

Oyunculuk Sanatında Ben-Öteki Sorunu Stanislavski - Yaratıcı Oyunculuk Sistemi

Yrd. Doç. Dr. Selçuk Göldere

Özet

Stanislavski 'yaratıcı oyunculuk sistemi' oyuncu ve karakter ikilisi ile oyuncu/karakter biçiminde gerçek ve tekrar edilebilen bir rol yaratımı tekniğidir. Psikolojideki ben ve öteki tanımlarının bir birey üzerinde ben-öteki kavramı oluşturması ile oyuncu ve karakterin oyuncu/karakteri oluşturması benzerlikler taşır. Bireyin toplum tarafından şekillendirilmesi doğal, oyuncunun karakteri yaratması ise doğal olmayan bir biçimde gerçekleşir. Sistem adı verilen rol yaklaşımı iki temel dönemde incelenebilir. İlk dönemde oyuncunun (ben) bir karakter(öteki) üzerine çalışırken kendi içsel deneyimlerini kullanması ve içsel yaklaşım 'ruhsal teknik' ile ifade edilirken, ikinci dönemde ise karaktere dışsal yaklaşım, fiziksel eylemler metodu ile açıklanır. Oyuncudan karaktere giden hareket bölümünde 'ben'den 'öteki'ne giden rol çalışması anlatılır. Stanislavski, oyuncunun yaratıcı olmak için kendi içsel hayatını keşfetmek zorunda olduğunu, oyuncuların kendi organik içsel dünyaları üzerinde yaptıkları çalışmalar ile karakter yaratabileceklerini bilimsel bir biçimde açıklar. Rol yapma tekniğinde içsel yaklaşımın başarısız olduğu ve yeni bir sistem geliştirdiği dönemdir. Bilinç ile bilinçaltına ulaşılır düşüncesi ile, 'öteki'nden 'ben'e giden rol çalışmasına geçilir. Oyuncu artık alt bilince ulaşmak için fiziksel eylemler metodunu kullanır. Sistem fiziksel eylemler metodu eşliğinde bir kez daha baştan tekrar edilir ve öylece sonlandırılır.

THE EVALUATION OF R&D, INNOVATION AND DESIGN ACTIVITIES IN THE SCOPE OF INNOVATION AND DESIGN POLICIES

Abstract

The Stanislavski's Creative Acting System is a kind of a system in that of actor's itself and character works together in order to form self/character. There are similarities in between the forms of the actor, character and self/character of acting method of Stanislavski and itself, the other and self-the other forms in the science of psychology. 'The self' forms together with 'the other' in that natural ways but in 'the actor' and 'the character' is not behaving like them and responding in unnatural ways of each others. Examining the role approaching which is called the system says that the Stanislavski's technique has to main parts and two different directions of these main parts. First one is the inner approach, and the second one is the outer's one. Which movement goes to self/character from the actor means is that the role approach to the other from itself in the system. And the second movement is that of going from conscious to subconscious of self/character. Last one is called by methods on the physical actions.

Anahtar Kelimeler

oyuncu
karakter
yaratıcı oyunculuk sistemi
ben
öteki
duyum
amaç
gözlem
dışa dönük yaklaşım
ruhsal teknik
bilinç
alt bilinç
fiziksel eylemler metodu

Keywords

actor
character
creative acting system
self
the other
intention
observation
outer approach to a role
psycho technique
character
psiko-realist technique
conscious
subconscious
methods on the physical actions

Giriş

Çalışma, tiyatro sanatındaki 'oyuncu', 'karakter' ve 'oyuncu/karakter' kavramları ile psikoloji biliminde tanımlanmış olan 'ben', 'öteki' ve 'ben-öteki' kavramları arasında kurulacak ilişkiler üzerinedir. Tiyatro oyununda bir kahramanı sahnede canlandıran kişi 'oyuncu' diye adlandırılır. Oyuncu, yönetmen tarafından kendisine uygun görülen rolü inceleyen, rolünü benimsediği an oyundaki 'karakter'in sözlerini ezberleyen, ruh halini anlamaya ve davranışlarını canlandırmaya çalışan kişidir. Oyunda kendine ait bölümler üzerine yalnız başına çalışır ve yönetmen gözetiminde oyunu birçok defa prova eder. Genel provalara katılır. Temsilde 'oyuncu/karakter' olarak rolünü oynar. Karakter ise oyuncuyu oyun içinde ayırt eden niteliklerdir. Oyuncu, karakteri ile oynadığı bireyin tutumunu, duygusunu ya da tepki biçimini yaratır. Karakter, oyuncunun kendine özgün yapısı, onu başkalarından ayıran temel belirtisi olarak, oyuncunun üzerinde çalıştığı oyun kişinin (nesne, birey v.s.) davranış biçimlerinin bütününe belirleyen ana özellik biçiminde tanımlanabilir. Oyuncu oyundaki karakteriyle, karakterin davranış biçimi olarak sağlamlığı, tutarlılığı, duygu ve davranış özellikleri ile bir bütün haline gelir. Karakter, sahnede oyuncu tarafından oynadığı an yazara ait salt karakterden oyuncunun yarattığı oyuncu/karaktere dönüşür. Tiyatroda oyunu temellendiren ana öğelerden oyuncu ve karakter ikilisi, temsilde oyuncu/karakter ayrılmaz ikilisi olarak karşımıza çıkar. Oyunun tekdüze olmaması, seyirci üzerinde çarpıcı bir etki yaratması, yaratılan oyun kişinin canlılığı ve yaşarlığı karakterin inandırıcı olmasıyla, karakterin inandırıcı olması ise oyuncunun inandırıcı olmasıyla sağlanır. Sonuç olarak oyuncu ve karakterin inandırıcı olmaları oyuncu/karakter'in inandırıcılığını etkiler.

I. Oyuncu, Karakter ve Oyuncu / Karakter (ben, öteki ve ben-öteki)

Tiyatro sanatında 1880-1920 arasında yaşanan gerçekçi akım içinde Konstantin Sergeyevic Alekseyev Stanislavski adında bir Rus tiyatro oyuncusu ve yönetmenin -oyuncu ve karakter- ilişkisi üzerinde yaptığı yaratıcı oyunculuk sistemi çalışması üzerine yapılacak olan ayrıntılı inceleme ile modern psikoloji biliminde tanımlanmış ben-öteki kavramı arasındaki ilişkiler karşılaştırılacak, sonuç olarak oyuncu, karakter ve oyuncu/karakter'in inandırıcılığı konusu ben, öteki ve ben-

öteki bağlamında açıklanacak, sonuçlar nesnel bir biçimde ortaya konacaktır.

Konstantin Sergeyevic Alekseyev Stanislavski (1863–1938) yaratıcı oyunculuk sistemi adını verdiği çalışması ile ünlü oyuncu Shchepkin gibi 'yapay, göstermecî oyunculuk anlayışı'na karşı çıkar ve 'gerçekçi oyunculuk' kavramının yaratır. Moskova Sanat Tiyatrosu'nda sıradan insanlar üzerine gerçekçi oyunlar yazan, eserlerinde insanın iç güzelliğini, bayağılıklarını ve günahlarını sergileyen oyun yazarı A.Çehov, ve oyun yönetmeni N.Danchenko, K.Stanislavski'yi gerçek bir yaşam imajı yaratmak konusunda etkiler. 19 yy ünlü Rus oyuncusu Mikhail Semyonovich Shchepkin (1778-1863) ve 19.yy ünlü tiyatro oyuncusu, Shchepkin'in öğrencisi Glikeriya Fedotova'nın doğru ve gerçekçi rol yapma üzerine girişimleri, Stanislavski'nin bir oyuncunun sahne üzerinde canlı bir insanı yaratması fikri üzerine çalışmasına sebep olur. 19. yy'da insan davranışları üzerinde yapılan incelemeler eşliğinde (Ribot vs.) Stanislavski'nin geliştirdiği sistem asıl olarak, oyuncunun bir ben, sahne üzerinde yaratılacak olan canlı insanın orijinalde karakter ya da öteki olduğunu, oyuncu-canlı insan arasındaki ilişkinin ise oyuncu/karakter, ben-öteki arasındaki ilişkinin bir benzeri olabileceği üzerinedir. Oyuncu ve karakter arasındaki işbirliği sonucu ortaya çıkan canlı insan, oyuncu/karakter, Stanislavski'nin sistemi ile psikolojideki ben-öteki tanımlamasının kendisidir.

Gerçekçi tiyatro nesnel, somut ve dolaysız olarak yeniden yaratarak yansıtmayı amaçlar. Stanislavski ise oyunculukta sahne üzerinde yeniden yaratan bir oyuncu ister. Kendisi bir oyuncu olarak sahne çalışmalarına devam ederken aynı zamanda oyunculuk tekniği çalışmalarını da sürdürür. Oyuncunun da daima iki temel oyun alanında çalışması gerektiğini söyler. Oyuncu sahnede yapacaklarını önceden deneme fırsatı kazanmak için bir taraftan kendini (ben'ini), bir taraftan da üzerinde çalıştığı karakter (öteki) ile yaratacağı canlı insanı (ben-öteki) düzenli oyunculuk çalışmaları denilen süreç içinde, sahne gerisinde eğitir.

Sistem, yetenekli bir oyuncunun gerçekte bir tekniğe ihtiyacı olmadığını düşüncesinin karşısındadır. Stanislavski için yetenekli ve sahne üzerinde ince ayrıntılara sahip bir oyuncu, yeni bir oyuncu adayından daha çok tekniğe ihtiyaç duyar. Oyunculuğa yeni başlayan da, tecrübeli bir oyuncu da sistemde aynı başlangıç noktasındadır. Profesyonel bir

oyuncu alışkanlıklarının ötesine geçmek için yeni bir oyuncu gibi çalışır. Oyuncu sahnede basit bir günlük yaşam gerçeği aradığı için abartılı, klişe ve geleneksel oyunculuk anlayışını da geride bırakır.

Stanislavski ve 'yaratıcı oyunculuk sistemi'ne göre gerçekçi bir karakter yaratmak gerçeği yaratmayı öğrenmek ile kurulur. Sahne üzerinde 'gerçek yaratmak', gerçekçi anlayış içinde yazılmış karakterler üzerinde çalışarak mümkün olur. W.Shakespeare, A.Çehov, H.Ibsen, E. O'Neill, S.Beckett ya da J.Genet gibi oyun yazarlarının oyunlarındaki gerçekçi karakterler ile oyuncu sahne üzerinde gerçek yaratabilecektir. Sistemde rol yapma problemi üzerine oyuncu ve yönetmen beraber çözüm üretir. Üstün amaç, eylemler birliği, belirlenmiş durumlar, grup çalışması, alt metin, imgelem, tempo-ritim gibi alt başlıkları olan çalışmalar oyuncular için ortak bir dil oluşmasına yardımcı olur. Yaratıcı oyunculuk için ortaya konulmuş bu formüller sistemin bilimsel, estetik ve ahlaki değerleridir. Oyuncu bu temel değerleri değiştirmeden geliştirir. Akademisyenler ve bilim adamlarının analizleri oyuncuya kendine ait bir sistem geliştirilebilmesi konusunda yardımcı olmuştur. Oyuncu sistemin basamaklarını kendisi takip ettiğinde sistem ile güçlü ve somut bir varlık haline gelmekte, problemlerine kolayca cevap bulabilmekte, aynı zamanda dramaturglar, akademisyenler, eleştirmenler ve bilim adamları da sistemden faydalanmaktadırlar.

Oyuncu, oyundaki karakteri incelerken bir oyun incelemeci, bir dramaturg gibi karakteri bütün olarak anlamaya çalışmalı, ardından yönetmenin oyun yorumu ışığında, oyunun yorumuna hizmet eden temel yapı olarak karakter'e bir kez daha yaklaşmalı, oyundan karakter ile ilgili bilgiler almalıdır. Sahne öncesi teorik çalışmalar denilen bu bölüm, karakteri, karakterin ne söylediğini oyuncuya öğreten bölümdür. Oyuncu, ayrıca fiziksel çalışmalar da yapar. Bunlar dans, eskrim, ses, konuşma ve diksiyon çalışmaları gibi oyuncunun enstrümanı ile ilgili çalışmalardır. Bedensel eğitimi içeren ilgili bölüm de oyuncu kendisinin (ben'inin) fiziksel elemanlarını güçlendirir. Bu elemanlar, ileride sahne üzerinde oyuncu/karakter eşliğinde, seyirciye görsel, işitsel ya da ruhsal kanallardan iletilecek, seyircinin oyuncu üzerinde algılayacağı 'duyumlar'dır. Oyuncu sahne üzerinde karakter çalışmasını gösterir, seyirci de izlediği, algıladığı duyumlar ile sahne üzerindeki kişiyi kodlar,

değerlendirir. Tiyatroda aslında oyuncunun ve seyircinin ortak ama bir anlamda ütöpik olan temel amacı, gösterimler ve duyumların birbirini eşlemesidir. Oyuncunun karakter olma yolunda kendisini bir başkası ile ifade etmesi üzerine yaptığı çalışmalarının sonucunda ortaya çıkan oyuncu/karakter gösterimi ile seyircinin temsilde edindiği duyumların maksimum değerlerinin birbirine yakınlığı, oyuncu ile seyircinin karakter algısının birbirine benzerliğini artırır. Eğer soruna ben-öteki ilişkisinde olduğu gibi bir açıklama getirmek gerekirse oyuncu (ben) ile karakter (öteki) arasında canlı bir bağlantı kuran sistem, sahne gerisinden oyuncunun, sahne üzerinden de seyircinin karakteri birlikte yaratmasına yardımcı olmuş olur. Oyuncu olmayan, sıradan, salt bir birey (ben-öteki) için birey ben'i, toplum ise öteki'ni yaratmaya etken olur ve ortaya ben-öteki ikilisi doğal bir biçimde konulur. Oysa bir oyunda oyuncu (ben) ve yazarın karakteri (öteki) doğal olmayan bir biçimde karşılaşır. Doğal olmayan bu karşılaşmanın doğal gibi görünmesi için sahne üzerinde gerçek yaratılmalıdır. Bu gerçek için hem oyuncu hem de seyirciye ihtiyaç olur. Tiyatro olabilmesi için oyuncu ancak seyirci karşısında gerçek yaratmalıdır. Oyuncu, oyuncu/karakter çalışması ile seyirci ise oyuncu/karakter algısı ile sorumludur. Bireyin toplumda gelişimi doğallıkla gerçekleşir, oyuncu/karakter ise bir çalışma sonucu ya da yapay bir şekilde gerçekleşir. Sistem sahne üzerindeki oyuncunun yapay olan yaratım işinin doğallığı üzerinde çalışarak şimdye kadar olan oyunculuk anlayışında farklı bir durum yaratır.

Oyuncu seyirciyi her oyunda aynı derecede etkileyebilmek için kendi sanatını teknik bir işleyiş içinde tekrarlamalıydı. Bunun için oyuncu dışa dönük yaklaşım ve sahne üstünde başkaları için var olma isteğini bir kenara bırakarak karakter çalışmasını güçlendirmeliydi. Yüzeysel yaklaşımlar hem oyuncuyu hem de sahnenin çekiciliğini anlamsız hale getiriyordu. Oyuncunun esas hareketi sahneden seyirciye (öte'ye) değil kendine (içe) doğru ilerlemek olmalıydı. Bu ilerleyişin adı amaçlı harekettir. Oyuncu sahneden seyir yerine doğru yönelmiş amaçlı hareketine sahip olmak, karşısında durabilmek için çalışma disiplinine ihtiyaç duyuyordu. Disiplin, oyuncu için 'kendine dönme' diye adlandırılan bir başlangıç noktası idi. Yaratıcı oyuncu oyundaki karakter için kendine ait malzemesini kullanacak, karakterin malzemesi ile tanışacak, sonuç olarak ortaya oyuncu/karakter buluşmasını çıkaracaktı.

Kendini tanıyan, kendinden yola çıkan, kendi üzerinde çalışan oyuncu bir yönetmene, bir oyuna ve birlikte oynayacağı oyunculara ihtiyaç duyacak, yönetmen ile çalışmaya başlayan oyuncu kendini ona teslim edecek, oynadığı oyun üzerinde yönetmen ile birlikte çalışacaktı. Bu aşamada yaratıcılık oyuncu ile yönetmen arasında paylaşılacaktı. Oyun yazarı oyuncuya karakter (öteki) adında bir malzeme sunacak, karakter (öteki), dramatik yapısı bütünlüklü oyunun temeli olarak, oyuncu tarafından yaratılmayı bekleyecekti. Oyuncu; yazar, yönetmen ve seyirci arasında karakteri taşıyan bir aracı olmuş olacaktı. Oyuncu, karaktere olan inancı yanı sıra, yaratma işi boyunca kendine (ben'ine) ihtiyaç duyacak, önce karakteri (öte'kini) sonra da kendini (ben'i) araştıracaktı.

Stanislavski'nin gerçekçi karakteri oyun metninde gizli idi. Metin, karakter için temel bilgiler içermekte böylece oyuncu metin araştırmaları ile karaktere giden yolları bulabilmekteydi. Bu çalışma bireysel değil yazar, yönetmen ve diğer oyuncularla birlikte yürütülen toplu -ensemble- bir çalışma idi. Bu noktada doğal ben-öteki ilişkisi anlaşılmalı olarak parçalanmakta, bir süre 'öteki' denilen karakter sağlam bir şekil alana kadar üzerinde nesnel olarak çalışılmakta, ardından oyuncunun ben'i üzerine araştırma yapılmaktaydı. Bu anlamda karakterin sadece bir obje olduğunu görüyoruz. Oyuncu aynı seyirci gibi oyun üzerindeki izlenimleri (duyumları) ile karakteri öğrenmeye başlar, yazardan ve yönetmenden edindiği karakter (öteki) bilgisini de kendi duyularına katar. D.Hume'a duyum kavramı için şöyle diyor:

"Duyum kavramı, bilgimizin en temel, en özgün taşıyıcısıdır. İnsanın varlıkla olan ilgisini sağlayan 'duyum'dur. Bütün ruhsal yaşam onun tarafından meydana getirilir. Duyum deyince ben, görürken, işitirken ve bir şeye dokunurken, bir şeyi severken, birinden nefret ederken, bir şeyi arzularken ve isterken sahip olduğumuz canlı tasavvurları (algıları) anlıyorum" (Hume, 1938: 87)

Stanislavski'nin üzerinde çalıştığı 'karakter' kavramı, oyuncunun bir şekilde algıladığı ve üzerinde çalıştığı öteki olarak oyuncunun duyularıyla, oyuncunun ilkel ve ruhsal yaşamının temeline göndermelerde bulunuyordu aslında. Karakteri duyum yoluyla içeren oyuncu sayesinde sahne üzerinde yaratılacak olan karakter (öteki), oyuncunun kendisine (ben'ine) benzetilerek, hayattakinin bir benzeri

oluyordu. Oyun hayatın kendisine eş değer tutuluyordu. Bu noktada şu açıklama önemlidir. Hume, duyumların bilinç yaşamının alt tabakası, özellikle de yüksek ruhsal hallerin ise üst tabaka olduğunu söyler. Alt tabaka, en temel ve özgün tabaka olan duyumlar, bütün üst tabakayı üzerinde taşır. 18.yy.da bilgi, ahlak ve psikolojiden hareket eden düşünür Hume için duyum sadece dış duyularla sıkı sıkıya bağlı duyu organlarında meydana gelen ve algının ön evresini teşkil eden bir olay değil, aynı zamanda içinde isteğin, hoşça giden ve hoşça gitmeyen bütün yalın bilinç içeriklerinin olduğu bir olgudur. Oyuncu, duyumlarıyla karakteri dış duyu-verileri ve iç-duyu içeriği ile birlikte içerir. Böylece Stanislavski'nin öteki dediğimiz 'karakter'i, hem dıştan hem de içten kavranacaktır. Oyuncu, karakteri dış ve iç duyumdan oluşmuş bir düşünceye çevirecektir. Oyuncunun karakter bilinci iç duyum ve dış duyumlarla doldurulmuş olur. Karakter, bir nesne olarak oyuncunun duyumları sayesinde bir bilgi-objesi haline gelir. Sadece oyuncu, karakterin yaratılması için hayatın kendisi üzerine yeni bir araştırmaya başlamalıdır. Oyuna karakter için gerçek hayatın içinden malzemeler getirmelidir. Bu çalışma ise Stanislavski için 'gözlem çalışması' denilen, karaktere can veren, yaratan, hayatın içindeki figürlere bakarak onları karakter adına yeniden değerlendiren bir çalışmadır. Yazarın ve yönetmenin verdikleri dışında oyuncu yaratacağı karakteri oyun dışından (gerçek hayattan) malzemelerle donatacaktır.

Oyuncu iç ve dış duyumlarını devreye geçirerek karakteri hem metinden hem de hayattan aramıştır. Sağlam yaratılmış bu oyun karakteri ile oyuncu, sahne üzerinden seyirciye doğru ilerleyen bir hareketle kesintisiz bir iletişime sebep olmuştur. Yazara ve yönetmene olan sorumluluğunu yerine getirmiştir. Seyirciye karşı sorumluluğunu da temsil ile birlikte tamamlar. Sorumluluk oyuncuyu sahne üzerinde yazılı oyuna hayat verme, oyunu somutlaştırma, canlı, geçerli ve heyecanlı kılma pozisyonuna getirmiştir. Oyuncu sorumluluk ile anlamlı bir hareketi tamamlamış, iç disiplin yaratmıştır. Bu noktada artık inanılır bir kişidir, ben değil, öteki değil, 'ben-öteki'dir. Ben-öteki adındaki oyuncu sadece oyunculuk işçisi değil, profesyonel bir tekniğe sahip bir sanatçıdır. Yazılı karakteri (ötekini) yaratarak ortaya bir sanat formu getirir. Ben, yüksek bir sanatsal ifade ile 'ben-öteki' formuna ulaşır. Stanislavski sisteminin özü budur.

19 yy'ın ikinci yarısı felsefeye fizik yoluyla giren E.Mach yeni bir duyum kavramı geliştirmiştir. Mach'ın açıklamalarına göre, duyumlar yoluyla algılama üzerinden öğrenme işini yeniden değerlendirsek oyuncu, karakteri bilgi teorisi yoluyla öğrenirken bunun yanı sıra varlık–yorumu ile de çalışacaktır. E.Mach şöyle der:

“Duyum bir elemandır. Gerçeklikler dünyasında yaşayan bir insana gerçeklikler renkler, sesler, sertlikler gibi elemanlarla ulaşır. Bütün fiziksel durumlarımı, şimdilik daha fazla analiz edilemeyen şu elemanlara ayırabilirim: Renk, ses, dokunma, sıcaklık, zaman, koku, uzay, vs.” (Mach, Erkenntnis, Irrtum, 1927: 23)

Özetle Stanislavski oyuncusu, yazarın karakterini bir eleman gibi incelemeye alabilir. Oyuncu kendisine realiteyi bildiren bir eleman gibi karakteri gözlemleyebilir. Karakter bir madde gibi incelemeye alınırken, ardından duyumlara, ya da basit elemanlara, ruhsal özellikleri olan karaktere çevrilebilir. Böylece sadece üç boyutlu bir figür değil, içinde zamanın işlediği bir dördüncü boyut içeren ve dolayısıyla yaşayan bir karakter haline gelebilir. Oyuncu hem bedeninin dışında bir koşul olarak hem de bedeninin içinde bir koşul olarak karakteri algılayabilir. Karakteri bedeninin koşullarına bağlı olarak duyumsayabilir. Berkeley felsefesine göre var olmak, algılanmış olmaktır olduğundan, öncelikle oyuncu karakteri algılasa, karakter var olacak, ya da oyuncu var olacak, ben-öteki olacak da denilebilir.

Öyleyse oyuncu bu açıklamalar ışığında gerçekçi bir rol yaratmak için pozitivist felsefeden faydalanabilir. Bu yolda ilerleyen oyuncu yarattığı karakteri bir kez daha aynı özellikte ortaya koyabilmek için 'oyuncunun yaratıcılığı' üzerinde çalışmalı ve rolü tekrar yaratabilmelidir. Bu nasıl olabilir? Oyuncunun gerçek hayatta olduğu gibi yarattığı karakterin deneyimlerini ve duygularını aynı doğal ve eş zamanlı olarak yaşaması için aynı ilhamı edinmesi gerekir. Oyuncunun gerçeği sahnede yeniden yaratması için karakterin aynı şartlar altında bir kez daha yaratılması ve bunun bilinçli olarak yapılması gerekir. Sistemin önemi bu noktada kesinleşir. Oyuncunun içinde yaşadığı bütün gerçeklik sadece fiziksel gerçeklik değildir, karakterin fiziksel gerçekliği yanı sıra bir de ruhsal gerçekliği vardır.

“Ruhsal gerçeklikler ile elemanların ilişkisi, duyuların ilişkisi, aynı fiziksel gerçeklikler ile olan ilişkisi gibidir. Karakterin bütün ruhsal yaşamı, bütün yüksek bilinç yaşamı, duygular, kavramlar, hatırlamalar ve tasavvurlar, duyuların meydana getirdiği biçimlenmelerdir. Oyuncu duyuları ile karakter üzerinde ruhsal açıdan da etkili olmaya başlamıştır. O halde karakter soyut değil somut olarak duyulur, istekler, düşünceler olarak ortaya konulur. Bu büyük bir kazançtır. Nesne, cisim, madde, renkler, sesler, v.s. elemanlarının dışında var değildir.” (Mach, 1927: 57)

Görüyoruz ki eski oyunculuktaki alışkanlık kavramı Stanislavski ile yerini fiziksel ve ruhsal olarak duyuma bırakır. Hem fiziksel hem de ruhsal duyum, karakterin bütün ruhsal yaşamının temelini oluşturur. Karakterin gerçekliği oyuncunun duyularının, basit ve en son elemanların çeşitli yapılarından meydana gelmiştir. Pozitivist düşünce bu noktada yerini yapısalcı bir düşünceye bırakır, oyuncu karakteri kurmaya başlar. Çünkü doğal olmayan bir sürecin doğal hale gelmesi için yapısının incelenmesi gerekir. Yapısının önce parçalanması, parçaların anlaşılması sonra da yeniden kurulması işi oyunculuğun sırrını çözecek olan iştir. Oyuncu bu yaklaşımlarla karakteri ele geçirir.

Araştırma başlığı sistem ‘değişir’ olma özelliğini de beraberinde getiriyor. Stanislavski rol tekniği her oyuncu için değişim gösterebilir. Sistemin kendisi de gelişim süreci içinde devamlı olarak değişmiştir aslında. Stanislavski’nin birbirinden farklı iki temel bölümü ileride daha ayrıntılı olarak incelenecektir. Oyuncu sistem içinde kendisi için bir dil bularak anlaşmazlıkları kaldırabilir. Bu sistemin oyuncunun dıştan bakabileceği nesnel bir düzlem olması anlamına gelir. Oyuncu sisteme, çalışma alanına tarafsız baktığı ve sağduyulu olarak sistemi karşısına alabildiği zaman yaratıcı bir oyuncu olmayı başaracaktır. Stanislavski’nin sisteminin sonuçları ve çıkarımlarını bilen bir oyuncu tiyatro sanatına da bir bilim olarak bakabilecektir. Bilimin kendisi gibi sistem de hareketli olabilecektir. Stanislavski’den sonra sistem değişmeye devam etmiştir. Avrupa’da ve Amerika’da sistem hala üzerinde çalışılmakta ve değiştirilmekte, limitsiz deney ve buluşları olan sistem ve sistemin elemanları devamlı olarak geliştirilmekte, test edilmektedir. Sistem oyuncunun ezberlediği bir metin değil, oyuncunun kendisi gibi değişen bir bütündür. Bu anlamda oyunculuk Umberto Eco’nun Açık Yapıt adlı

eserinde açıkladığı gibi zamana bağımlı bir olgu, açık bir yapıt olabilmektedir.

Stanislawski yaratıcı oyunculuk sistemi iki temel dönemde incelenebilir: Birinci dönem, 'ruhsal teknik' diye adlandırılan içten dışa açılan çalışma biçimidir. İkinci ve son dönem ise 'fiziksel eylemler metodu' dıştan içe gelişen bir araştırma biçiminin kendisidir.

II. Oyuncudan Karaktere Hareket (Ruhsal Teknik)

Stanislawski, oyuncunun (ben'in) bir karakter (öteki) üzerine çalışırken kendi içsel deneyimlerini kullanmasını içsel yaklaşım diye adlandırıyor. Oyuncunun yaratıcılığı için önce kendi içsel hayatını keşfetmesi gerektiğine inanıyor. Önce insan ruhunun yaşamını yaratmayı becerebilmek için ise ruhsal (içsel) tekniğe sahip oyunculara ihtiyaç duyuyor. Böylece oyuncular, kendi organik içsel dünyaları sayesinde karakteri yeni bir kişilik olarak seyirci karşısına çıkarabiliyorlar. Oyuncu karaktere kendi iç dünyası ile eşlik ederken seyirci ile bu sayede iletişim kurabiliyor. Oyuncu (ben), karakter (öteki) üzerinden önce kendisine (ben'ine) ve dolayısıyla da kendi üzerinden yarattığı oyuncu/karakter (ben-öteki) ile seyircisine ulaşabiliyor. Sonia Moore The Stanislawski's System adlı eserinde sistem ile ilgili fikrini şöyle dile getirir:

"Sahne gerçekçi oyunculuk anlayışı ile gerçekçi tiyatronun arzu ettiği 'gerçek bir iletişim alanı'na dönüyor. Oyuncu ile karakter arasındaki ya da oyuncu ile seyirci arasındaki iletişim vazgeçilmezdir. Renklerin, seslerin, keskinliklerin ve kelimelerin sanatçıları, sanatlarını işleri aracılığıyla diğer insanlarla iletişim kurabilmek için seçerler. "Stanislawski için rolün inşası doğanın kanunlarına göre düzenlenmiş, insan fonksiyonları üzerine bilimsel bir tabana oturtulmuş bir oyunculuk çalışması ile mümkün olabilir. Bilimsel taban bütün insanlar için geçerli bilimsel kanunlardır. Bilimsel kanunların açıkladığı her insan davranışı aynı sonuçlar verdiğine göre sistem her oyuncu için geçerli olacaktır. Stanislawski'nin sistemi sadece bir devre ve o devrin insanlarına karşılık gelmez, fakat bütün ırklardan ve devirlerden sanatçıların organik doğalarına uygundur." (Stanislawski, 1949: 43)

Oyuncu sanatı aracılığıyla insanlarla ruhsal iletişim içine giriyor, içsel yaratma sürecini karakter sayesinde seyirciye taşıyabiliyor. Bu noktada

önemli bir ilk gerçekleşmiş oluyor. Oyuncu için karakter sadece bir öteki iken, ben-öteki halinde oyuncuda tekrar yaratılıyor ve oyuncu/karakter adı altında seyirciye sunuluyor. Aslında oyuncu ben, karakter öteki diye adlandırılıyor, şimdi ortaya konulan oyuncu/karakter bir başka ÖTEKİ şeklinde seyirciye sunuluyor. Karakter öteki'nden ÖTEKİ'ye giden bu noktada oyuncunun seyirciye aktarıldığı zamanın da önemli olduğu dört boyutlu bir araç haline geliyor. Karakterin bu -ara alan- olma durumu, oyuncuyu seyirci ile bir iletişim içine sokan kimlik oluyor. Oyuncu kendi dışında bir alanda, oyuncu/karakter adıyla var olmuş oluyor. Bu noktada oyuncunun kendisi (ben'i) ve karakter üzerinden diğer yanı (öteki) bir bütün alan oluşturarak insanın ruhunun yaşamını inşa ederek başkaları ile iletişimin olduğu bir ilişki içine giriyor. Oyuncu duyguları ile öteki'ni, seyirci de duyguları ile ÖTEKİ'ni algılıyor. Oyuncu bu iletişim zincirini başarabilirse ÖTEKİ ile seyircinin BEN'i arasında yeni bir BEN-ÖTEKİ ilişkisi kurulmuş oluyor ve iletişim daha da açılmış oluyor. Bu ilişki tiyatrunun esas amaçlarından biri olan seyircinin bireysel ve toplumsal yapısını etkilemek ve değiştirmek işine de hizmet etmiş oluyor. Ancak oyuncu bu işi sahne üzerinde yeniden bir yaşam inşa ederek gerçekleştirebiliyor. Rolün ruhunu inşa etmek ve sahnede yaratılan insanı vücuda getirebilmek için sadece kişisel bir girişim yeterli olmuyor. Sonia Moore yaratıcı oyunculuk sistemi için açıklamalara şöyle devam ediyor. O'na göre tiyatro sahnesi doğal bir alan olmadığından insanın doğal psiko-fizyolojik davranışını etkiler. Sonuç olarak oyuncunun duyguları yok olur. Oyuncu gerçek hayat duygusunu kaybetmesi ve gerçek hayatta doğallıkla ve içgüdüsel olarak yaptığı şeyleri yapmayı unutmaması sonucu sahnede taklit eylemini başlatır. Oyuncu kafasında yarattığı imgelemi oynamaya değil taklit etmeye başlar. Sistem oyuncuyu bu problemden kurtarmak için sadece gören ve taklit eden oyuncu anlayışından yeni bir şekilde gören, duyan, yanındaki oyuncularla konuşan ve hisseden oyuncu anlayışına geçmeyi öğretir. Oyuncu sahne üzerinde öncelikle zihni, istekleri ve duyguları olan bir insandır. Bunlar insanın fizyolojik olarak yaşadığını gösterir.

Oyuncu sahnede rol gereği karakter yaratmadan önce bir insan yaratmak zorundadır. Sahne üzerinde insanın yaratılması için insanın yaşıyor olması, insanın yaşıyor olması için de zihninin, isteklerinin ve duygularının olması gerekir. Bu durum oyunculukta ben anlayışı ile

ilişkilendirilebilir. Oyuncu/karakter denilen son yaratının ben'inin, karakterin ben'inin olmasına, karakterin ben'inin olması ise oyuncunun ben'inin olmasına bağlıdır. Bu durum ise oyuncunun ve karakterin ben'i arasında bir iletişime ihtiyaç duyar. 'Ben'ler arası geçiş' diye adlandırabileceğimiz kurulmuş bu organik bağ sayesinde ya da her bir ben'in yaşıyor olması ile sonuçta ortaya konulan ve seyircinin algıladığı oyuncu/karakter'in ben'i yaşayabilir. Kendi ben'i işlemeyen bir oyuncu, karakterin ben'ine ulaşamaz. Böylelikle ben'i yaşamayan karakter sadece bir öteki olacak, ya da hiç yaşamayacaktır. Aynı durum 'öteki'ler arası bir geçiş'i de zorunlu olarak ortaya koymakta ve doğal olarak da açıklamaktadır aslında. Birey sadece ben değil ben-öteki ilişkisinde gizli bir öteki ile de davranır. Karakterin öteki diye adlandırabileceğimiz davranışları ile bireyin öteki'leri arasında kurulacak sağlam ilişkiler ise yine oyuncu/karakterin ötekilerini kurar. Sonuç olarak ortaya benler ve ötekiler arası bir ilişkiler düzlemi çıkmaktadır. Bu ilişkiler ne kadar sağlam olursa oyuncu/karakter o kadar inandırıcı olur. Oyuncu-karakter ve oyuncu/karakterin ben'leri, oyuncu, karakter ve oyuncu/karakterin öteki'leri aralarındaki oyunculuk anlaşması ile oyuncu/karakterin ben ve ötekilerine ya da rolün ben-öteki'sine dönüşür.

Oyuncu sahnede insanı ya da oyuncu/karakteri yaratırken duygularını sahne üzerinde her istediği zaman yaratamaz, geri çağırılmaz. Böylece oyuncu sahnede yaşayamaz hale gelir. Bu durum insanoğlunun kolaylıkla kontrol altına alınamayan mekanizmalarının varlığını işaretidir. Oyuncu, insan olarak sahnede sadece kendi fizyolojik gerçeklerini yarattığı zaman karakteri de yaratabilecektir, ancak bu durumda karakter yaratılacak, oyuncu/karakter inandırıcı olacaktır. Bu insanın kendi vücudu üzerinde kontrolü sağlaması, karakteri (öteki) kontrol altına alması demektir. Oyuncu/karakter, ben ve öteki diye söz edebileceğimiz iki ayrı kurumdan oluşur. Oyuncunun kendi üzerinde yaptığı çalışmalar oyuncu/karakterin ben'i, karakter üzerinde yaptığı çalışmalar oyuncu/karakterin öteki'si üzerinde açıklamalar getirir. Sahne üzerinde oyuncunun kalp atışlarını yavaşlatması ya da kan damarlarını açması, gözünü kapatması ya da elini kaldırması kadar kolay değildir. Bunlar fizyolojik gerçeklerdir, davranış olarak değerlendirilemezler. Oyunculuk fizyolojik bir iştir, oyuncu da korku, şefkat, neşe ya da keder yaratmak için öncelikle fizyolojik bir gerçek yaratmak zorundadır.

Oyuncu eğer bu duyguları yaratabilmek için özel bir gerçekliğe sahip değilse öncelikle bu duyguları yaratmak yerine duyguların benzeri olan şeyler üzerine denemelerde bulunacaktır. Denemeler sonucu oyuncu duyguları yaratmak yerine duygular yaratacak durumları yönetmeye başlayacaktır. Böylece ben-öteki ilişkisi bozulacak yerine sahici olmayan ben, ben'den kaynaklı olmayan diğer sahte ötekiler üremeye başlayacaktır. Sahne oyuncudan yaratmak için özel sebepler bekler. Kontrol edilemeyen mekanizmalara bağlı duygusal tepkiler ancak bu özel sebepler sonucunda ortaya çıkabilirler. İnsandaki bu içsel mekanizmalara 'alt bilinç' denilmektedir.

Stanislavski oyuncunun sahne üzerindeki duyguya ulaşma konusunda yaşadığı problemi çözmek için büyük oyuncuları seyrediyor. Oyuncunun sahnede kendisine ilham geldiğinde duygulanmak için 'gerçek bir sebep olmadan gerçek duygulara sahip olması gerçeği'ni fark ediyor. Kişinin alt bilincinin ulaşılmaz olmadığı gerçeği oyunculuk için önemli bir aşamadır. Stanislavski alt bilinç ile ilgili şöyle der:

"Alt bilinç -kontrol edilemeyen duygu kompleksi - tamamen ulaşılmaz bir şey değil, bilinçli olarak bu içsel mekanizmayı çalışır duruma getirecek bir anahtar getirir. Oyuncunun bilinçli olarak duygularını uyandırabilmek için insanın duygusal durumundan sorumlu fizyolojik mekanizmayı dolaylı olarak etkileyebilmek üzerine çalışmalar yapmak gereklidir. Oyunculukta 'alt bilinç ile bilince ulaşılr' düşüncesi ile duygusal reaksiyonlar için önemli bir anahtar, yaratıcılığın temeli, sahne üzerinde yaşam kurabilmenin, karakterin ve oyuncunun eş zamanlı olarak yaratılabilmesinin çözümü böylece bulunmuş oluyor."(Stanislavski, 1949: 43)

Rol yapma tekniğinin içsel yaklaşımı ile önce oyuncunun (ben'in) kendisi uyarılıyor ve karaktere (öteki'ne) geçiş sağlanıyor. Sahne üzerindeki inandırıcı oyuncu/karakter'e, birbiri ile ilişkili ben-öteki 'ne böylece varılmış oluyor.

III. Karakterden Oyuncuya Hareket (Fiziksel Eylemler Metodu)

İçsel teknik ile oynayan oyuncu sahne üstünde yarattığı oyuncu/karakter ile seyirci arasında kurduğu iletişim konusunda problemler yaşıyor. Çünkü içsel teknik oyuncuyu karakterden

uzaklaştırdı kendisine yaklaştırdı. Oyuncunun içine kapanık bu hali seyirci ile iletişimini bozuluyor. Karakterden çok oyuncunun kendisine döndüğü oyuncu/oyuncu kavramı yüzünden Stanislavski bu kez yeni deneylere ihtiyaç duyuyor. Oyunda yazarın yarattığı karakterden uzaklaşmamak, karakter ya da 'seyirci ile kurulacak olan temel ilişkinin görüntüsü'nü yaratmak yeni deneylerin temel amacı oluyor. Son olarak içsel açıdan samimi ama karakterden uzak bir oyunculuk anlayışı ortaya konuluyor. Stanislavski karakterin fiziksel zorunluluklarını da yerine getirebileceği yeni bir arayış ile 'fiziksel eylemler metodu' diye bilinen bir yöntemle ulaşıyor.

Sistem oyuncunun doğa kanunlarını ve bilinçli olarak insan davranışını sahne üzerinde nasıl kullanacağını öğretmek için yeni bir çözüm geliştiriyor. Oyuncunun karakteri dışsal bir yaklaşım ile yaratması, bilim adamı I.P.Pavlov'un (1849-1936) ortaya attığı bilimsel gerçeğe benziyor. Pavlov'un -şartlı refleks- adını verdiği bir reaksiyonlar bütünü ile açıklanan olgunun tersten okunması ile sistem aynı şeyi söylüyor. Pavlov deneyleri sonucunda 'bir ortamda aynı şartlar yaratılarak aynı sonuçlara ulaşılır' düşüncesini gerçekleştirirken, Stanislavski ise 'karakterin oyunun içindeki -belirli durumlar- adı altında toplanmış özellikleri oyuncu (insan) üzerinde tekrar kurularak içsel olarak yaşayan bir karaktere (ötekine, insana) ulaşılabilirliği'ni söyler. Pavlov'un sonuç olarak ortaya çıkan reaksiyonları Stanislavski oyuncusunun iç yaşantısı sonucu ortaya çıkan oyuncunun (insanın) duygusal reaksiyonlarıdır. Pavlov bunu fiziksel şartları aynı kılmak şartıyla gerçekleştirir, Stanislavski ise eylemlerden yola çıkarak gerçekleştirir. Sistemin bilimsel temelini oluşturan bu metod Stanislavski'nin ardından bilim adamlarının keşiflerine sebep olacaktır. Sistem sonuç olarak 'fiziksel eylemler metodu' ile yeniden açıklanmaktadır. Stanislavski'nin bu konudaki çalışmaları alttaki cümlelerle özetlemiştir:

"Fiziksel şartların tekrar edilmesi ile sinir sistemi gerçeğine, böylece bilinçaltına inme çalışması nöro-fizyolojik bir gerçektir. Karakterin fiziksel eylemlerini yerine getiren oyuncu sonuç olarak karakterin içsel dünyasını da harekete geçirir. Fiziksel eylemler metodu benim bütün hayatımdaki çalışmanın sonucudur." (Stanislavski, 1946: 56)

Rol yapma tekniğinde içsel yaklaşımın başarısız olduğu noktalarda 'bilinç ile bilinçaltına ulaşılır' düşüncesi uygulamaya sokulur. Öteki ile ben'e ulaşmak olgusu ile karşılaşır oyuncu. Oyuncu artık alt bilince ulaşmak için fiziksel eylemler metodunu kullanmaya başlayacaktır. Sistemin anahtarı Stanislavski'nin çalışmalarının son dönemine rastlar. Eylemler ile ilgili öğretileri sonucunda bütün sistemini baştan sona yeniden düzenler. Sistem fiziksel eylemler metodu eşliğinde bir kez daha elden geçirilir.

Stanislavski'nin 'eylem' ya da aksiyon denilen insan davranışı üzerinde çalışmaları ilerledikçe sistemin geçerliliği de sağlanmış olur. Fiziksel eylem metodu fizyolojik kanunlara dayanır. Şimdi bir oyuncunun yaratıcı durumu oyuncunun bütün psiko-fiziksel araçlarının katıldığı bir durum olmuştur. İlk yöntem tersine çevrilmiş, içsel yaklaşım ile karakter yaratma çalışması yerini dışsal yaklaşım ile karakteri yaratma çalışmasına bırakmıştır. Fiziksel eylemler oyuncusu artık daha önceden karakterin yaşadıklarını deneme mecburiyeti taşımaz. Oyuncu, karakterin yaşadıklarını kendisi yaşamadan karakterin basit fiziksel eylemlerini yerine getirmek için sahneye çıkabilecektir. Oyunun içinde yazar tarafından tasarlanmış bir halde bulunan karakterin eylemleri -birleşik fiziksel eylemler- adı altında oyuncu tarafından ele alınır. Bu, oyuncunun karakter ile ilgili malzemesidir. Oyuncu karakterin eylemlerini yerine getirirken eylemin psikolojik tarafını da refleksleri ile Pavlov'un dediği gibi çalışmasının içine getirecektir. Oyuncu bu içsel reaksiyonlar ile karakteri (ötekini) sahne üzerinde canlı kılacak duygulara ya da oyuncu/karaktere (ben-öteki'ne) erişmiş olacaktır.

Stanislavski'nin 'bilinç' ve 'alt bilinç' terimleri oyuncu için açıklayıcı bir duruma getirilmiştir. Oyuncunun bilinci ile kontrollü çalışması sonucunda alt bilincin kontrolsüz reaksiyonlarına ulaşabilmesi gerçekleşmiş olur. Oyuncu alt bilinci üzerinde bilinçli bir çalışma yapmamıştır. Bütün çalışmalar sonucunda alt bilinç kendiliğinden çalışmaya başlamıştır. Oyuncu sadece alt bilincine bilinçli bir metot ile yaklaştırmaya çalışmıştır. Sonuç olarak sahne üzerinde bir şans eseri elde ettiği duygularına bilinçli olarak yaklaşma yolu bulmuştur. Bu yaklaşım, sezgisel yaklaşım ile rol yapma tekniğinin önündedir, oyuncu istediği duygulara istediği zaman ulaşabilecektir. Oyuncunun bilinçli çalışması

sonucunda ulařtıđı rol, yapısı dzenli olarak hazırlanmıř ve oyunun iinde sanki ilk defa oluyormuř gibi yaklařılan bir alıřma olmuřtur. Stanislavski 'bugn, burada, řimdi' gerekleřen bir 'řey'in peřindedir. Bu 'řey' yařamdır, sahne stnde tekrar yaratılan yařamın kendisidir. Sadece yařamın dıř řartları tekrarlanır ve isel geređine ulařılmak istenir. Oyuncu her oyunda sahne st yařamını yaratmak ve tekrarlamak zorundadır. Her oyunun farklı olmasının sebebi oyuncunun her seferinde yařayan olması ile ilgili bir gerektir. Oyunun kalıplařmasından bylece kurtulmuř olunur.

Seyirci yařayan bir oyun iinde oyuncu ile iliřki iindedir. Oyuncu bu iliřkiyi bilerek ve planlayarak yaratmamıřtır. Sahne zeri kendiliđinden eř zamanlı bir eylemi ortaya ıkarmıřtır. Oyunculuktaki bu anlar yani oyuncunun metni ve rol dzeni belirlenmiř rol yapısı iindeki dođlalama anlar, alt bilicini aktif olduđu anlardır.

Yaratıcılık ve oyuncunun ilhamından kaynaklanan dođlalamalar Stanislavski rol yapma tekniđinin amacıdır. Sistem, yaratıcılıđı ve dođlalamayı bulmuř, oyuncunun bilinli kontrol altına alabilmiřtir. Oyuncular sahnede bu alt bilin yaratıcılık anlarının farkında olup devam ettirmek konusunda zorluk ekerler. Oyuncu, yaratıcılıđını ve dođlalama giriřimi ile farkında olduđu anları mekanik olarak tekrar ettiđinde, bunların yařamadıđı grecektir. Bilin bu noktada oyuncuya zarar verecektir.

Stanislavski'ye gre tiyatro, oyuncunun yařamı sanatsal bir yeniden yaratım iinde sunmasıdır. Yařam byk bir problem iermektedir; gerek yařamda geen zaman geri getirilemez. Sahne bu geređin tekrar edildiđi bir yerdir. Oyuncu sahnede geen zamanı tekrar yaratamaz. Bir gn nce oynanan oyun tekrarlanmaya alıřılırsa sanatsal deđerini yitirir, nk canlılıđını yitirmiřtir. Yařayan bir tiyatro iin her oyun birbirinden farklıdır. Tiyatro sahnesi zerinde yařayan insanların canlı olması ile mmkn olabilir. Oyuncunun uzun sren bilinlenme alıřmaları iin Stanislavski oyuncuya řunu syler:

"Oyuncu alt bilicini hareketlendirerek, sahne stnde yaratacađı dođlalamalar iin belirlenmiř teknik oyunculuk kuralları ile bilinli bir aba iinde oynar. Bilinli alıřma oyuncuya ilham verecektir.

Oyuncunun bilinçlenmesi, oynarken bilincini kullanması ağır bir çalışma sonucunda alt bilince ulaşması anlamında kullanılır. Oyuncunun çalışması için bilincini bir uyarıcı güç gibi kullanması başka bir şeydir, oyuncuyu sanattan uzaklaştırır. Sanatta kazalar yoktur, sadece uzun çalışmanın meyveleri vardır.”(Stanislavski, 1983: 65)

P. V. Simonov’un Stanislavski’nin Metodu ve Duyguların Fizyolojisi adlı eserinde Stanislavski sistemini öğrenme girişimi ve sistemin önemi için şu ifadeyi kullanmaktadır:

“Bir oyuncunun inandırıcı rol yapabilmesi için rolün fizyolojini çalışmak yerine Stanislavski sistemini öğrenmesi gereklidir. Oyuncuların oyunculuğu öğrenmek için fizyoloji öğrenmeleri gerekli değildir, ama fizyoloji konusunda çalışma yapanların kendi alanları için Stanislavski sistemini öğrenmeleri önemlidir. Oyuncunun Stanislavski sistemini öğrenmemesi bir yazarın dil kurallarını öğrenmemesi kadar tehlikelidir.”(Moore, 1984: 17)

Bilimsel incelemeler sonucunda Stanislavski sisteminde fizyoloji ile ilgili, kontrollü ve kontrolsüz reaksiyonlar içeren değerlere rastlanmıştır. Bilinçli olarak bilinçaltına yaklaşma yöntemi insanın nöro-fizyolojik incelenmesi sonucu ortaya çıkmış bir gerçektir. Simonov aynı eserde ilgili konu ile aşağıdaki açıklamayı yapmaktadır:

“Modern rasyonel psikoterapi, doğrudan kendi isteğinin çabasıyla etkilenemeyen nöronların üzerinde bilinçli bir doğrudan etki yoluna somut olarak sahip değildir... Bundan da fazlası bizim kaybımızdır, çünkü böyle bir sistem mevcuttur; bütünüyle geliştirilmiş ve binlerce defa denenmiştir. Aklımızdaki sistem Stanislavski’nin “fiziksel eylemler metodudur.” (Moore, 1984: 56)

Simonov, Stanislavski’nin söylediği gibi duyguları doğrudan harekete geçirmenin, insan ruhunu inşa etmenin, duygulara ulaşmanın oyunculuk sanatındaki en zor şey olduğu gerçeğini doğrulamaktadır. Zor olan şey oyuncunun bir karakterin davranışını görünür ve duyulur bir hale getirebilmek, seyirciye her yönden açık olabilmek için sahne üstünde o karakteri vücuda getirmektir. Stanislavski şöyle belirtir:

“İçsel yaratıcılık oyuncunun dışsal gerçekleri ile desteklenecektir. Sadece karakterin dışsal bir yaklaşımla oyuncunun alt bilicini uyardığı bir yoldan doğal duygusal reaksiyonlara ulaşması yetmez. Oyuncu şimdi elde ettiği yaşamsal olan malzemesini sunabilmek için bir dizi eğitimden geçmek zorundadır. Yetersiz konuşan ya da eğitimsiz sesli vücutlu bir aktör içsel yaşamdaki ince ayrıntıları geçirmeyi başaramaz, seyircisini sıkar.” (Stanislavski, 1988: 78)

Oyuncunun fiziksel araçları üzerinde devamlı çalışması sonucu karakterin içsel yaşamı sanatsal bir biçimde vücuda getirilecektir. Stanislavski'nin oyuncusu Leonardo da Vinci'nin dediği gibi özü ve biçimi ilişkili, içsel yaşamı dışsal bir görüntü kazanmış kişidir. Leonardo da Vinci der ki:

“Ruh vücutsuz olmayı sevmez çünkü vücutsuz o hiç bir şey hissedemez ya da yapamaz; o yüzden öyle bir figür inşa eder ki onun pozu ruhunda olanı anlatır.” (Gombrich, 1992: 98-99)

Stanislavski oyuncunun hareketini içselleştirmeyi başarmıştır. Bunun yanı sıra sistem oyuncunun konuşmasını, tonlamalarını nasıl dışa vurabileceği konusunda, oyuncunun alt yapısını nasıl zenginleştireceği konusunda oyunculara bilgiler sunar. Bu bilgiler içi ile bağlantı kuran bir oyuncu örneği yaratır. Oyuncu rolü ile ilgili olarak çalışmasının her bölümünde basit ve doğal bir gerçeklik arayışı içinde olacak karakter için kendinden yola çıkacaktır. Bu yüzden karakter kendisi gibi konuşacaktır. Bu konuda şöyle der:

“Oyunculukta yapaylığın aşılabacağı dönem, oyuncu cümlelerin nasıl tonlanacağı ve karakterin jestleri üzerinde değil konuşmanın canlılığı, gerçek algısı için çalıştığı dönem olacaktır. Oyuncu konuşmasının canlılığı için noktalama işaretlerine dikkat etmek zorundadır. Yazılı metin üzerinde çalışmalı, oyununu canlı hale getirmek için tonlama anlayışı üzerine çalışmalıdır. Her noktalama işaretinin kendi tonlaması vardır, bunlar konuşulan her kelimeyi değerli hale getirir.” (Stanislavski, 1988: 76)

Oyuncu derin düşünce ve derin ruhsal deneyim içeren oyunculuk yaklaşımı ile karakterin içsel deneyimlerini yaratacak, vücuda getirecek, bu yaratıcı işlemin seyirci için anlaşılır olmasını sağlayacaktır. İçsel

yaklaşımında olduğu gibi sadece kendisi için değil, seyirci için de oynayacaktır. Yarattığı karakter yeni bir insan olarak oyuncunun kendi elemanları ile yazarın oyun içinde yarattığı karakterin birleşiminden doğan bir oyuncu/karakterdir.

İçsel dünyaları farklı oyuncular, karaktere kendi yaklaşımları sayesinde, sahneye diğer oyuncuların karakterinden farklı bir karakter getirirler. Böylece oyuncunun kişisel özelliklerinin gelişmesi cesaretlendirilmiş olur. Bu yaklaşım sonucu oyuncunun sahne üzerinde organik davranması sağlanmış olur. Her oyuncunun kendi yaratımının farklı olabileceği konusunda öğretilen anlayış sayesinde oyuncu hem ilgili karakteri hem de başka bir oyunda karşısına çıkacak olan bir diğer karakteri farklılaştırabilir.

Sistem oyuncuya zorunlu kurallar ve somut bir çalışma metodu ile insanın organik doğasını taban alarak yaşayan tipik bir karakter inşa etmeyi öğretmiştir. Oyuncu kendi dışında oyun içindeki diğer oyuncularla 'ensemble' denilen bir bütünlük içindedir ve diğer bütün karakterlerin mantıklı, doğrucu, amaçlı bir ortak davranışı içinde yer almak zorundadır. İnsanın davranışı yaşamda diğer insanlarla olan ilişkilerine dayanır. Oyuncunun karakteri de oyunda ensemble içinde diğer rollerden etkilenmeli, diğer rollere göre koşullandırılmalıdır. Karakter yaratımı için geçerli bütün kurallar oyun yaratımı için tekrar çalışma içine alınırlar. Oyunun fiziksel eylemleri içinde karakterler birbiri ile ilişki içine alınarak aralarında gerçek bir ilişki kurulmalıdır. Bu noktada karakter ve oyun iki ayrı alan olarak birbirine benzeyen bir yapı içinde ele alınırlar. Stanislavski karakterin oyun ile ilgisini şöyle açıklar:

“Bizim sanatımızın dayandığı kolektif yaratıcılık bir zorunluluk olarak -ensemble- çalışmaya ihtiyacı duyar. Bunu ihlal eden oyuncu hizmet ettiği sanata karşı suç işler. Oyuncu karaktere karşı sorumlu olduğu kadar oyuna karşı da sorumludur. Yaratma işi karakter ya da oyun için düzenlenmiş kurallar serisini uygulamak değildir. Sistemin öğretileri tiyatrunun limitlerini öte götüren, oyuncunun içeriğinin gerçekliği üzerine tasarlanmış kurallardır.” (Stanislavski, 1992: 54)

Bu kurallar oyuncuya kendi alt bilinç mekanizmalarına ulaşarak bir karakterin deneyimlerini kişinin kendi deneyimleriymiş gibi yaşama şansı verir. Oyuncunun duyguları seyircinin duygularını harekete geçirebilmek için canlanır, oyuncunun seyirci üzerinde etkili olmasını sağlar. Sahneleme oyuncunun bir karakterin içsel deneyimlerini yaşayabilmesine uygun setler ve dekorlar sunmalıdır. Seyirci sahnenin değil oyuncunun davranışlarındaki gerçekçiliğe inanır. Bu yüzden sahne gerçekliği oyuncuyu destekleyen bir gerçeklik olmalıdır. Oyuncu bu sahne içinde farklı oyun yazarlarının farklı ifade yollarını kullanarak bir tek sistem içinde karakter yaratabilecektir. Yönetmenin oyun yazarına saygı duyduğu bu sistemde oyuncunun da yönetmene saygı duyması gerekir. Yönetmen oyun yazarı ile oyuncuyu, oyuncu ile seyirciyi buluşturan bir diğer aracı kurumdur. Stanislavski için oyun yazarı aynı zamanda kendi yazdığı oyunun yönetmenidir. Stanislavski oyun yazarı ile ilgili düşüncesini şöyle dile getirir:

“Sanatımızda insan ruhunun doğru ve sanatsal bir şekilde yaşanmasına yardım eden her yönetimi selamlarım. Oyuncu aylar süren oyun provaları sonrasında bağımsız olarak çalışmayı, yönetmenin isteklerini yerine getirmeyi öğrenir. Çabuk ve etkili bir şekilde karakter yaratmayı öğrenen oyuncu yüzeysellikten kurtulmuş, profesyonelliğe adım atmıştır. Böylece oyuncu tiyatroyu sanat haline getirmiştir. Oyuncu kendi kültürüne ve gelişimine faydalı olmayı başarmıştır. Oyunculukta içsel ve dışsal hareket olarak hareket etmeyi ve hareket ettirmeyi öğrenen oyuncu, yaratıcı sanatın en güçlü ifadesi konumuna yükselmiştir.”
(Stanislavski, 1992: 34-36)

Açıklamalar doğrultusunda değerlendirildiğinde Stanislavski oyuncusu yaratıcı oyunculuk sistemi çalışmasıyla ilham ve yeniden yaratma konusunda rasyonel olmayı başarmış bir oyuncudur. Bunun yanı sıra seyircinin yaratıcı işlemin sadece sonuçlarını gördüğü diğer sanatlardan farklı olarak, işlem sırasında hazır bulunmayı, sanatsal ifade yollarını uzmanlaştırmayı öğrenmiştir. Sonuç olarak; sistem, oyuncuların organik doğalarını bilinçli kullanmaları sonucunda kendilerini ifade yollarını öğrenmeleri ve gerçek bir profesyonel sanatçı olmalarını sağlamıştır. Oyuncu doğal olmayan bir yol ile gerçek yaratmış, doğal olanı yaratmıştır. Stanislavski oyuncusu doğal olmayan bir ben (oyuncu) ve doğal olmayan bir öteki (karakter) ile doğal bir oyuncu/karakter, doğal bir ben-öteki yaratabilmiştir.

Kaynakça

Adler, Stella, The Reality of Doing, Tulane Drama Review, vol.9, no.1(Fall 1964).

Baynes, Ken, Toplumda Sanat, Yapı Kredi Yayınları, çev. Yusuf Atılgan, İstanbul, 2002.

Benedetti, Jean, The Stanislavski: An Introduction, London, 1982.

Berry, Cicely, Voice and the Actor, London, 1973.

Checkov, Michael, To the Actor, New York, 1953.

Clurman, Harold, On Directing, New York, 1972.

E.Mach, Erkenntnis und Irrtum, Leibzig, 1927.

E.Mach, Anlys.d. Empf., Leibzig, 1927.

Gombrich, EH., Sanatın Öyküsü, Remzi Kitabevi, 1992.

Hume, David, Eine Untersuchung über den menschlichen Verstand, Berlin, 1938.

Moore, Sonia, The Stanislavski System, London, 1984.

Stanislavski,Konstantin, An Actor Prepares, New York, 1949.

Stanislavski, Konstantin, Stanislavsky's Legacy, London, 1988.

Stanislavski, Konstantin , An Actor Prepares, New York, 1988,1992.

Stanislavski, Konstantin ,Stanislavski Produces Othello London, 1948.

Stanislavski, Konstantin ,Stanislavski On The Art Of The Stage,çev: D.Magarshack, London, 1967.

Stanislavski, Konstantin ,My Life in Arts, çev:J.J.Robbins,London, 1980.

Stanislavski, Konstantin ,Creating A Role, çev: E.Reynolds Hapgood, London, 1983.

Stanislavski, Konstantin ,Building Character, çev:E.Reynolds Hapgood, London, 1968.