüşmek isteği ile sizi tiyatroya çeken dostlarınızdan biri saydıracak kadar gerçek canlı kişiler haline getirir. İsteklerimiz yalındır, olağandır, bu yüzden de doyurulmaları güçtür. Bütün istediğimiz, oyuncunun sahnedeki rolünü doğa yasalarına uygun olarak, yaşamasıdır. *Çalışmasını gerçekleştirmek zorunda bulunduğu koşullar ortamının özelliği yüzünden*, oyuncuya rolünü doğal bir insan olarak oynamak yerine, kendi doğasından sapmak çok daha doğal gelir. Bu yüzdendir ki, biz bu sapma eğilimine karşın savaşmanın yollarını aramak zorunda kaldık. Yöntem'imizin temelini oluşturan da işte budur. Yöntemin amacı, bu tür sapmaları yok etmek, *içsel güçlerimizin etkinliğini* inatçı çalışma, doğru uygulama ve alışkanlıkların çizdiği yolda sürdürmektir."[339]

---

[337] Chekhov, **a.g.e.,** s. 2-3.
[338] Stanislavski, **Bir Karakter Yaratmak,** s. 330.
[339] Stanislavski, **a.g.e.**, s. 331.

Bu durumda, Stanislavski'nin açıklamaya çalıştığı anlamıyla "*çalışmasını gerçekleştirmek zorunda bulunduğu koşullar ortamının özelliği yüzünden*" oyuncunun "*içsel güçlerinin etkinliğini*" kullanamaması, "*fiziksel ve maddi dünyanın, ruhani ve fantastik olana üstünlüğü*" ile yaşanan toplumsal dönemin bir yansıması olarak anlaşılmalıdır. Daha yalın bir dille söylemek gerekirse, Stanislavski, Stalin döneminin baskıcı kültür politikaları içinde kaldığı dönemde ve sonrasında yöntemini istediği biçimde tarif edememiş ve anlaşılması da bu ölçüde zorlaşmıştır.

Sonuçta, her iki tiyatro adamının da oyunculuk sanatına yaklaşımlarını tarif etmek için kullandıkları dil üzerinde ısrarla durmaları, oyuncunun doğa yasalarına bağlı, organik bir bütün oluşturan yöntemi algılamasında önemli bir adım olarak dilsel yaklaşımı önemsemelerinden kaynaklanmıştır. Michael Chekhov'un bu dilsel yaklaşımı, iki tiyatro adamının da temelde "nasıl" bir oyunculuk anlayışına karşıt olarak bir *yöntem* ve bu yönteme yönelik *teknik* önerdiklerinin anlaşılmasında net bir ifade ile tanımlaması, *yöntemin* ve *tekniğin* anlaşılabilirliğinin sağlaması bakımından önemlidir. Michael Chekhov, yöntemin ve tekniğin anlaşılırlılığı ve kabulü adına oluşturulan terminolojiyi "*pratik somutlukla sanatsal soyutluluğu mantıklı bir şekilde dengelemenin gerekliliğini fark etmeyi reddetmemizin bedelini oldukça ağır ödüyoruz*"[340] saptamasıyla değerlendirir. Chekhov, bu konudaki görüşlerini şu şekilde aktarır:

> "(…) bizimki gibi bir çağda, yaşam tarzının, düşüncelerin ve arzuların git gide daha çok materyalist ve duygusuz olduğu bir çağda, ne yazık ki, en çok fiziksel rahatlık ve standartlar üzerinde duruluyor. Böyle bir dönemde insanlık, kültürel gelişmeyi, yaşamı ve özellikle sanatları geliştirmeyi unutuyor: yani somut olanlar, görünebilen ve duyulabilenler kocaman varlığımızın çok küçük bir parçasıdırlar ve gelecek nesillere çok az şey bırakırlar. Ayaklarımızın altındaki sağlam zemini terk etme korkusuyla, sürekli şunu yankılarız, 'Pratik olalım!' Macera ve sanatsal uçuşlardan korkarak, tutunduğumuz zemine hızla ve daha da derinine çakılıyoruz. Sonra, fark edelim ya da etmeyelim ve belki de çok geç oluyor ama 'pratik' olmaktan sıkılıyoruz; sinir bozuklukları yaşıyor, psikanalistlere koşuyor, zihinsel çareler ya da uyarıcılar arıyor ya da düzenli olarak, ucuz heyecanlarda, yüzeysel duygulanımlarda, süratle değişen heves ve eğlencelerde ve hatta uyuşturucuda bir kaçış arıyoruz. Kısaca, **pratik somutlukla sanatsal soyutluluğu mantıklı bir şekilde dengelemenin gerekliliğini** fark etmeyi reddetmemizin bedelini oldukça ağır ödüyoruz. Böyle dengesizliklerden en çok ve en kolay etkilenen alan sanattır. Kimse nefes almadan nefes veremez. Hiç kimse, yalnızca ayaklarını yere sabitleyerek ve bir çeşit psikolojik 'nefes alma' olan yaratıcı ruhun esaslarının görünüşte 'pratik olmayan' soyutlukları tarafından yükseltilmeyi ve güçlenmeyi reddederek tam anlamıyla 'pratik' olamaz.
> Bizim sanatsal ilkelerimizi bu açıdan düşünürsek, onlar bize ayaklarımızı yere basmanın ve daha sağlam bir üst katmana taşımanın araçlarını sunmuyor mu? Bu yalnızca birkaç örnekle kendinize kanıtlayabilirsiniz. Mesela, Topluluk Bilincini ele alalım. Ona dokunabiliyor musunuz, onu

[340] Chekhov, **To the Actor**, s. 176.

> görebiliyor ya da duyabiliyor musunuz? Ama yine de, Topluluk Bilinci kavramı sahnede en az oyuncunun bedeni ya da görünebilen hareketleri, duyulabilen sesi kadar somut ve en az dekor, şekiller ve renkler kadar gerçekçi bir şekilde var edilebilecek etkili *soyut güçlerden* biridir. Peki Atmosfer, Işın Yayma, tüm Kompozisyon İlkeleri somut mudur, soyut mu? **Oyuncunun doğaçlamak, oyunculuğun Ne'sinden çok Nasıl'ıyla ilgilenmek için kullandığı ince yetisi nedir? Bilinçli olarak meydana çıkardığı ve oynarken kullandığı, amacını gerçekleştirirken güvenebileceği ya da onun yardımıyla, herhangi bir somut araç tarafından zorlamayla asla gerçekleşmeyecek, değerli ve önemli *psikolojik varlığını* sahnede dışa vurabileceği oyuncunun aşırı duyumsal gücü nedir?**"[341]

Oyuncunun "bilinçaltına bilinçli teknik yoluyla ulaşmanın yolları"nı arayan iki tiyatro adamı da, yöntem ve bu yöntemin uygulanabilirliliğine dair soyut bir terminoloji kullanmayı, bir sanatçı olarak oyuncunun yaratıcı imgelemini harekete geçirmek adına tercih etmişlerdir. Bu anlamıyla iki tiyatro adamının çabaları, soyuttan yola çıkarak somuta, gerçeğe varma çabaları olarak değerlendirilebilir. 20. Yüzyılda Rus biçimciliğini araştırma konusu olarak ele alan Özlem Parer[342], "Rus Biçimciliği ve Şklovski" adlı çalışmasında, dönemin sanat ve edebiyat alanında soyuttan somuta, gerçeğe ulaşma çabalarını şu şekilde değerlendirir:

> "Rus biçimciliğinin önderi olan V. B. Şklovski, Rusya'da 20. Yüzyılın ilk çeyreğinin soyuttan yola çıkarak somuta, gerçeğe varma yolunda geçtiğini belirtir. 19. Yüzyılın sonlarında Lev Tolstoy gerçekçiliğin yerini alan soyut ifadelerin anlaşılmazlığına karşılık sanatın, yaşamın anlamını herkesin anlayabileceği gibi açık bir şekilde dile getirmesi gerektiğine ve sanatta etik kriterlerin üstünlüğüne ilişkin görüşlerini *Sanat Nedir?* (*Çto takoye iskusstvo?*, 1897-1898) adlı denemesinde açıklar. Tolstoy'un daha sonra 'kahkahalara' yol açan yorumlarına karşın yeni soyut sanat, yaratıcı deha olarak görülen sanatçının bireysel kişiliğini ortaya koyarak insanüstü dünyalara ulaşma çabasının ürünüdür. Bu çaba, sanat ve daha çok edebiyatla felsefe bağlantısının kurulmasıyla pekişir. Böylece (*dönemin Rusya'sında ki sanat ve edebiyat çevresi*) doğası gizem yoluyla açıklığa kavuşan insanın tanrısallaştırılmasını savunan antroposofiyle ilgilenmiştir. Felsefenin teolojiyle bağlantısında insanın metafizik yanını ortaya çıkarma merakı üstün gelmiştir."[343]

Stanislavski'nin yöntemini terminolojik olarak tarif etmede yaşadığı problem, Stalin döneminin baskıcı kültür politikalarının sebep olduğu sansür mekanizmasının dışında, başka bir konumda daha değerlendirilmektedir. Stanislavski'nin oyunculuk eğitmenliği ve yöntemini aktarışı kuramsal bir zeminde kalmış, pratik önermeleri çoğu zaman anlaşılmaktan uzak bir biçimde yorumlanmıştır. Bu konuda Anatoly Smelianski[344], 2002 yılında "*From Russia to Hollywood: The 100-Year Odyssey of Chekhov and*

---

[341] Chekhov, **a.g.e.**, s. 176-177

[342] Ankara Üniversitesi D.T.C.F. Rus Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı, araştırma görevlisi.

[343] M. Özlem Parer. **Rus Biçimciliği ve Şklovski.** (Birinci basım. Ankara: Küştür ve Turizm Bakanlığı, 2004.) s. 28-29.

[344] 1980-1996 yılları arasında Moskova Sanat Tiyatrosu'nun yazınsal yönetmenliğini üstlenmiş olan tiyatro araştırmacısı.

Shdanoff" [Rusya'dan Hollywood'a: Chekhov ve Shdanoff'un 100 Yıllık Yolculukları] adlı belgesel yapımda yer alan röportajda, Konstantin Stanislavski ile Michael Chekhov arasındaki oyunculuk eğitmenliği ve sanatçılık karşılaştırmasını şu şekilde değerlendirir:

> "(*Michael Chekhov, 1928 yılında, Rusya'da*) ölüme mahkûm edilmişti. Bu oyunculuk tekniği kitabı (*Michael Chekhov / Oyunculuk Tekniği Üzerine*) piyasaya basılmış son haliyle ortaya çıktığında, Rus tiyatrosu ruhunda bir devrim niteliğinde kabul edilmiştir. Bizim için Stanislavski olduğu gibi, kurumsal bir öğretmendir, oyunculuk sanatına dair gizli bir özü vardır. Fakat Michael Chekhov, oyunculuğun sırrını bilen gerçek bir Rus sanatçısıdır"[345]

Bu noktada "*oyunculuğun sırrını bilen*" Michael Chekhov, Stanislavski'nin Moskova Sanat Tiyatrosu'nda oyuncularla iletişim kurarken yöntemsel bir dil kullanmasına karşılık, Moskova Sanat Tiyatrosu'ndan ayrılıp, kendi oyunculuk bakışını geliştirmek için Arbat bölgesinde kurduğu Stüdyo'su içinde, oyuncunun düşünce sürecine ve hayal gücüne doğrudan hitap eden bir kelime dağarcığı yaratmaya çalışmıştır.[346] Chekhov'un bu "*doğrudan hitap eden kelime dağarcığını yaratma*" isteğini Mel Gordon, Moskova Sanat Tiyatrosu'nda ki eğitim ve özellikle Stanislavski ve Vakhtangov'un oyuncuya yaklaşım tarzlarında gördüğü eksiklikten kaynaklandığını belirtmektedir. Mel Gordon, bu konudaki görüşlerini şöyle aktarır:

> "Normalde Stanislavski ve Vakhtangov oyuncularından ne istediklerini anlatırken soyut bir terminoloji kullanırlardı, 'konsantre olun', 'naif oynayın', 'sıcağı hissedin' gibi. Bu da oyuncunun her direktifi kendi zihnini ve bedeninin işleyişine göre yeniden yorumlamasına neden olurdu. Örneğin yönetmence sıkça verilen 'rahatlayın' komutu genellikle fiziksel rahatlama sağlanamadan önce oyuncunun kafasında başka karşılıklar üretir. Oyuncu şöyle düşünebilir: 'Kendimi rahatlamış hissetmeme rağmen yönetmen öyle olmadığımı söyledi. O halde vücudumun bazı bölgeleri gergin olmalı. Önce neresi olduğunu bulmalıyım. Omuzlarımla başlayacağım…'
> Chekhov'un oyunculuk tekniği öncelikle imgelerle ilgilenmiştir, özellikle de karmaşık ve ikincil zihinsel süreçlere neden olabilen, onları uyarabilen imgelerle. Oyuncuya 'rahatla' demek yerine Chekhov, ondan '*Rahatlık Duygusuyla*' yürümesini (oturmasını ya da ayakta durmasını) ister. Oyuncuya dışa dönük ve pozitif bir imge sağlayan 'rahatlık duygusu' fikri, Stanislavski'nin yönetimsel komutu 'rahatla'nın yerini almıştır. Oyuncu olmayan biri için Chekhov'un dilsel yaklaşımıyla Stanislavski'nin yaklaşımı arasındaki fark önemsiz görünebilir, fakat Chekhov için bu dilsel yaklaşımlar, oyuncunun nasıl düşündüğünü ve karşılık verdiğini tam olarak anladığını gösteren hayati işaretlerdir."[347]

---

[345] Mala Powers and Gregory Peck (narrated) & Frederick Keeve (written and directed). **From Russia to Hollywood: the 100-Year Odyssey of Chekhov and Shdanoff.** (Documentary picture) (United States: Pathfinder Pictures, 2002.) Time Code: 00:11:00.
[346] Gordon, "Introduction", **On the Technique of Acting by Michael Chekhov**, s. XVİİ.
[347] **Aynı.**

Bulgulanan bir başka benzerlik ve farklılık ise, iki tiyatro adamının oyuncunun "yaratıcı durumda kazandığı benlik" kavramına getirilen düşünceleri arasında bulunur. Araştırma içinde belirtilen Stanislavski'nin oyuncunun sahne üzerinde eylemini gerçekleştirirken dönüşüm geçiren benlik hali, yaratıcı üst-ben haline ulaşmak olarak belirir. Stanislavski yönteminde oyuncu, kendi imgeleminde yarattığı görüntüler ile kendini de "oyun kişisinin gerçeğine" katar ve bir *Rol-ben* yaratır. Ancak bu durum, oyuncunun hayal aleminde olduğu şeklinde algılanmamalı, tersine, bilincini akıl yolu ile uyanık tuttuğu şeklinde yorumlanmalıdır. Bu anlamıyla *Rol-ben*, sahne üzerinde oyuncunun rolünü yaşaması, aynı zamanda da onu aklının denetiminde tutmasıdır. Söz konusu denetim mekanizması ise, oyuncunun yarattığı oyun kişisini, seyirci tarafından herhangi bir şüpheye yer bırakmayacak biçimde anlaşılabilir bir tavır içinde canlandırmasını sağlar. Bu şekilde yaratılan bir rol, oyuncunun duyguları ile aklını aynı düzlemde değerlendirmesini gerektirir.

Aynı yaratıcı durum Michael Chekhov'un yaratıcı oyunculuk için önerdiği benlik kavramında da kendini gösterir. Chekhov'da oyuncu, Stanislavski yönteminde olduğu gibi, imgeleminde yarattığı görüntülerden hareketle rol kişisinin yaşantısını kurgular. Chekhov'da oyuncunun imgelemi, onun biricik yaratıcı kaynağı olarak belirir ve Stanislavski'nin imgelem yaratımı ile role yaklaşımında olduğu gibi, oyuncu imgelimiyle yarattığı iç görüntüler sayesinde rolünün yaşantısına ulaşır. Ancak, Chekhov için bu yaratım sürecinde aklın denetimi ikinci planda kalmaktadır. Chekhov, Stanislavski'nin belirttiği anlamda role analitik yaklaşım tarzının, oyuncuyu imgelem gücü kurmada zayıflattığını ve hareketsiz bıraktığını söylemektedir. Chekhov, yaratım aşamasında aklın denetimini asla yadsımadığını, ancak, akıl yolu ile karaktere ve role yaklaşmak yerine, oyuncunun imgeleminde yaratacağı kusursuz görüntüler ve onların denetimi ile yaratıcı oyunculuğun daha üretken olabileceğini belirtmektedir. Bu anlamıyla Chekhov'da denetim mekanizmasının farklı bir boyutu daha belirir. Chekhov'da denetim mekanizması, oyuncunun imgeleminde yarattığı "hayali karakter benliği"nin yine oyuncu tarafından denetlenmesi ve "hayali seyirci"nin "kocaman kalbi"ne duyulan inanç olarak iki bölüme göre şekillenir. Yaratıcı ruh durumunda bulunan oyuncu, gösterimin hazırlık aşamasında, imgeleminde "hayali karakter benliği"ni oluşturduktan sonra, seyircinin algı durumuna göre karakterin ruhsal ve

fiziksel özelliklerini şekillendirecektir. Gösterim sırasında ise oyuncu, kendi öz denetimini uyanık tutmalı, asla kendinden geçmiş, bilincini kaybetmiş hale gelmemeli ve seyircisinin taleplerine daima açık olmalıdır. Bu durum Chekhov için, *üst benin uyandırılmış farkındalığı* olarak anlam bulmaktadır. Böylece, Chekhov'un Stanislavski yöntemine dair geliştirdiği teknikte oyuncu, "*çağdaşı olan toplumun gerçek ihtiyaçlarını insanların kötü zevklerinden ayırt etmesini öğrenir. Performans boyunca seyirciden ona gelen sesi dinleyerek, yavaş yavaş kendini dünya ve kardeşleriyle ilişkilendirmeye başlar.*"[348]

Aynı zamanda Michael Chekhov, Stanislavski'nin oyuncunun kişisel duygularını kullanımına da şiddetle karşı çıkar. Bu yaklaşımın oyuncuyu her günkü kişisel benin alışkanlıklarına bağlayacağını, oyuncunun yaratıcılığını özgür bırakma yolunun bu olmadığını tartışmıştır. Dr. Frank Chamberlain, yazmış olduğu makalede Stanislavski ve Michael Chekhov arasındaki değerlendirmeyi şöyle yapar:

> "Daha da ötesi Chekhov vurgunun oyuncunun duyguları üzerinde değil karakterin duyguları üzerinde olması gerektiğini –'nasıl hissederdim?' değil 'karakter nasıl hisseder?'- ve bunun, karakteri oyuncunun kişiliğine indirgemektense oyuncunun karaktere dönüşmesini sağlayacağını tartışmıştır. Chekhov bununla ne kastettiğine dair güzel bir örnek verir. Karakterin çocuğunun hasta olduğu bir sahnede Stanislavski ekolü oyuncusu çocuğa odaklanır ve 'sadece kendi içindeki karakterin görebileceği şeyleri' görür. Öte yandan Chekhov ekolü oyuncusu karaktere odaklanır ve karakterin çocuğa nasıl tepki vereceğini gözlemler. Chekhov bu yaklaşımın anahtarının Steiner'in üst egosu olduğuna inanır, Chekhov bunu 'bütün yaratıcı süreçlerimizin arkasında duran içimizdeki sanatçı' olarak yorumlar. Sonuç olarak Chekhov, bu üst egoya gösterilen hassasiyetin oyuncunun çalışmasına yardımcı olabileceğini dört şekilde tanımlamıştır: (1) Bu(üst ego), oyuncuların aynı rolü neden birbirlerinden farklı oynadıklarını açıklayan ve oyuncunun metnin ötesine geçmesine yardımcı olan 'yaratıcı kişiliği' nin kaynağıdır; (2) Oyuncunun oyundaki 'iyi' ile 'kötü' arasındaki çatışmayı hissetmesini sağlayan manevi (etik) bir duyguya sahiptir; (3) Temsil esnasında seyircinin perspektifinin anlaşılmasını sağlayan bir duyarlılığa götürür; (4) 'dar, bencil ego'dan özgürleştirerek, oyuncunun işine bir tarafsızlık, şefkat ve mizah duygusu katar."[349]

Stanislavski ekolü oyuncusunun kendi içine yönelmesine karşın, Chekhov ekolü oyuncusunun karaktere yönelmesi, Steiner'in belirttiği "Ben"lik kavramı ile açıkça kendi konumunu belirler; yaratılan karakter, ruhu olan ve oyuncudan bağımsız başka bir kişilik, başka bir "Ben" olma halidir. Bu üçüncü "Ben" olma halini Chekhov şu şekilde açıklar:

---

[348] Chekhov. **To the Actor,** s. 101.
[349] Chamberlain, "Michael Chekhov on the Tecnique of Acting," **Twentieth Century Actor Rtaining: Principles of Performance,** s. 81.

> "Daha önce bahsettiğimiz üçüncü bilinç nerede ve kime ait? Üçüncü bilinci elinde bulunduran sizin tarafınızdan yaratılan karakterdir. Hayali bir varlık olmasına rağmen, onun da kendine ait bağımsız bir yaşamı ve kendi 'Ben' i vardır. Sizin yaratıcı bireyselliğiniz performans boyunca onu güzelce şekillendirir."[350]

Sahne üzerinde karakterin üçüncü "Ben" olma haline bürünmesi, Chekhov'un, Steiner'in öğretilerinden ne kadar etkilendiğinin ve Stanislavski'nin "coşku belleği" kavramının karşısında "fantastik gerçeklik" kavramını koymasının bir göstergesi olarak anlaşılabilir.

> "İlk Stüdyo yıllarında Chekhov, önceleri Stanislavski'nin duygu belleği fikrinden çok etkilenen ancak sonunda 'fantastik gerçeklik' diye adlandırdığı Stanislavski ve Meyerhold yöntemlerinin birleşimini tartışmaya başlayan Evgeny Vakhtangov'la güçlü bir dostluk kurdu. Vakhtangov Stanislavski'nin naturalizme fazla bağlı olduğunu ve tiyatroda teatralliğin önemini kaçırdığını, Meyerhold'un da stilize fiziksellikten etkilenişinin onu duyguların önemini göz ardı etmeye ittiğini hissediyordu - **hem 'yaşayan' hem de 'teatral' olan bir tiyatro yaratmak için her iki yaklaşımı birleştirmek gerekiyordu**."[351]

Ancak bu noktada gözden kaçırılmaması gereken önemli bir nokta kendini belli eder; Michael Chekhov'un Stanislavski sisteminde karşı olduğu kişisel duyguların kullanımı ve gösterimi yasasının karşısında savunulan hayali karakter "Ben"i yaratımı, ilk okunuşta oyuncuda kişilik bölünmesini ve bunun sonucunda şizofreniye varan psikolojik bozuklukları destekler nitelikte olmasına rağmen, tam tersine Chekhov, yaratımda kişisel duyguların kullanımının bu tarz psikolojik sorunlara yol açtığını, üstü kapalı bir biçimde de olsa, dönemin Stanislavski yöntemi ile çalışan oyuncularını gözlemleyerek oluşturur. Michael Chekhov, bu konudaki görüşlerini şöyle açıklar:

> "Dahası, bireyselliğinizden çıkıp karakter tarafından üretilen tüm duyguların saf olma ve kişisel olmama özelliklerinin yanında iki niteliği daha vardır. Ne kadar derin ve ikna edici olursa olsun, bu duygular hala karakterin 'ruh' u kadar 'hayali' dir. İlhamla gelir ve giderler. Aksi halde daima sizin olur, performans bittikten sonrada üzerinizde kalıcı etkiler bırakırlardı. Günlük yaşamınıza girer, bencillikle kirlenir ve sanatsal ve yaratıcı olmayan varlığınızın bir parçası olurlardı. Artık, karakterin hayali yaşamı ve kendinizinki arasında bir ayrım çizgisi çizemezdiniz. Bir anda deliirdiniz. Eğer yaratıcı hisleriniz hayali olmasaydı, kötü adamları ya da diğer istenmeyen karakterleri oynamaktan keyif almazdınız.
> İşte burada, sahnede günlük, gerçek duygularını kullanarak, onları içlerinde sıkıştırarak bazı oyuncuların nasıl sanatsal olmadığı gibi tehlikeli de olan yanlışlar yaptığını görebilirsiniz. Bu denemeler, er ya da geç sağlıksız, histerik bir duruma yol açar; oyuncuda özellikle duygusal çatışmalar ve sinir bozuklukları meydana gelir. Gerçek duygular ilhamı ve ona benzer şeyleri dışarıda bırakır."[352]

---

[350] Chekhov. **To The Actor, a.g.e.,** s. 98.
[351] Chamberlain. "Michael Chekhov on the Tecnique of Acting," **Twentieth Century Actor Rtaining: Principles of Performance,** s.81-82.
[352] Chekhov. **To The Actor,** s. 99-100.

Ayrıca Michael Chekhov ile Konstantin Stanislavski arasındaki farklılıklardan biri de, oyuncunun "sahnede yaşam gerçeğine uygun" anlamında "gerçek görünen karakterler" yaratma becerisi konusunda, temelde birbirlerinden ayrılmış olmalarıdır. Stanislavski, bu yaratımın kendi yöntemi içinde oyuncunun "imgelem", "büyülü eğer" ve "coşku belleği" çalışmalarını yaparak kazanılması gerektiğini savunur. Michael Chekhov ise, kendi esinlenmeye dayalı yaklaşımı içerisinde bu yaratımın, oyuncunun "imgelem"ini kullanımına verdiği önemi yadsımaksızın, "büyülü eğer" ve "coşku belleği" kavramları yerine, "karakterin hayali bedeni", "psiko-fiziksel alıştırmalar" ve "psikolojik jest" çalışmalarını önermektedir.

Stanislavski, "bilinçaltını uyarmanın bilinçli tekniği" adını verdiği yönteminin "büyülü eğer" kavramında, oyuncunun çalıştığı karakterle özdeşlik kurarak, "eğer onun yerinde ben olsaydım" önermesi ile kendi içinde gerçek duyguları uyandırabilen yakın bir temas sağlayabileceğini dile getirir. Aynı şekilde, metin içinde ve oyuncu tarafından ayrıca kurgulanmış olan "verili durumlar" doğrultusunda, söz konusu karakterin içinde bulunduğu coşku durumuna yönelik duyguları uyandırmanın aracı olarak gördüğü "coşku belleği" kavramında da, oyuncunun kendi duyguları ile karakteri oluşturması konusunda ısrar eder. Michael Chekhov ise, böyle bir yaratımın "oyuncuyu her günkü benliği içine hapsedeceği" düşüncesiyle, Stanislavski'den ayrılmaktadır. Bu konuda Mala Powers, yaptığı araştırmada şu sonuçlara ulaşmıştır:

> "Chekhov, Stanislavski tarafından eğitilmesine rağmen, ondan çeşitli alanlarda farklılık gösterir. Öğrenciyken bile Chekhov, Stanislavski'nin bir oyunculuk tekniği olarak 'Coşku Belleği' ya da 'Duyarlı Bellek' olarak bilinen yalnızca 'kişisel duyguları' kullanımına karşı çıkmıştır. Chekhov, oyuncunun sürekli geçmiş olayları hatırlayarak kendi gerçek yaşam duygularını çağırmasının, **çok kişisel duyguların gösterimi**ne sebep olacağına inandı. Bunun izleyici için sağlıksız olduğunu ve oyuncu için de histeriye, kendini beğenmişliğe ve diğer zihinsel rahatsızlıklara neden olabileceğini iddia etti. Chekhov, bir şeye yalnızca katılmamakla ya da karşı çıkmakla tatmin olmazdı, faal olarak daha iyi şekliyle yapmanın yollarını arardı. Chekhov 'Coşku Belleği' yerine 'Psiko-Fiziksel Alıştırmalar' geliştirdi. Oyuncunun duygusal *Nitelikler ve Hislerin* içine girebilmeyi öğrendiği bedeni yardımıyla, içindeki 'saf' sanatsal duygular çağrılır. Chekhov'un Tekniği her zaman beden kullanımının ve oyuncunun kişisel tarihi, karakteri, psikolojisi ya da aklından çok yaratıcı imgeleminin üzerinde ısrarla durmuştur. Oyuncunun 'Güzel, bu böyle bir karakter olmalı ve şöyle bir kişisel karakteri, amacı, merkezi ya da hayali bedeni olmalı' diyen **aklından çok yaratıcı imgelemiyle- *içsel olarak yapma ve canlandırma*-** role yaklaşmasında ve oynamasında ısrar etmiştir. Chekhov, oyuncunun metni **akıl ya da dayatılmış zihinsel kavramlarla değil *içsel hissetme* yoluyla anlaması gerektiğini vurgulamıştır**.
> Hem Chekhov hem de Stanislavski derin bir 'gerçeği hissetme' yetisine sahipti. Yine de Stanislavski'nin gerçeği hissedişi, hem fiziksel hem de psikolojik olarak 'yaşam gerçeği' yolunu gösteriyordu. Onun en büyük amacı **doğalcı** bir tiyatro yaratmaktı. Öte yandan Chekhov, hiçbir prodüksiyon ya da gösterimin, sadece **gerçek yaşamı taklit etmeyi amaçlamaması** gerektiğini düşünüyordu. Tiyatro '***yaşam benzeri-ve fazlası***' olmalıydı ve ona göre, **'*fazlası*' sanatsal**

> **öğeydi**. Chekhov *bir arada var olabilen birçok tiyatro tarzının* olması gerektiğine inanıyordu. Bu tarzlar, oyuna, yönetmenin ve oyuncuların görüşlerine ve gerçeklik hissinin gelişimine göre şekillenmeliydi.[353]

Oyuncunun akıldan çok yaratıcı imgelemiyle rolüne yaklaşım tarzı, Chekhov'un, Stanislavski'den ayrılan bir diğer yönünü tayin etmektedir. Öncelikle oyuncunun "saf" sanatsal duygularına önem vermek, Chekhov için, rol yaratımında *içsel hissetme* olarak tarif ettiği "esinlenmeyi" gerekli kılmaktadır. Michael Chekhov'da bu esinlenme durumu, özetle şöyle gelişir: Oyuncu, önerilen psiko-teknik alıştırmalar ile (yüzme, uçma, şekil verme, ışın alıp verme, psikolojik jest vb.) içinde uyandıracağı saf sanatsal duyguları, oluşturduğu "karakterinin hayali bedeni" yardımıyla, aracısız olarak, karakterle iletişime geçmeyi sağlayacak ve Stanislavski'nin "*eğer ben … olsaydım ne yapardım?*" önermesi yerine "*eğer … olarak sen (karakter), bu koşullar altında olsaydın ne yapardın, göster bana*" önermesini karaktere yönelterek, oyuncu ile karakter arasında kurulan iletişim sayesinde, rol yaratımını mümkün kılacaktır.

Oldukça mistik görünen bu rol yaratım sürecinin temelleri, Michael Chekhov'un 1918 yılında Arbat'ta kendi oyunculuk Stüdyosu içinde yaptığı çalışmalarla ve Antroposofi kavramına duyduğu yakınlıkla anlam kazanmaktadır. Michael Chekhov, Stüdyo'su içinde yaptığı çalışmalarda da mistik yönlerinin izlerini bulmak mümkündür. Mel Gordon yaptığı araştırmada Chekhov'un o dönemine dair şu açıklamaları yapar:

> "Chekhov 1918 yılında Moskova'nın tiyatro bölgesi olan Arbat'da kendi stüdyosunu kurdu. Bu, kendine has oyunculuk formunu buluncaya dek yaptığı birkaç denemenin ilkiydi. 1918-1922 yılları arasında her sonbahar, başvuran yüzlerce öğrenci arasından otuz kişi seçilirdi. Normalde Aralık ayına kadar sadece üçü kalırdı. Chekhov nadiren bir sınıfı hazırlardı. Stüdyo'nun çalışmaları Chekhov'un karakter yaratma deneyimleri üzerine olurdu.
> Chekhov kendi dairesinde önceleri reenkarnasyon kavramını ve Hint yoga tekniklerini araştırdı. Egzersizlerden biri derin meditasyon içeriyordu. Öğrenciler zihinlerinin kolektif ya da ırksal bilinçaltını uyararak, oynadıkları karaktere reankarrne olmaya çalışıyorlardı. Örneğin, Hamlet'i oynayan biri bir şekilde zihinsel metamorfozla *gerçek* Hamlet'e dönüşebilirse, Chekhov bunun üzerine oyunculuk eğitiminin koca bir bölümünün yazılabileceğini hissediyordu.
> Chekhov'un tinsele olan inancını ve hevesini Stüdyo'daki öğrencilerin pek azı paylaşsa da o, oyuncunun düşünce sürecine ve hayal gücüne doğrudan hitap eden bir kelime dağarcığı yaratmıştı."[354]

---

[353] Powers, Mala & Chekhov, Michael **Michael Chekhov on Theatre and the Art of Acting: the five-hour master class with the acclaimed actor-director-teacher: a guide to discovery with exercises.** (4 sound discs + 1 Companion booklet. North America: The Working Arts Library, 2004), s. 10.
[354] Gordon, "Introduction", **On the Technique of Acting by Michael Chekhov**, s. XVİİ

Michael Chekhov, yine o dönemin Rusya'sı içinde yasaklı olan Antroposofi dernekleriyle yakın iletişim içinde olması sebebiyle, ölüm cezasına çarptırılarak anavatanından sürgün edilmesine bile sebep olabilen bir baskı ile karşılaşmıştır. Ayrıca Vakhtangov'un vakitsiz ölümü sonrasında başına geçtiği İkinci Moskova Sanat Tiyatrosu'nda da, bu görüşleri sebebiyle "idealist ve gizemci" olarak ilan edilir. Bu konudaki açıklamaları yine Mel Gordon'un çalışmasında, şu şekilde bulmak mümkündür:

> "Vachtangov'un 1922 yılında ölümü üzerine Chekhov'a, 1924 yılında ikinci Moskova Sanat Tiyatrosu olan İlk Stüdyo'nun yöneticiliği teklif edilir. Chekhov öğretmenliğin ve yönetmenliğin yanı sıra oyunculuğa da devam eder ve 1924-25 sezonunda eleştirmenlerce alkışlanan, aynı zamanda başrolünü oynadığı *Hamlet*'i yönetir. *Hamlet*'in son hazırlıklarında Chekhov oyuncularından repliklerini söylerken birbirlerine top atarak, Shakespeare'in dilini fiziksel bir özellikmiş gibi kullanmalarını ister. Chekhov yapımda rol alan oyuncularına şu duyuruyu yapar, '*Stanislavski'nin yöntemi liseyse benim çalışmalarım üniversitedir.'* Chekhov ne oyuncuların kişiliklerinin, ne de yönetmenin ya da oyun yazarının sebep olduğu sahne klişelerinin, herhangi bir rolün temelini oluşturmasına izin vermez. Chekhov onun Hamlet'inin, bazen kendi hâkimiyetinden de bağımsız olarak, seyircisinin bilinçaltı gereksinimlerine cevap verecek şekilde bir gösteriden diğerine çeşitlendiğini iddia etmiştir.
> Chekhov'un *Hamlet* için aldığı övgülere rağmen, Sovyetler Birliği içinde Moskova Sanat Tiyatrosu'nun devrimci oyunlar sahnelemediği yönünde düşünceler vardır. 1927' de Chekhov, Eurythmy kullanımı ve Rudolf Steiner'e olan ilgisi yüzünden ki bütün bunlar o dönemde Sovyet kültüründe tamamen yasaklanmıştır, resmi olarak bir kez daha 'idealist' ve 'mistik' ilan edilir. Chekhov'un tekniklerini protesto eden on yedi oyuncu İkinci Moskova Sanat Tiyatrosu'ndan ayrılır. Bu kopuşun hemen ardından Moskova'nın tanınmış gazeteleri Chekhov'u 'hasta sanatçı', yapımlarını da 'uyumsuz ve gerici' olarak nitelendirir. Chekhov yıl içinde ülkeden tasfiye edilecekler listesine girmiştir. Ancak Chekhov'un sinemadaki çalışmaları ve otobiyografisinin yayımlanması kendisine, hükümet ve KGB içinde bile destek sağlar. Ağustos 1928'de Avusturyalı yönetmen Max Reinhardt'dan Almanya'da oyunculuk yapmak üzere bir davet alan Chekhov'a, ailesiyle birlikte göç etmesi için izin verilir. Chekhov eşi Xenia Karlovna ile birlikte Berlin'e gitmek üzere yola çıkar. Burada Chekhov'un kariyerinin ikinci evresi olan, profesyonel başarıyla kişisel başarının harmanlandığı 'gezgin yıllar' başlar." [355]

Tüm bunların dışında, Michael Chekhov'un rol yaratımında oyuncuya önerdiği "psikolojik jest" uygulaması, onun Stanislavski yönteminin rol yaratım süreciyle kesin olarak ayrıldığı noktayı işaret etmektedir. Michael Chekhov, psikolojik jest çalışması ile Stanislavski'nin "iç mekanizmaların dış mekanizmaları harekete geçirmesi" olarak açıklanabilecek olan "içten dışa oyunculuk" anlayışını tersine çevirerek, dıştan gelecek bir uyaranla içte oluşacak coşkuların kullanımını mümkün kılmaktadır. Dolayısıyla, "bilinçaltını uyandırmanın bilinçli tekniği" olarak gösterilen Stanislavski'nin "coşku belleği" çalışması yerine Chekhov, karakterin ana arzusunu sezgisel olarak yakalamak yoluyla bütün karakteri yoğun bir formda anlatma aracı olarak kullandığı psikolojik jest

[355] **Aynı.** s. XVİİİ.

çalışmasını kullanarak, Stanislavski'ye ters düşecek bir yolla oyuncunun bilinçaltını uyarmayı mümkün kılmaktadır.

Michael Chekhov'un psikolojik jest çalışmasını uygulamalı olarak, Joanna Merlin'in[356], Birmingham Müzik ve Drama Okulu (*Birmingham School of Music and Drama*) içinde profesyonel oyuncular ile gerçekleştirdiği, bir haftalık "*Michael Chekhov's Pyschological Gesture – 2001*" [Michael Chekhov'un Psikolojik Jesti] adlı çalışmasında görmek mümkündür.

130 dakikalık DVD-ROM görüntü kaydı olan bu çalışmada Joanna Merlin, bir rol yaratımında psikolojik jest kullanımını üç bölüm halinde açıklar. Bu bölümler; 1- İlk imgeyi yakalamak ve onu beden ile tarif etmek. 2- Seçilen kelimelerin ya da cümlelerin belirli psikolojik jest uygulamaları ile coşku durumları yaratmasını sağlamak. 3- Seçilen bir oyun metninin bölümü üzerinde psikolojik jest çalışması ile coşku durumları yaratmak olarak belirlenebilir. Bu üç bölümün analizi ise kısaca şöyle özetlenebilir;

İlk imgeyi yakalamak ve onu beden ile tarif etmek: Çalışma, bir oyuncu gurubu üzerinde önce *ilk imgeyi yakalama* çalışmasıyla başlatılır. Bu çalışma basit psiko-teknik çalışmalarının yapıldığı ve imgelerin oluşmasına olanak sağlayan bir çalışmadır. Sonrasında çalışma her uygulayıcı üzerinde, seçilen bir kelime ile o kelimenin uyandırdığı ilk imgeyi bedenle tarif etmek şeklinde geliştirilir. Burada önemli olan nokta, bedenin bir dans hareketini yapması değil, o kelimenin uyandırdığı coşkuyu bütün bedeni kullanarak tarif etmeye çalışmaktır.

Seçilen kelimelerin ya da cümlelerin belirli psikolojik jest uygulamaları ile coşku durumları yaratmasını sağlamak: Çalışma, Joanna Merlin'in uyaran olarak verdiği "açık" kelimesi üzerine, uygulayıcının daha önceden oluşturulmuş psikolojik jest örneği ile imge oluşturması ve oluşturduğu imgeyi bedeni ve sesi yardımıyla anlatması ile başlar. Bu çalışma, devam eden süreçte Joanna Merlin'in verdiği "anlamıyorum" kelimesi ile bütünleştirilir. Uygulayıcı, önce "açık" kelimesinde uyguladığı psikolojik jesti, anlamıyorum kelimesine uygular. Sonrasında ise bu psikolojik jesti bırakarak,

[356] Michael Chekhov'un, Los Angeles'da ölümünden önce açtığı son oyunculuk sınıfının öğrencilerinden.

sadece yaratılan coşku durumu içinde, cümlenin veya kelimenin telaffuzu üzerine çalışır. Uygulayıcı burada, “açık” imgesinin bulguladığı psikolojik jest örneği ile yaratılan coşku durumunu, “anlamıyorum” kelimesinde kullanmaktadır. Sonra ise yakaladığı ilk psikolojik jesti, değişik ritim ve tempolarda kullanarak çeşitlendirir. En sonunda psikolojik jesti yine bırakarak, ilk haline geri döner.

Aynı çalışma değişik uygulayıcılar üzerine tekrarlanır. Bu çalışmada önemli olan değişik psikolojik jest uygulamalarının merkeze alınmasıdır (itme, çekme, yüzme, uçma gibi psiko-teknik çalışmalardır bunlar). Önce bu çalışmalardan biri seçilir ve tekrarlanarak gerekli coşkunun uyandırılması sağlanır. Uygulayıcı, bu çalışmada bedenini bütün gücüyle kullanmaktadır. Sakinlik ve bütünlük duyguları bir arada kullanılır. İkinci uygulayıcı, zor bir durumda ağır bir şeyi "itme" jesti yaparak çalışmasına başlar. Sonra bu çalışmayı önce nefesi ile sesler çıkararak tanımlar. Daha sonra ise bu seslerin yerini "bana yardım et" cümlesi alır. Uygulayıcı "bana yardım et" cümlesini telaffuz ederken bir yandan da psikolojik jestini gerçekleştiriyordur. En sonunda uygulayıcı psikolojik jesti bırakarak, uyanan coşku ile cümlesini tekrarlar. En sonunda ise bu coşkunun temposu ve ritmi ile oynayarak, araştırmasını sonlandırır.

Aynı çalışmayı üçüncü uygulayıcı, "sen bir tanesin" cümlesi içinde, "kaldırma" jesti ile tekrarlar.

Seçilen bir oyun metninin bölümü üzerinde psikolojik jest çalışması ile coşku durumları yaratmak: Üçüncü bölümde ise uygulayıcı, bir oyundan seçilmiş bir bölüm üzerinde aynı çalışmayı gerçekleştirir. Önce tüm metnin ilk uyaranları ve en az hareket ile metin çözümlenir. Uygulayıcı metnin değişik yerlerinde uyanan (önceden belirlenmiş) psikolojik jestleri uygulayarak, metni yine oynar.

Sonrasında yakalanan ilk psikolojik jest, coşkusu oluşturulana kadar tekrar edilir. Coşkusunun oluşturulmasında uyanan sesin tekrarlanması, önemli bir etkendir. Uygulayıcı ve uygulatan ikna olduklarında ses cümleye dönüşür ve psikolojik jest ile tekrar denenir. Sonrasında psikolojik jest, tempo ve ritmi ile oynanarak tekrar denenir. Aynı sıralama devam eder; önce ses, sonra cümle. Ardından, yapılan psikolojik jestin

doğru olup olmadığı tartışılır ve eğer ikna olunmazsa psikolojik jest değiştirilir. Çalışmada uygulayıcı ilk yaptığı psikolojik jestini, "itme" jesti ile değiştirir ve tekrar dener. Bu kez uyanan coşkular üzerine cümle ve taşıdığı anlam tekrar denenir. Sonra "itme" jestinin temposu ve ritmi üzerine tekrar çalışma yapılır. Sonrasında ise, başka bir psikolojik jest üzerinde tekrar deneme yapılır. Uygulayıcı ve uygulayan, üzerinde hemfikir oldukları bir psikolojik jest ile çalışma devam eder. Seçilen psikolojik jestin uyandırdığı coşkular üzerinden değerlendirme yapılır ve tempo ve ritmi üzerinde değişiklikler yapılarak tekrar denenir. Burada amaç, role uygun coşku durumlarının yaratılmasıdır. Sonra, uygulayıcı doğru duruma eriştiğini hissettiğinde jesti bırakarak rolünü göstermeye başlar. Sonrasında uygulayıcı bulduğu psikolojik jestlerin hepsini bırakarak, çalıştığı rolün ana jestini uygular. Bu jest, bütün bir bölümü anlatan basit ve tek bir jesttir. Sonra bu jest tekrarlanır ve gerekli duygu durumu üretildiğinde bu jestte bırakılır. En sonunda uygulayıcı, bütün bir bölümü baştan sona uyanan coşkusuyla uygular.[357]

Bu uygulamadan da anlaşıldığı gibi, Michael Chekhov'un Psikolojik jest çalışması ile önerdiği şey, oyuncunun metin veya cümle-kelime, ya da içinde bulunduğum durum ile ilgili olarak uyandırması gereken coşku durumlarını, uyguladığı psikolojik jestin yoğunluğu sayesinde, bilinçaltına dışardan bir müdahale ile gerçekleştirebiliyor olmasıdır.

Aynı şekilde, Felicity Mason'un[358], Michael Chekhov'un oyunculuk yaklaşımını bir tiyatro öğrencisi üzerinde uygulayarak açıkladığı "*The Training Sessions of Michael Chekhov – 1993*" [Michael Chekhov Eğitim Çalışması] adlı 60 dakikalık DVD-ROM görüntü kaydı, Michael Chekhov'un yaklaşımının uygulamalı bir çalışmasını belgelemektedir. Temel olarak Michael Chekhov'un "esinlenilmiş oyunculuk yaklaşımın" evrelerini bir "oyunculuk okulu çalışması" olarak belgeleyen DVD-ROM kaydı, her bölümün detaylandırılmadan anlatıldığı, bu anlamda yüzeysel bilgilerin verildiği 12 bölümden oluşur. Bu çalışmada bölüm adları şu şekilde sıralanmıştır; 1- *Concentration - focusing the energies to the centre and the will work* [Konsantrasyon –

[357] Joanna Merlin, **Michael Chekhov's Pyschological Gesture (2001).** (Arts Documentation Unit., Exeter., UK., 2006) DVD-ROM, 130 mins.
[358] Dartington Hall'da ki "Michael Chekhov" sınıfının oyunculuk eğitmeni.

enerjiyi merkeze odaklamak ve çalışmak]. 2- *Crossing the threshold* [Bilinç eşiğine yolculuk]. 3- *Exploration of the body* [Vücudu keşfetmek]. 4- *The actor's march* [Oyuncunun yürüyüşü]. 5- *Giving qualities to the body* [Vücuda kalite vermek]. 6- *Building a character* [Bir karakter yaratmak]. 7- *Staccato and legato* [Kesik kesik ve bağlı olan – tempo ve ritim]. 8- *Moulding / Flowing / Flying / Radiating* [Biçim vermek / Akmak / Uçmak / Işın yaymak]. 9- *The four brothers* [Dört kardeşler - rahatlık, form, güzellik ve bütünlük duygusu]. 10- *The psychological gesture* [Psikolojik jest]. 11- *The centres* [Merkez]. 12- *An imagination exercise* [Bir imgelem çalışması].[359]

Her bir bölümün kısa bir şekilde anlatıldığı bu çalışma, bir bütün olarak Michael Chekhov yaklaşımını tarif etmektedir. Basit olarak bir öğrenci çalışması şekilde yapılan çalışmanın ön bölümünde ayrıca, Felicity Mason'un Dartington Hall'da ki "Michael Chekhov Atölyesi" n de yapmış olduğu çalışmaları anlattığı bir de giriş bölümü yer almaktadır.[360]

Sonuç olarak, her iki tiyatro adamı da, oyunculuk sanatına dair gerçekleştirilen bu yöntem ve uygulama tekniğinin, oyuncu "ikinci doğası" haline gelene kadar tekrarlanması ve çalışılması gerektiğini belirtir. Michael Chekhov, "ikinci doğa" haline gelmesi gereken yöntem ve teknik arasındaki bağlantıyı şöyle değerlendirir:

> "Oyuncu kendiliğinden ne kadar yetenekli olursa olsun, eğer kendini, 'kendi tekniğinin' ve yönteminin küçük hücrelerinden ayrı tutarsa, asla sanatını geliştiremeyecek ve gelecek tiyatro kuşağına kendi yeteneğini miras bırakamayacaktır. Oyunculuk sanatı yalnızca, temel ilkeleri olan nesnel bir yöntemi temel alırsa büyüyüp gelişebilir. (…)
> Sırf yetenekli oldukları için herhangi bir yöntemi kabul etmeyi inatla reddeden iş arkadaşlarımızın belki de herkesten daha çok bir yönteme ihtiyacı vardır. Çünkü 'ilham' diye adlandırılan yetenek bizim hazinelerimizin en kaprislisidir. Yetenekli bir oyuncu her türlü mesleki kazaya daha yakın bir avdır. Ayakları yere basmaz. En ufak psikolojik gerilme anı, mutsuz bir ruh hali ya da fiziksel rahatsızlık yeteneğini ulaşılmaz hale getirir ve gerçek ilham alma yollarının önünü kapatır. Böyle talihsizliklerin en büyük garantisi iyi kurulmuş bir teknikle birlikte bir yöntemdir. Etkin bir şekilde uygulanır ve doğru olarak uyarlanırsa, yöntem yetenekli oyuncunun '**ikinci doğası**' haline gelir ve **yöntem, ne olursa olsun, oyuncuya yaratıcı yeteneğinin tam kontrolünü verir. Teknik, yeteneğini hiç şaşmadan çağırma aracıdır ve çağırmak istediği her an çalışmasını sağlayan bir araçtır**; fiziksel ve psikolojik engelleri düşünmeden gerçek ilhama 'Açıl susam, açıl!' demektir.
> İlham, eğer gelirse, farklı zamanlarda, farklı şiddet dereceleriyle kendini gösterir. Gelmiş olabilir, fakat zayıf ve etkisizdir. Yine burada da, teknik, oyuncunun istencinin şiddetini artırabilir, duygularını uyandırabilir ve oyuncu istediği sürece, güçbelâ kıvılcımlanan ilhamın birden alevlenip parlak parlak yanması oranında imgelemini kışkırtabilir.

[359] Felicity Mason, **The Training Sessions of Michael Chekhov (1993)** (Arts Documentation Unit., Exeter., UK., 2006) DVD-ROM, 60 mins.
[360] **Aynı.**

Performans yakalaştıkça, bir nedenle, oyuncunun yeteneğinin köreldiğini hissettiğini düşünelim. Eğer tekniğini geliştirmişse hiç vicdan azabı duymaz. Rolünü bir zamanlar yönteme göre hazırladığı ve tüm ayrıntılarına girdiği için, oyuncu her ne kadar kendini istediği şekilde 'ilham almış' hissetmese de rolünü doğru oynayacaktır. Elinde her zaman rolünün bir çeşit 'kopyası' olduğu için çaresizce bocalamayacak ya da klişelere ve kötü teatral alışkanlıklara başvurmak zorunda kalmayacaktır. İçsel sakinlik ve bir bölümden diğer bölüme ve bir amaçtan diğer amaca geçerken hissettiği rahatlık ile rolünün bütününü ve her detayını istediği her an, kuşbakışı bir görüş ile izleyebilecektir. **Doğru oynanan bir rolün, zor yakalanan ilhamı geri çağırmak için en iyi şans olduğunu vurgulayan Stanislavski'dir**."[361]

[361] Chekhov. **To the Actor.,** s. 172-173.

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

> "Oyunculukla ilgili bir dizi kavramı düzenlemeye ve ilişkilendirmeye kalkışan herkese neden yetenekli bir oyuncunun yönteme gerek duyduğu sorusunun sorulması kaçınılmazdır. Bu, yalnızca başka soruların yardımıyla cevaplanabilecek türden sorulardan biri: Neden aydın bir insan kültüre ihtiyaç duyar? Neden zeki bir çocuğun eğitime ihtiyacı vardır?"[362]

Michael Chekhov'un karakteristik özelliği, oyunculuk sanatını bir yaratıcılık alanı olarak görmesidir. Bu anlamda, ne kadar zeki ve yetenekli olursa olsun, her oyuncunun bitmeyen bir eğitim aşamasında olduğunu savunur.

Michael Chekhov'a göre oyuncunun sahne üzerinde karşılaşacağı her türlü talihsizliğin en büyük garantisi, *iyi kurulmuş bir teknikle birlikte bir yöntemdir*.[363] Michael Chekhov, oyunculuk sanatının icrası için "nesnel" bir yöntemin gerekliliğini savunur. Bu anlamıyla Michael Chekhov, Konstantin Stanislavski'nin gerçekçi oyunculuk yönteminden yola çıkarak bir teknik geliştirmiştir. Michael Chekhov, oyunculuk sanatına dair görüşlerini aktardığı "*To the Actor*" adlı çalışmasının on birinci bölümünde, yaptığı çalışmanın amacını açıklarken, oyunculuk sanatına dair görüşlerini düzenleme ve yazma görevinin kendisine Konstantin Stanislavski tarafından atfedilmiş bir görev olduğunu belirtir. Chekhov bu durumu şu şekilde aktarır:

> "Bildiğim kadarıyla, tiyatro tarihi oyunculuk için açıkça bilinen bir tek yöntemin kaydını tutmuştur, Konstantin Stanislavski tarafından oluşturulan (ne yazık ki, çoğunlukla yanlış anlaşılmış ve sık sık yanlış yorumlanmıştır) yöntem. Bu kitap da, daha iyi bir oyunculuk yoluyla daha iyi bir tiyatroya doğru giden başka bir çaba olsun. Bunu alçak gönüllülükle öneriyorum, yoksa sistematik olarak düzenlenmiş birkaç fikri ve profesyonel çalışmamıza ilham ve belirli bir düzen verecek tecrübeleri çalışma arkadaşlarımın emrine sunmayı asla istemedim. '*Oyunculuk tekniğine dair düşüncelerini düzenle ve yaz!'* demişti bana Stanislavski. '*Bu, tiyatroyu seven ve onun geleceği için kendini adamış olan senin ve herkesin görevidir.'* Bu ilham verici kelimeleri tüm iş arkadaşlarıma aktarma konusunda kendimi sorumlu hissettim, en azından bazılarının da profesyonel tekniği geliştirmek için nesnel ilkeler ve yasalar bulmaya çalışırken, düşüncelerini düzenleyeceklerini ve belirteceklerini, alçak gönüllülükle ama cesaretle umut ederek."[364]

Michael Chekhov, Konstantin Stanislavski'nin yönteminin iyi bir uygulayıcısı olarak anılma hakkını, onun oyunculuk yöntemine yönelik geliştirdiği teknik beceri ile sağlamıştır. Hayatı boyunca sanatçının yaratıcı bireyselliğinin temellerini araştıran

---

[362] Chekhov. **To the Actor.,** s. 171.
[363] Chekhov, **a.g.e.**, s. 172
[364] Chekhov.**a.g.e.,** s. 178.

Michael Chekhov, ustası Stanislavski'nin yönteminin ana yönelimleriyle bir hesaplaşmaya girişmiştir. Bu hesaplaşmanın sonucunda ise, içten dışa doğru yaratılacak bir karakter veya rol yaratımı sürecini tersine çevirerek, dıştan içe doğru yapılacak bir serüvenle de sahnede "gerçeğe uygun karakter ve rol yaratımlarının" mümkün olabileceğini savunmuştur. Bu anlamıyla Chekhov ve geliştirdiği yaklaşım, Stanislavski'nin kurguladığı gerçekçi oyunculuk yönteminin sadık bir uygulayıcısı olmasının yanı sıra, yöntemin "bilinçaltına ulaşmanın bilinçli teknik yolları" ile tarif etmeye çalıştığı, oyuncunun yaratıcılığının temel yönelimlerinin değiştirilebilir ve geliştirilebilir, esnek kurallar olduğunu ispatlamıştır. Oyuncunun gerekli coşku durumlarını yaratabilmesi ve belirli bir denetim mekanizması ile bu durumlara hakimiyetinin sağlanmasını gerçekleştiren *psikolojik jest* tekniği, Stanislavski'nin oyuncunun kişisel duygu ve coşkularını anımsaması üzerine kurulu olan *coşku belleği* kavramının karşısında, taban tabana ona zıt bir ifadeyle yer alıyor olması ile, bu durumun en iyi örneği olarak kabul edilebilir.

Aynı zamanda oyuncunun doğrudan hayal gücüne ve yaratıcılığına yönelik geliştirdiği terminoloji ise, onun yaratıcı bir sanatçı olarak, oyuncunun yeri ve önemi hakkında derin bir pratik bilgiye sahip olduğunun göstergesi olarak algılanmalıdır.

Günümüzde oyunculuk sanatı ile uğraşan oyuncuların, oyunculuk sanatının tarihsel olarak geçirdiği evrelerden haberdar olması, onlara zenginlik ve farklı bakış açıları sağlamaktadır. Bu noktada, araştırmanın başına dönmek ve John Gielgud'un yaptığı tanımlamayı yeniden değerlendirmek gerekmektedir:

> "Hiç kuşkusuz, bütün yaratıcı sanatlar üzerine çalışma yapılabilir. Bir oyuncu gençken en çok hayran olduğu oyuncuları taklit eder – tıpkı genç bir ressamın galerilerdeki resimleri taklit etmesi gibi. Fakat **tiyatro yaşamın bir taklidi olduğu için, tıpkı yaşam gibi kısa ömürlü ve elle tutulamaz bir şeydir** (bir bakıma müzik, resim ve edebiyat böyle değildir) **ve tiyatro her on yılda ve her kuşakta değişim geçirir. Kimse oyunculuğu ve hatta oyunculuk yöntemi olarak görülen bir şeyi bile kopya edemez. Her insan kendi ifade tarzını denemeli ve keşfetmelidir ve hiçbir zaman tatmin olmamalıdır.** Bir insanın çalışmasının niteliği ve gelişimi, onun yıllar boyunca edindiği tekniğin duyarlılık ve sağlamlık derecesine bağlıdır. Kişi eldeki eserin üslubu ve niteliğinden de etkilenir; ayrıca kendi malzemesine duyduğu saygı ve tatminsizlikten ve yönetmenlerle, oyuncu arkadaşlarıyla, yazarla ve oyunun kendisiyle kurduğu kişisel ilişkilerden de etkilenir."[365]

[365] Moore, **Oyunculuk Eğitimi İçin Bir El Kitabı: Stanislavski Sistemi**, s. 13.

Bu araştırma, tiyatro sanatının olmazsa olmaz bir tarafının açığa çıkarılması gereğini savunmaktadır. Oyunculuk biçimlerinin belirlenmesinde, yöntemlerin ve oyuncuların deneme ve araştırma istekleri, gündelik hayat ve oyun alanının yarattığı çatışma ile güç kazanır. Bu güç, araştırmacının, tiyatro sanatının tekrar edilebilir niteliği ile kurduğu ilişki içinde belirir, araştırmacının elindeki en büyük destekçisi oyunun ve dolayısıyla tiyatronun kurgusallık gücüdür, Peter Brook'un belirttiği hali ile "eğer" ifadesidir:

> "… Tiyatroda kara tahta her zaman silinir.
> Gündelik hayatta 'eğer' bir varsayımdır, tiyatrodaki 'eğer' bir denemedir.
> Gündelik hayatta 'eğer' bir kaçamaktır, tiyatroda 'eğer' doğrunun kendisidir.
> Bu doğruya inandırılırsak o zaman tiyatro ve hayat aynı şey olur.
> Bu yüksek bir amaçtır. Zor bir işmiş gibi görünür.
> Oynamak, çok çalışmak gerektirir. Ama çalışmayı bir oyun olarak algılarsak o zaman artık o çalışma değildir.
> Bir oyun oyundur."[366]

Bir oyunun sadece oyun olması, onu oluşturan malzemelerden biri olan oyuncunun da sadece bir oyuncu olduğu gerçeğini doğurmaktadır. Bu aynı zamanda, o oyuncuya nasıl oynaması gerektiğini belirten yöntemlerin, sadece kendi sanat bakışı ile oynama eylemini yorumladığını belirtmektedir. Bu da demektir ki, tiyatro kadar akışkan ve değişken her sanat dalında, bir "gerçeğin" kesin doğrularını araştırmak, ancak vakit ve emek kaybına yol açar. Çünkü tiyatro sanatında ve genel olarak sanatta "gerçek", asla "gerçek" değildir. Tiyatro sanatına dair birden fazla açıklaması olan belki de tek şey "gerçek" ve "gerçeklik duygusudur". Ve onun sahnede yeniden yaratılışı.

Bu anlamıyla, Michael Chekhov'un "esinlenilmiş oyunculuk yaklaşımı" adlı çalışması, "ustası" Konstantin Stanislavski'nin yöntemini araştırması ve geliştirmesi bakımından özgün bir çalışma olarak değerlendirilse bile, tek başına özgün bir oyunculuk yöntemi önerdiği söylenemez. Bu araştırma, Michael Chekhov'un, Stanislavski'nin önerdiği anlamıyla gerçekçi oyunculuk yöntemine dair işlevsel bir teknik bilgi sunması ve onun söz konusu yönteminin nasıl uygulanabileceğini anlaşılabilir bir şekilde açıklamış olması bakımından, önemli bir sanatçı olduğunu düşünmektedir.

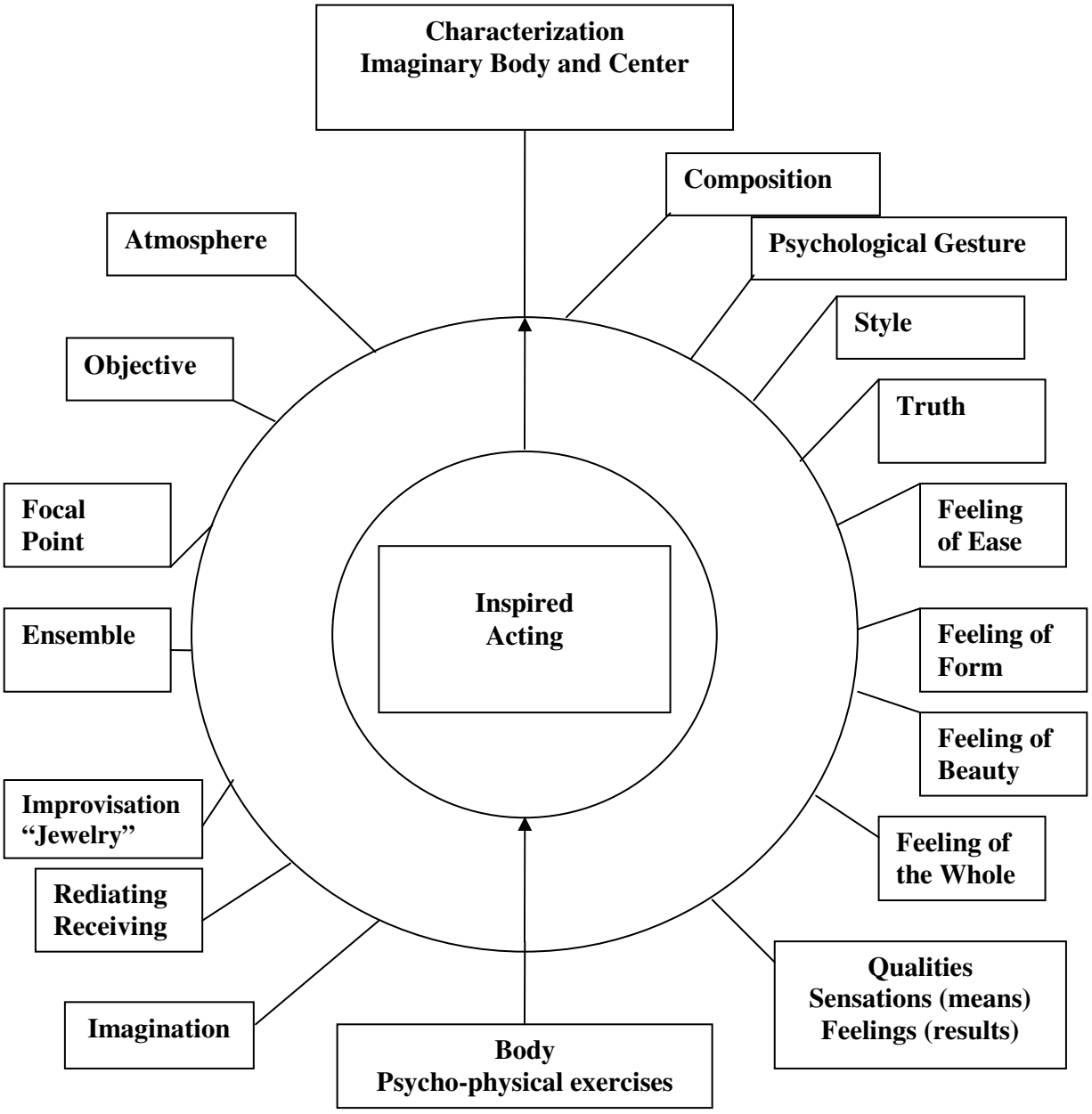
---

[366] Peter Brook, **Boş Alan.** Çeviren: Ülker İnce. (Birinci basım. İstanbul: Afa Yayınları, Şubat 1990).s. 181.

Oyunculuk eyleyerek öğrenilir, eylenerek uygulanır. Ancak yine araştırmanın başında belirtildiği gibi, oyunculuk sanatını ne kadar zeki olursa olsun kitaplardan öğrenmeye kalkan bir kimse, o yöntemin ya da yaklaşımın kötü bir kopyasını çıkarmaktan öteye gidemez. Bu anlamıyla bu çalışma, ancak uygun ortam içinde yapılacak bir uygulama ile anlam kazanacaktır.

EKLER

Ek 1: Michael Chekhov's Chart For Inspired Acting[367]



[367] Powers. "Michael Chekhov's Chart For Inspired Acting",**On the Technique of Acting by Michael Chekhov**, s. XXXVİ.

KAYNAKÇA

Yararlanılan Yazılı Kaynaklar

Batur, Enis. "Rus Modernizmi ve Fütüristler - Rus Avan-Garde'ı 1900-1930", **Modernizmin Serüveni: Bir 'Temel Metinler' Seçkisi 1840-1990.** Derleyen: Enis Batur. Birinci basım. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, Mart, 1997.

Benedetti, Robert L. **The Actor at Work.** New Jersey: Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs, 1986.

Bilimler Akademisi. **Felsefe Sözlüğü**. Çeviren: Aziz Çalışlar. İkinci basım, İstanbul: Cem Yayınevi, Ekim 1997.

Brook, Peter. **Boş Alan.** Çeviren: Ülker İnce. Birinci basım. İstanbul: Afa Yayınları, Şubat 1990.

Brockett, Oscar G. **Tiyatro Tarihi.** Çevirenler: Sevinç Sokullu, Sibel Dinçel, Tülin Sağlam. Yayına Haz.: İnönü Bayramoğlu. Birinci basım. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, Kasım 2000.

Chamberlain, Franc. "Michael Chekhov on the Tecnique of Acting," **Twentieth Century Actor Training: Principles of Performance.** Ed: Alison Hodge. Florence, KY, USA: Routledge, 2000.

Chekhov, Michael. **To The Actor**. New York: Harper & Row, 1985.

Chekhov, Michael. **On the Technique of Acting by Michael Chekhov**. Ed: Mel Gordon. New York: Harper Perennial, 1991.

du Prey, Deirdre Hurst. **Michael Chekhov, Lessons for Teachers of his Acting Technique**. Canada: Dovehouse Editions Inc., 2000.

Ergün, Selda. **Çağdaş Tiyatronun Oyunculuk Tasarımında Doğaçlama**. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1999.

Karaboğa, Kerem. **Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks**. Birinci basım, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2005.

Karasar, Niyazi. **Bilimsel Araştırma Yöntemleri.** On beşinci basım, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım, Ekim 2005.

Moore, Sonia. **Oyunculuk Eğitimi İçin Bir El Kitabı: STANİSLAVSKİ SİSTEMİ.** Çevirenler: Özgür Çiçek, Bülent Sezgin, Cüneyt Ylaz. Birinci Basım, İstanbul: bgst Yayınları, Eylül 2006.

Nutku, Özdemir. **Yeni Başlayanlar İçin Oyuncunun Çalışması.** Birinci basım, İstanbul: Alkım Yayınevi, Ocak 2004.

_____**. Modern Tiyatro Akımları.** Birinci basım, Ankara: Dost Yayınevi, Ankara Üniversitesi Basımevi, Şubat 1963.

_____**. Oyunculuk Tarihi**. Birinci basım, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, Mart 1995.

Parer, M. Özlem. **Rus Biçimciliği ve Şklovski.** Birinci basım. Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2004.

Stanislavski, Konstantin. **Bir Aktör Hazırlanıyor**. Çeviren: Suat Taşer. İkinci basım, İstanbul: Papirüs Yayınları, Kasım 2002.

_____. **Bir Karakter Yaratmak**. Çeviren: Suat Taşer. Üçüncü basım, İstanbul: Papirüs Yayınları, 1996.

_____. **Bir Rol Yaratmak**. Çeviren: Çiğdem Gen., Fırat Güllü, Bora Tanyel. Birinci basım, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, Eylül 1999.

_____. **Sanat Yaşamım.** Çeviren: Suat Taşer. Birinci basım, İstanbul: Can Yayınları, 1992.

Steiner, Rudolf. **Gizli Bilim**. Çeviren: Ayşe Domeniconi. Birinci basım, İstanbul: Omega Yayınları, 2003.

_____. **Teozofi.** Çeviren: Ayşe Domeniconi. İkinci basım, İstanbul: Omega Yayınları, 2002.

Şener, Sevda. **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**. Dördüncü basım, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, Şubat 2000.

Tanyel, Bora ve Esen, Uluç. "Stanislavski ve Oyunculuk Yöntemi Üzerine." **Mimesis.** Tiyatro/ Çeviri – Araştırma Dergisi. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 1996. Sayı no: 6.

Türk Dil Kurumu. **Türkçe Sözlük**. Derleyen: Prof. Dr. Recep Toparlı. Onuncu basım. Ankara: Akşam sanat okulu matbaası, 2005.

Yararlanılan Sesli Kaynaklar:

Powers, Mala & Chekhov, Michael **Michael Chekhov on Theatre and the Art of Acting: the five-hour master class with the acclaimed actor-director-teacher: a guide to discovery with exercises.** (4 sound discs + 1 Companion booklet.) North America: The Working Arts Library, 2004.

Yararlanılan Görsel Kaynaklar:

Mason, Felicity. **The Training Sessions of Michael Chekhov (1993)** Arts Documentation Unit., Exeter., UK., 2006. DVD-ROM, 60 mins.

Merlin, Joanna. **Michael Chekhov's Pyschological Gesture (2001).** Arts Documentation Unit., Exeter., UK., 2006. DVD-ROM, 130 mins.

Powers, Mala and Peck, Gregory (narrated) &Keeve, Frederick (written and directed). **From Russia to Hollywood, the 100 Year Odyssey of Chekhov and Shdanoff.** (Documentary picture) United States: Pathfinder Pictures, 2002.

Yararlanılan İnternet kaynakları:

http://tdkterim.gov.tr

http://tr.wikipedia.org/