

**MICHAEL CHEKHOV
YÖNTEMİNDE HAYALİ BEDEN
VE ASLAN ASKER ŞVAYK ÖRNEĞİ**

Yüksek Lisans Tezi

Özgün Can KARABURUN

Eskişehir, 2019

**MICHAEL CHEKHOV YÖNTEMİNDE HAYALİ BEDEN
VE ASLAN ASKER ŞVAYK ÖRNEĞİ**

Özgün Can KARABURUN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Sahne Sanatları Anasanat Dalı
Danışman: Doç. Ümit AYDOĞDU**

**Eskişehir
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü
Mayıs, 2019**

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Özgün Can KARABURUN'un "**Michael Chekhov Yönteminde Hayali Beden ve Aslan Asker Şvayk Örneği**" başlıklı tezi **30 Mayıs 2019** tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, **Sahne Sanatları Anasanat Dalı Tiyatro Sanat Dalı Yüksek Lisans** tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

İmza

Üye (Tez Danışmanı) : Doç. Ümit AYDOĞDU

Üye : Prof. Erol İPEKLi

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Süleyman İNCEEFE

Prof. Hayri ESMER
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

ÖZET

MICHAEL CHEKHOV YÖNTEMİNDE HAYALİ BEDEN VE ASLAN ASKER ŞVAYK ÖRNEĞİ

Özgün Can KARABURUN

Sahne Sanatları Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Mayıs, 2019

Danışman: Doç. Ümit AYDOĞDU

Stanislavski'nin en iyi öğrencisi olarak nitelediği Michael Chekhov, Moskova Sanat Tiyatrosu'nda deneklerinden olduğu Sistem'in ilk denemelerini reddetmiş; role yaklaşım noktasında psiko-fiziksel teknik adını verdiği bir teknik geliştirmiştir. Bu teknik, Sistem'de birbirinden bağımsız ele alınan oyuncunun bedeni ve psikolojisinin birlikteliği ve eş zamanlı çalışması düşüncesine dayanmaktadır. Chekhov'un geliştirdiği teknik bu çalışmada, Stanislavski'nin 'benim yöntemimin kölesi olmayın, kendi yönteminizi yaratın' arzusunun gerçekleşmiş bir örneği olarak kabul edilmiş ve Chekhov'un 'kendi oyunculuk çalışmasında kullandığı role yaklaşım şekli' anlamında bir yöntem olarak ele alınmıştır. Çalışmada Chekhov yönteminin düşünsel temelleri araştırılmış; yöntem üzerine çalışmak isteyen öğrencilere Chekhov'un tekniğin temeli olarak verdiği beş ilkesi incelenmiş; çalışmanın odağına alınan psikolojik jest ve hayali beden kavramlarının kuramsal tanımları yapıldıktan sonra bu kavramlar, Eskişehir Şehir Tiyatroları'nın *Aslan Asker Şvayk* yapımındaki *Şvayk* rolünün prova sürecinde elde edilen pratik sonuçlar ışığında değerlendirilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Michael Chekhov, Hayali beden, Psikolojik jest, Eskişehir Şehir Tiyatroları, Aslan Asker Şvayk

ABSTRACT

IMAGINARY BODY ON MICHAEL CHEKHOV TECHNIQUE AND THE GOOD SOLDIER ŠVEJK AS A SAMPLE

Özgün Can KARABURUN

Department of Performing Arts

Anadolu University, Graduate School of Fine Arts, May, 2019

Supervisor: Assoc. Prof. Ümit AYDOĞDU

Michael Chekhov, whose fame stands out to be known as the best student of Stanislavsky, rejected the System's first attempts which he was one of the experimental subjects of, at the Moscow Art Theatre; and in regards of approaching to the role developed a new technique that he named psycho-physical technique. This technique is based on the idea of the wholeness and the simultaneous operation of actor's psychology and body which were taken independently in the System. The technique developed by Michael Chekhov, in this study, was acknowledged as a real example of Stanislavsky's 'do not be a slave of my method, create your own method' desire and considered as a method in the sense of Chekhov's 'the way that he used to approach to the role in his own acting study'. In this study, the intellectual foundations of the Chekhov method were investigated; for students who are eager to study on the method, the five principles that Chekhov gave as the foundation of the technique were examined; after the theoretical definitions of psychological gesture and imaginary body concepts were made, which were taken to the focus of this study, these concepts were evaluated in the light of the practical results of rehearsal process of Švejk role in Eskişehir Municipality Theatre's production of *The Good Soldier Švejk*.

Keywords: Michael Chekhov, Imaginary body, Psychological gesture, Eskişehir City Theatres, The Good Soldier Švejk

TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın gerçekleştirilmesinde danışmanım Doç. Ümit Aydoğdu'ya ve lisans ve yüksek lisans öğrenimim boyunca oynama, yönetme, yazma ve estetik ve eleştirel bakış pratiklerini edinmeme yardımcı olan Anadolu Üniversitesi Devlet Konservatuarı ve Güzel Sanatlar Enstitüsü'nde derslerine katıldığım hocalarıma teşekkürü borç bilirim.

Çalışmamda örneklem olarak ele aldığım *Aslan Asker Şvayk* oyununda rol almama vesile olan ve bu oyunla ilgili akademik bir çalışma yürütmeme yardımcı olan, baştaERCÜMENT YILMAZ ve Ali Eyidoğın olmak üzere, Eskişehir Şehir Tiyatroları'nın o dönemki ve bugünkü idarecilerine, yüz yüze görüşme teklifimden büyük memnuniyet duyan ve sorularımı şevkle yanıtlayan oyunun yönetmeni Yunus Emre Bozdoğan'a ve oyuncu Sermet Yeşil'e teşekkür ederim.

Ayrıca, kaynaklara ulaşmamda yardımcı olan Uğur Çağlayan, Suphi Öztaş, Özge Bozdoğan ve Alkım Çelik'e; yüz yüze görüşmelerimi deşifre etmemde bana yardımcı olan Nur Banu Bıraktuğ'a; Özer Gökmen'e; Ozan Uygan'a ve manevi desteklerini esirgemeyen Oyun İşleri'ndeki oyuncu arkadaşlarıma teşekkür ederim.

Son olarak, araştırma süreci boyunca maddi ve manevi anlamda değerli desteğini benden esirgemeyen annem Kezban Helvacı Karaburun ve manevi desteğinden şüphe duymadığım babam merhum Ramazan Karaburun'a sonsuz teşekkür ederim.

30/05 / 2019

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalardan bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilemeyen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

(İmza)

Özgün Can KARABURUN

(Adı-Soyadı)

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
BAŞLIK SAYFASI	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
TEŞEKKÜR	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
ÇİZELGELER DİZİNİ	ix
ÇİZİMLER DİZİNİ	x
GÖRSELLER DİZİNİ	xi
1. GİRİŞ	1
1.1. Sorun	2
1.2. Amaç	3
1.3. Önem	3
1.4. Varsayımlar	4
1.5. Sınırlılıklar	4
2. YÖNTEM	6
3. BULGULAR VE YORUM	7
3.1. Mikhail ve Michael Chekhov Üzerine	7
3.1.1. Moskova Sanat Tiyatrosu ve yöntemin düşünsel temelleri	7
3.1.1.1. Konstantin Sergeyevich Stanislavski	12
3.1.1.2. Leopold Antonovich Sulerzhitsky	15
3.1.1.3. Yevgeni Bagrationovich Vakhtangov	17
3.1.1.4. Rudolf Steiner	22
3.1.2. XXI. yy. Oyunculuk eğitiminde Michael Chekhov	26
3.2. Michael Chekhov'un Beş İlkesi	38
3.2.1. Psiko-fiziksel teknik	38
3.2.2. Oyuncunun soyut silahları	42
3.2.3. Yaratıcı ruh ve yüksek zihinsel kavrayış	49
3.2.4. Parçalar	58
3.2.5. Sanatsal özgürlük	61

3.3. Oyuncunun Bedeni	62
3.3.1. Arketipik jestler	63
3.3.2. Göğüs merkezi	64
3.3.3. Yoğurma	65
3.3.4. Yüzme	65
3.3.5. Uçma	65
3.3.6. Işıma	66
3.3.7. Dört duygu	67
3.3.8. İmgelem	70
3.4. Rolün Bedeni: Aslan Asker Şvayk	70
3.4.1. Psikolojik jest ve Şvayk	74
3.4.1. Hayali beden ve Şvayk	86
4. SONUÇ	92
KAYNAKÇA	95
EK – 1: YUNUS EMRE BOZDOĞAN İLE YÜZ YÜZE GÖRÜŞME	
EK – 2: SERMET YEŞİL İLE YÜZ YÜZE GÖRÜŞME	
ÖZGEÇMİŞ	

ÇİZELGELER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Çizelge 3.1. “Chekhov yöntemi bileşenleri: Yaratıcı oyunculuk çizelgesi (Türkçe)”	59
Çizelge 3.2. “Chekhov yöntemi bileşenleri: Yaratıcı oyunculuk çizelgesi (İngilizce)”	61

ÇİZİMLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Çizim 3.1. “Chekhov’un otoportresi”	8
Çizim 3.2. “Yevgeni Vakhtangov ve Mikhail Chekhov”	17
Çizim 3.3. “Chekhov’un <i>Oyuncuya</i> ’da verdiği ilk psikolojik jest örneği”	75
Çizim 3.4. “Dördüncü psikolojik jest örneği”	81
Çizim 3.5. “Üçüncü psikolojik jest örneği”	82

GÖRSELLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Görsel 3.1. “Chekhov Suvorin Tiyatrosu’nda, Aleksey Tolstoy’un <i>Tsar Fedor Ioanovich</i> oyununda <i>Tsar Fyodor</i> rolünde, 1911”	10
Görsel 3.2. “Chekhov Birinci Stüdyo’da, August Strindberg’in <i>XIV. Erik</i> oyununda <i>XIV. Erik</i> rolünde, 1921”	21
Görsel 3.3. “Chekhov Moskova Sanat Tiyatrosu’nda, Nikolay Gogol’ün <i>Müfettiş</i> oyununda <i>Khlestakov</i> rolünde, 1921”	22
Görsel 3.4. “Aslan Asker Şvayk final sahnesi”	73
Görsel 3.5. “Şvayk rolünün psikolojik jesti”	86
Görsel 3.6. ”Şarlo benzeri hayali beden”	91

1. GİRİŞ

Konvansiyonel tiyatroda, dramatik metin temelli bir sahne uygulamasında oyuncu, metni okuduğu ilk anda bir sorunla karşılaşır. Bu sorun, oyuncunun sahne üzerinde canlandırması beklenen verili role, uygulamaya dönük olarak, metnin neresinden ve *nasıl* başlayacağını bilememesi sorunudur. Bu noktada oyuncunun uygulamada yöneldiği ilk yöntem Konstantin Sergeyevich Stanislavski'nin Sistem'i olmaktadır.

Stanislavski, tiyatro tarihinde oyunculuk sanatına bilimsel bir temel sağlayan ilk tiyatro insanı olarak anılır. Kuramcının oyunculuk üzerine düşüncelerini üretmeye başladığı dönem olan XX. yy.'ın ilk yarısına hâkim görüşlerin etkisiyle geliştirdiği oyunculuk yöntemi, oyuncunun dramatik metinden elde ettiği verilerle rolüne bütünlüklü bir yaklaşım sağlaması anlamında, zaman içerisinde, Sistem adını alır.

Sistem'in başarısızlıkla sonuçlanan ilk denemelerinde temelde, bedeni zihnin yönettiğine dair zihin ve beden arasındaki *ikilik* görüşü kabul görmektedir. Zihin ve beden arasındaki ikilik görüşünün kökenleri Platon'a kadar uzanmakla birlikte bu görüş, XVII. ve XVIII. yy. Batı felsefesine yön vermiştir. Bedeni zihnin yönettiği görüşü, diğer sanat disiplinlerinin yanı sıra, oyunculuk sanatında da uzun süre karşılık bulmuş; oyunculuk anlayış ve tekniklerini etkileyerek, yoğunlaştırılmış bir sahne gerçeği noktasında oyuncuları, sahne üzerindeki *davranışları* anlamında karşıt iki kutba yönlendirmiştir.

Özellikle Descartes'ın "zihni maddeden; duyguyu da zihnin ürettiği nedenlerden ayrı tutan (Blair, 2008, s. 5)" ikilik görüşüyle; oyunculuk sanatı söz konusu olduğunda, (Michael Chekhov'un oyuncunun ortağı olarak gördüğü) seyirci tarafından oyuncuya yönelik 'fazla duygusal' ya da 'fazla aklıyla oynayan' şeklinde birbirinin karşıtı yönde iki tür beylik yorum peydah olmuştur (Blair, 2008, s. 26). Oyuncu, özgün bir rol yorumu sunabilmek için çalışmasını bahsi geçen iki tür yorumdan kaçınma odaklı sürdürmeye başlamıştır.

Joshua Logan, 1930 ve 1931 yıllarında Stanislavski'nin Moskova'daki çalışmalarını seyretme fırsatına eriştiğini belirttikten sonra, yöntemle ilgili sorduğu sorulara aldığı bir cevabı, Sonia Moore'un *Stanislavski Sistemi* başlıklı çalışmasına yazdığı önsözde aktarır: "Stanislavski'ye yöntem hakkında sorular sorduk. Bize 'kendi

yönteminizi yaratın' dedi. 'Benim yöntemimin kölesi olmayın. Sizin işinize yarayacak bir şeyler yaratın! Ama lütfen gelenekleri yıkmayı ihmal etmeyin (Moore, 2011, s. 20)".

Zamanla, Sistem'in Stanislavski ve öğrencileri tarafından geliştirilmesi sürecinde, bedeni zihnin yönettiği düşüncesinden uzaklaşmış; bunun yerine, beden ve zihnin eş zamanlı ve birbirini tetikler nitelikte çalıştığı düşüncesi kabul edilmiştir. Söz konusu düşünce sayesinde Sistem'de var olan çalışmalar, Stanislavski'nin öğrencisi Chekhov'un deyimiyle psiko-fiziksel birer nitelik kazanmış ve Sistem, son hâli olan *fiziksel eylemler yöntemine* evrilmiştir.

Bu çalışmanın araştırmacısına göre Chekhov'un geliştirdiği teknik çalışmalar sayesinde elde ettiği sonuçlar, Stanislavski'nin yukarıda bahsi geçen arzusunun gerçekleşmiş örnekleridir. Bu yüzden, Chekhov'un 'kendi oyunculuk çalışmasında kullandığı role yaklaşım şekli' anlamında *yöntem* kelimesinin kullanımı özellikle seçilmiştir.

Yine de bu çalışmada, *karma* nitelikte bir eğitim yolunun izlendiği XXI. yy.'da, oyuncunun eğitimi söz konusu olduğunda, bütün oyunculuk yöntem, teknik ve anlayışlarının temellendiği *ilk* yöntemin Stanislavski'nin Sistem'i olduğu kabul edilmektedir.

Bu çalışmada, oyuncunun, dramatik metin temelli konvansiyonel tiyatrodan, role metnin neresinden ve *nasıl* yaklaşacağı sorununa bir çözüm üretilebilmesi noktasında, Chekhov'un birçok parça içeren yöntemindeki *psikolojik jest* ve *hayali beden* parçalarına odaklanılacaktır. Dramatik metnin okunmasının ardından, sözü edilen parçalarda açıklanan bedensel çalışmaların oyuncunun role ilk yaklaşımında *ne şekilde* etkin olduğu araştırılacaktır. Bu noktada, çalışmada, söz konusu iki kavramın kavranabilmesi için Chekhov yöntemine yönelik düşünsel ve teknik anlamda genel bir araştırma yapılması gerekliliği öngörülmüştür.

1.1. Sorun

Bu çalışmanın sorununu, Michael Chekhov oyunculuk yönteminde hayali beden ve psikolojik jest kavramlarını ele alan yazılı, işitsel ve görsel kaynaklarda yer alan teorik verilerin, hangi yollarla kullanıldığında tiyatro sahnesinde sonuçlandırılmış bütüncül bir rol uygulamasında, pratikte mümkün kılınabileceği sorusu oluşturmaktadır.

Bu noktada, ilk gösterimi 3 Ekim 2015 tarihinde yapılan, Eskişehir Şehir Tiyatroları yapımı *Aslan Asker Şvayk* oyunu örneğinde, *Şvayk* rolünün Chekhov

yöntemindeki hayali beden ve psikolojik jest kavramlarına dair teorik verilerin hangi yollarla kullanılarak; pratikte nasıl bir sonuç elde edildiği araştırılmıştır.

1.2. Amaç

Bu çalışma temelde, Michael Chekhov yönteminin parçalarından olan hayali beden ve psikolojik jest kavramlarının kavranmasını amaçlamaktadır. Bu noktada, Chekhov yöntemine düşünsel ve teknik boyutlarda genel bir bakış açısı sağlanması hedeflenmiş; elde edilen veriler ışığında söz konusu iki kavramın tanımlanması amaçlanmıştır.

Bu temel amaç doğrultusunda alt amaçlar aşağıdaki gibi sıralanabilir:

1. Bu çalışmada, oyunculuk sanatına ilk kez bilimsel bir temel sağlayan Konstantin Sergeyevich Stanislavski'nin tamamlanmamış gördüğü Sistem'e, 'en iyi öğrencim' şeklinde nitelediği Chekhov'un hangi tamamlanmamış noktadan hareket ederek hayali beden ve psikolojik jest kavramlarına ulaştığının araştırılması amaçlanmıştır.
2. Bu çalışmada, Chekhov'un oyunculuk üzerine düşüncelerini Stanislavski dışında hangi sanat ve bilim insanlarından ve bu insanların hangi görüşlerinden etkilenerек geliştirdiğinin bulgulanması amaçlanmıştır.
3. Bu çalışmada örnek olarak ele alınan *Aslan Asker Şvayk* oyunu örneğinde, *Şvayk* rolünü oynayan Sermet Yeşil'in Chekhov yönteminin söz konusu parçaları ne şekilde kullanarak nasıl sonuçlar elde ettiğinin bulgulanması amaçlanmıştır.
4. Bu çalışmada, oyunculuk öğrencilerine, uygulayıcılara ve araştırmacılara Chekhov konusunda özel bir bakış açısı sunmak; role yaklaşım konusunda bir öneri getirmek ve Türkiye'de ilgili alanda yapılmış çalışmalara güncel bir katkı sağlamak amaçlanmıştır.

1.3. Önem

Bu çalışma Chekhov yöntemindeki hayali beden ve psikolojik jest kavramlarının teoride nasıl tanımlandığının ve pratikte ne şekilde kullanıldığının kavranması açısından önemlidir.

Bu temel önem doğrultusunda diğer önem maddeleri şu şekilde sıralanabilir:

1. Bu çalışma, hayali beden ve psikolojik jest kavramlarının uygulamaya dönük şekilde araştırılmış olması açısından önemlidir.
2. Bu çalışma, konu hakkında Türkiye’de yapılmış son araştırmanın üzerinden geçen zaman içinde konuya ilişkin yeni kitap ve makalelerin kaynakçaya eklenmesi açısından önemlidir.
3. Bu çalışma, Aslan Asker Şvayk örneği aracılığıyla, bir role bütüncül bir yaklaşım konusunda oyunculuk öğrencilerine, uygulayıcılara ve araştırmacılara katkı sağlayabilecek bir kaynak olması açısından önemlidir.

1.4. Varsayımlar

Bu çalışmada aşağıdaki varsayımlar dikkate alınmaktadır:

1. Stanislavski’nin sistemi, insan bedeni ve zihni üzerinde çalışan bilim insanları tarafından kuralları kabul edilmiş bir sistemdir. Stanislavski’nin çalışma sürecinde Sistem, birçok deneme ve yanılma içermektedir. Bu çalışmada, söz konusu sistemden elde edilen son verilerin doğruluğu varsayılmıştır.
2. Bu çalışmada, Aslan Asker Şvayk oyununun yaratıcı ekibinde yer alan yönetmen Yunus Emre Bozdoğan ve oyuncu Sermet Yeşil’den yüz yüze görüşmelerde elde edilen verilerin doğruluğu varsayılmıştır.

1.5. Sınırlılıklar

Bu çalışma Stanislavski sisteminin ve Chekhov’un bu yöntemden geliştirdiği kendi oyunculuk yönteminin teorik ve pratik açıdan sahip olduğu alanla sınırlıdır. Bu temel sınırlamadan hareketle diğer sınırlılıklar şu şekilde belirlenmiştir:

1. Bu çalışmada kaynakça, Chekhov ve Stanislavski konusunda özgün yazım dili İngilizce olan kitaplar ve Türkçe çeviri kitaplarla birlikte; her iki dilde yazılmış tez, makale ve İngilizce işitsel ve görsel kaynaklarla sınırlanmıştır. Aynı zamanda, yazım dili Rusça olan kaynakların İngilizce çevirileri ile sınırlanmıştır.
2. Bu çalışma yalnızca tiyatro sahnesi üzerinde; doğaçlama olmayan, yazılı bir dramatik metinden yola çıkarak sahnelenen oyunlardaki oyunculuk sanatıyla sınırlanmıştır.

3. Bu çalışmada ele alınan uygulama örnekleri, konuya dair kaynaklardan elde edilen veriler ve örneklem Aslan Asker Şvayk oyunu hakkındaki veriler ile sınırlanmıştır.
4. Bu çalışma, oyuncunun bedensel ve psikolojik çalışması ile sınırlanmıştır. Ses çalışmaları kapsam dışında tutulmuştur.

2. YÖNTEM

Bu çalışma, XXI. yy. koşullarında gelinen noktada, bilgiye ulaşmanın kolaylaşmasıyla; okuyucunun, oyuncunun, öğrencinin farklı oyunculuk yöntem, teknik ve anlayışlara kolaylıkla ulaşabileceği gerçeğini bir ön koşul olarak kabul etmekle birlikte; Michael Chekhov yöntemini, role yaklaşım noktasında yalnızca bir *öneri* olarak sunmaktadır.

Chekhov yönteminin psikolojik jest ve hayali beden kavramlarına odaklanan bu çalışma dört ana bölüme ayrılmıştır.

İlk bölümde, Chekhov'un oyunculuk yöntemini düşünsel anlamda geliştirme süreci incelendikten sonra, XXI. yy. tiyatro anlayışında hangi baskın görüşlerin Chekhov'un yöntemi ile bağlantılı olduğu yorumlanmıştır.

İkinci bölüm, Chekhov'un yöntemine çalışmak isteyen öğrencilere verdiği beş ilkenin açıklanmasına; yöntemin düşünsel arka planına ayrılmıştır.

Üçüncü bölümde, psikolojik jest kavramına giriş niteliğindeki dokuz alıştırma okuyucuya sunulmuştur.

Çalışmanın dördüncü ve son bölümünde, bu noktaya kadar elde edilen verilerin ışığında, psikolojik jest ve hayali beden kavramlarının açıklanmasına ve *Aslan Asker Şvayk* oyunundaki *Şvayk* rolü özelinde bu iki kavramın pratikte ne şekilde karşılık bulduğuna odaklanılmıştır.

Yukarıda açıklanan çalışmanın ilk üç bölümü için, Michael Chekhov ile ilgili alan taraması yapıldıktan sonra; mümkün olan bütün Türkçe ve İngilizce kaynaklara ulaşılmıştır. Ulaşılan kaynaklardan ilgili bölümler, çalışmanın sınırlılıkları dâhilinde, incelenmiş ve ilgili noktalarda kullanılmıştır.

Alan taramasına ek olarak, çalışmanın son bölümü için oyunun yönetmeni Yunus Emre Bozdoğan ve *Şvayk* rolünü oynayan Sermet Yeşil ile yüz yüze görüşmeler yapılmıştır.

Çalışmada kullanılan görsel ve yazılı malzemeler için Eskişehir Şehir Tiyatroları kurumundan yazılı izin alınmıştır. Ayrıca, yukarıda bahsi geçen yüz yüze görüşmeler için kurumdan yazılı izin alınmış; yönetmen Bozdoğan ve oyuncu Yeşil ile yapılan görüşmeler ses kaydı hâlinde kayıt altına alınmış; ses kayıtları deşifre edilerek yazılı dökümler her iki konuşmacıya gönderilmiş ve konuşmacıların düzeltilmesini istedikleri bölümler gözden geçirilmiştir.

3. BULGULAR VE YORUM

3.1. Mikhail ve Michael Chekhov Üzerine

The Drama Review dergisinin 1983 Sonbahar tarihli Michael Chekhov özel sayısında Mel Gordon, *Michael Chekhov's life and work: A descriptive chronology*¹ başlıklı makalesinde Chekhov'un oyunculuk, yönetmenlik ve eğitmenlik kariyerini dört gelişim sürecine ayırır.

Gordon'ın makalesinde, 1912 yılından başlayıp Sovyetlerin baskısıyla Rusya'dan ayrıldığı yıl olan 1928 yılına kadar süren ve yönteminin temellerini attığı Moskova'daki oyunculuk yılları Chekhov'un ilk gelişim süreci olarak ayrılır. Chekhov'un ikinci gelişim süreci, Rusya'dan ayrıldıktan sonra Viyana, Berlin, Paris, Letonya ve Litvanya'da yaşadığı 1928 yılından 1934 yılına kadar süren süreçtir. 1934 ile 1942 yılları arası Chekhov'un oyunculuk yöntemini geliştirdiği; İngiltere'deki Dartington ile Amerika Birleşik Devletleri'ndeki New York'ta eğitmenlik ve yönetmenlik yaptığı üçüncü gelişim sürecidir. 1942 yılından ölümüne kadarki (1955) süreç ise Hollywood kariyeri sürecidir, Chekhov oyunculuk dışında yönetmenlik ve eğitmenlik kariyerine bu süreçte de devam eder (Gordon, 1983, s. 3).

Bu bölümde, Chekhov'un ilk çalışmaları ile birlikte *yönteminin* düşünsel temellerini attığı, 1912 yılından 1928 yılına kadar süren, Moskova Sanat Tiyatrosu'nda oyuncu olarak çalıştığı ilk gelişim sürecine odaklanılacaktır.

3.1.1. Moskova Sanat Tiyatrosu ve yöntemin düşünsel temelleri

1955 yılında Beverly Hills, Kaliforniya, Amerika Birleşik Devletleri'nde hayatını kaybettiğinde Michael Chekhov adıyla anılan Rus oyuncu, yönetmen ve eğitmen Mikhail Aleksandrovich Chekhov, 1891 yılında Rusya'nın St. Petersburg şehrinde dünyaya gelmiştir.

Chekhov'un yaşamının son altı yılında birlikte çalıştığı ve *To the Actor*'ın² düzenlenmesi ve yayınlanmasına aktif katkı sağlayan Mala Powers, *Oyuncuya*'nın önsözünde Chekhov'un çocukluğundaki aile ortamından şu şekilde söz eder:

¹ Türkçesi: Michael Chekhov'un hayatı ve işleri: Açıklayıcı bir kronoloji.

² Türkçesi: Oyuncuya. Chekhov'un 1953 yılında İngilizce dilinde yazıp yayınlattığı; 1991 yılında *On the technique of acting* (Oyunculuk tekniği üzerine) alt başlığı ile genişletilmiş halde yeniden yayınlanan, kuramcının geliştirmiş olduğu oyunculuk tekniklerine dair kuramsal veriler ve alıştırmalar içeren kitabıdır. Kitap, ilk yayın tarihinden ancak altmış bir yıl sonra, 2014 tarihinde Burcu Halaçoğlu'nun çevirisiyle Türkçe dilinde yayınlanmıştır. Çalışmanın devamında, Türkçe ya da İngilizce kullanımı fark etmeksizin *Oyuncuya* olarak anılacaktır.

“Kendi evinin duvarları arasında ise çok erken yaşlardayken bile Mischa’nın hayal gücü beden kullanımı aracılığıyla ifadesini buluyordu. Seyirci olan annesi ve dadısı ile birlikte, bir şapka, atkı ya da bulduğu herhangi bir şeyi, bir bez parçasını takıyor birden doğaçlamaya başlıyordu. Farklı bir çocuk oluyor, yeni bir karaktere dönüşüyordu; bazen trajik, bazen gülünç, öyle ki dadısı gözlerinden yaş gelene kadar gülüyordu. Çocukluğu tüm bunlara rağmen pek eğlenceli geçmedi. Babası Alexander, meşhur oyun yazarı Anton Chekhov’un kardeşi oldukça zeki bir adamdı, ama tuhaflıkları patolojik boyutlara varan bir alkolikti. Michael Chekhov sonrasında babası hakkında şöyle yazdı: ‘Önünde titrerdim, hayrete düşerdim, ondan korkardım, ama onu hiç sevemedim. Bana göre her hali korkutucuydu.’ Alexander’ın oğlundan talepleri o kadar aşırıydı ki, Mischa daha altı ya da yedi yaşına gelmeden kalıcı anksiyete bozukluğu yaşadı (Chekhov, 2014, s. 25-26)”.

Babası yüzünden hayatı boyunca psikolojik sorunlar yaşamaya devam edecek olan Mikhail ‘Mischa’ Chekhov, çocukluğunda karikatür ve resimler çizmeye başlar. Bu tutkusunu hayatının kalan kısmında da sürdürür (Solomon, 2002, s. 6). Çizim 3.1.’de otoportresi, Çizim 3.2.’de dostu ve öğretmeni olarak gördüğü Yevgeni Bagrationovich Vakhtangov ile kendini çizdiği bir karikatürü görülebilir.



Çizim 3.1. *Chekhov’un otoportresi*
Chekhov, 2005, s. 34

Uzun süre boyunca Chekhov'un dostu ve öğretmeni olarak kalacak olan Vakhtangov'un *fantastik gerçekçilik* olarak tanımladığı tiyatro görüşünde, *gündelik gerçek* ile *sahne gerçeği* arasında net bir ayrım yapılır. Konstantin Sergeyevich Stanislavski'nin bir oyunculuk yöntemi üretmek üzere oyuncular ve öğrenciler üzerinde deneyler yaptığı ilk dönem çalışmalarında hedeflenen *doğalcılığa* karşı gelişen *fantastik gerçekçilik*, oyuncunun bedeninde karikatüre benzeyen biçimler dâhil, uç noktalara varan tüm özgün sanatsal yaratımları kabul eder (Malaev-Babel, 2007, s. 169-170).

Bu noktada, Vakhtangov'un *fantastik gerçekçilik* anlayışını geliştirdiği döneme paralel bir zamanlama ve Vakhtangov'un görüşlerine benzer düşünsel temeller ile kendi oyunculuk tekniklerini geliştirme noktasında çalışmalarını yürüten Chekhov'un karikatür ve resimler çizmeye olan tutkusu, ilerleyen zamanda *psiko-fiziksel çalışmalar* adını vereceği bedensel çalışmalara bir tür tetikleyici güç olmuştur. Vakhtangov ile Chekhov'un oyunculuk sanatına bakış açıları arasındaki düşünsel ilişkiye ilgili bölümde değinilecektir.

Chekhov öğretmenlerinin yönlendirmesiyle, 1907-1911 yılları arasında St. Petersburg'daki Alexei Suvorin Tiyatro Okulu'nda klasik dram ve komedi eğitimi alır. Suvorin Okul Tiyatrosu'nda rol aldığı ilk oyun 1911 yılında, aynı zamanda Moskova Sanat Tiyatrosu'nun 1898 yılında sahnelemiş olduğu ilk oyun olan, Aleksey Konstantinovich Tolstoy'un *Tsar Fedor Ioanovich*'idir (Chekhov, 2005, s. 37). Chekhov'un oyundan bir fotoğrafı Görsel 3.1.'de görülebilir.

Okuldan mezun olduktan sonra Chekhov, aynı şehirdeki Maly Tiyatrosu'nda çalışmaya başlar. Konstantin Sergeyevich Stanislavski ile bu süreçte tanışır ve Stanislavski onu kurucularından olduğu Moskova Sanat Tiyatrosu'na davet eder.³

Moskova Sanat Tiyatrosu, 1898 yılında Stanislavski ve Vladimir Nemirovich-Danchenko tarafından kurulmuştur (Brockett, 2000, s. 482). Stanislavski, *My Life in Art*⁴ başlıklı otobiyografisinde Moskova Sanat Tiyatrosu'nun kuruluş sürecinden bahsederken; hâli hazırda kurulmuş olan Moskova Sanat Tiyatrosu'nun faaliyetleri devam etmekteyken, Meiningen Tiyatrosu'nun Moskova turnesinde fark ettiği üzere, Moskova'daki tiyatroların kostüm tasarımında kopyacı zihniyete sahip olması, işlevsiz ve yalnızca lüks görünsün diye tasarlanmış fazla dekorlar ve gerçekçi olmayan oyunculuk tarzı gibi sebeplerden, kurucusu oldukları tiyatronun Moskova'da yıkıcı ve

³ [1] <https://www.imdb.com/name/nm0155011/bio>
(Erişim tarihi: 24.02.2019)

⁴ Türkçesi: Sanat Yaşamım.

devrimci bir tiyatroya dönüştürülmesine kalkıştıklarını açıklar. Stanislavski'ye göre yukarıda bahsi geçen unsurlar burjuva sınıfının gözünü boyamaktan başka bir anlama gelmez (Stanislavski, 1952, s. 311-318):

“Yıkıcı ve devrimci amaçlar taşıyarak, sanat görüşünü yenilemek/gençleştirmek hedefiyle; kendini oyunculukta, yapılarda, dekorda, kostümde, yorumda, perdede ve tiyatrodaki sahnelenen oyunun herhangi bir ögesinde gösteren; tiyatrodaki kalıplaşmış tüm unsurlara karşı savaş açtık. Her şey yeniydi ve tiyatronun alışlagelmiş geleneklerine karşı çıkmak bize güzel ve faydalı görünüyordu (Stanislavski, 1952, s. 319)”.



Görsel 3.1. Chekhov Suvorin Tiyatrosu'nda, Aleksey Tolstoy'un Tsar Fedor Ioanovich oyununda Tsar Fyodor rolünde, 1911
Chekhov, 2005, s. 37

Rusya'daki yaşama uygun oyunlar sahneleme hedefiyle, öncelikle, kendisi de bir oyun yazarı ve dramaturg olan Nemirovich-Danchenko'nun yakın arkadaşı Anton Pavlovich Chekhov'un bir oyununun sahnelenmesi düşünülür (Stanislavski, 1952, s. 319-320). Nemirovich-Danchenko, Chekhov'un hâli hazırda St. Petersburg'da sahnelenmekte olan oyunu *Martı* üzerine çalışır ve oyun üzerine yaptığı çalışmaları Chekhov ile paylaşır. Chekhov oyun yorumunu ilk bakışta beğenmese de, arkadaşının ısrarı üzerine oyunun yeni bir yorumla Moskova'da sahnelenmesine izin verir (Stanislavski, 1952, s. 320-321).

1919 yılında Akademi Tiyatrosu adını alacak olan Moskova Sanat Tiyatrosu'nun ilk oyunu, yukarıda belirtildiği gibi, Tolstoy'un *Tsar Fedor Ioanovich* oyunudur. Oyun, 14 Ekim 1898 tarihinde Moskova'daki Karetny Yolu'nda bulunan Hermitage'ın tiyatro sahnesinde sahnelenmiştir. Ekip 1902 yılında, aynı yıl içinde inşa edilmiş olan Lionozov Tiyatrosu'na taşınmıştır ve varlığını hâli hazırda bu tiyatrodaki devam ettirmektedir. Anton Chekhov ve Maksim Gorki'nin oyunlarından oluşan ilk repertuvarları zaman içinde dünya tiyatro literatüründe önem arz eden metinlerin yapımlarıyla genişlemiştir.⁵

Stanislavski tarafından Moskova Sanat Tiyatrosu'na davet edildiği süreci Michael Chekhov, *Path of the Actor*'da⁶ açıklar: Moskova Sanat Tiyatrosu, 26 Mart 1912 tarihinde başlayan St. Petersburg turnesindedir. Mikhail Chekhov'un amcası Anton Chekhov'un eşi ve Moskova Sanat Tiyatrosu oyuncularından Olga Knipper-Chekhov, genç Mikhail'i yönetmeni Stanislavski ile tanıştırmak ister. Ertesi gün Chekhov tiyatronun kulisinde Tsar Fyodor kostümünü giyer, makyajını yapar ve Stanislavski'nin gelişini beklemeye başlar. Tanışma anında Stanislavski'nin ağzından 'Anton Pavloviç'in yeğenini tiyatromuzda görmekten mutluluk duyarız,' cümlesi dökülür. Ardından Stanislavski, Chekhov'un Tsar Fyodor'undan bir parça görmek ister. Chekhov bu istek üzerine oyununu oynadığından ve ilerleyen günlerde kendini Moskova Sanat Tiyatrosu'nda bulduğundan bahseder. Chekhov, Moskova Sanat Tiyatrosu'ndaki ilk rolünün, hâli hazırda sahnelenmekte olan *Hamlet*'teki kargaşa sahnesinde –sonradan eklemlendiği- küçük bir rol olduğunu belirtir (Chekhov, 2005, s.44-47).

İlerleyen zaman içinde Moskova Sanat Tiyatrosu'nda öğretmeni olacak olan Leopold Antonovich Sulzerzhitsky, Chekhov'un tiyatroya kabul edilmesine kuşkuyla yaklaştığında Stanislavski, Chekhov için "hiç kuşkusuz yetenekli ve çekici. Gelecek için umutlardan biri (...) Onu cesaretlendirmek gerekiyor. Depresyona girmiş yalnızca (Whyman, 2012, s. 218)" sözlerini sarf eder.

Chekhov'un babası yüzünden çocukluğunda nükseden depresif ruh halinin Moskova Sanat Tiyatrosu'na katılmadan önce, henüz okul yıllarında belirgin şekilde kendini gösterdiği dikkat çeker.

⁵ [2] <http://www.mxat.ru/english/history/>
(Erişim tarihi: 25.02.2019)

⁶ Türkçesi: Oyuncunun Yolu. Türkçe çevirisi bulunmayan bu kitap, çalışmanın devamında *Oyuncunun Yolu* olarak anılacaktır.

3.1.1.1. Konstantin Sergeyevich Stanislavski

Michael Chekhov için ‘cesaretlendirilmesi gereken, umut vaat eden bir oyuncu’ görüşünde olan Konstantin Sergeyevich Stanislavski, ‘birçok çelişkili yoruma rağmen, oyunculuk sanatını kusursuzlaştırmak üzere yaptığı çalışmalar’ sayesinde bu sanata bilimsel bir temel sağlaması açısından, şüphesiz, tiyatro tarihinin en büyük devrimcilerindendir:

“Stanislavski bugün her şeyden önce oyunculuk yaklaşımını kusursuzlaştırmak üzere yaptığı çalışmalarla tanınmaktadır. 1906’da bu konuda bir gereksinim olduğunu anlamış ve 1909’da görüşlerinin ilk taslağını hazırlamıştır. Ancak düşüncelerini *Sanat Hayatım* (1924) ve *Bir Aktör Hazırlanıyor*’a (1936) değin yayımlamayacaktır. Yöntemin tümü, *Bir Karakter Yaratmak* (1949) ve *Bir Rol Yaratmak*’tan (1961) önce Rusya dışında yayınlanmamıştı. Yöntemin parça parça yayınlanması nedeniyle ortaya çıkan belirsizlikler ve yaklaşımını geliştirdikçe, Stanislavski tarafından yapılan düzeltmeler yüzünden ‘Stanislavski sistemi’ üzerine birçok çelişkili yorum ortaya çıkmıştır (Brockett, 2000, s. 504)”.

Sonia Moore, *Oyunculuk eğitimi için bir el kitabı* alt başlıklı *Stanislavski Sistemi* adlı çalışmasında Sistem’in⁷ gelişimini tamamladığı son evresini ele alır. Önceki bölümde belirtildiği üzere, Stanislavski’nin tiyatrodaki süregelen yapay ve abartılı oyunculuk tarzına karşı savaş açtığını belirten Moore, Chekhov’un Alexei Suvorin Tiyatro Okulu’ndan sonra çalıştığı ilk tiyatro olan Maly Tiyatrosu’nun oyuncularından Mikhail Şepkin’in, bahis konusu yapay ve abartılı oyunculuk tarzıyla mücadeleye Stanislavski’den çok daha önce başlamış olduğunu belirtir ve Şepkin’i ‘realizmin babası’ olarak adlandırır. Şepkin, Stanislavski’nin çalışmalarından örnek aldığı ilk kişilerdendir (Moore, 2001, s. 31).

Stanislavski *gerçekçi oyunculuk* hedefiyle bir yöntem geliştirmeye başlar, Moskova Sanat Tiyatrosu’nun oyuncuları ve öğrencileriyle birlikte ve onlar üzerinde denemelere girişir. Hedefi bilinçaltına bilinçli yoldan ulaşmaktır. Chekhov ve Moskova Sanat Tiyatrosu bünyesinde kurulan araştırma laboratuvarı Birinci Stüdyo’nun diğer ilk oyuncu ve öğrencileri üzerinde araştırma hâlinde olduğu oyunculuk yönteminin ilk dönem çalışmalarını gerçekleştirir ve bu denemelerde başarısız olur:

“Erken dönem arayışlarının sonuçları karşısında hayal kırıklığına uğramış olan Stanislavski ‘bilinçaltına yönelik bilinçli araçlar’ için araştırmalarını sürdürdü. Bu bilinçli araçlar oyuncunun coşkularını harekete geçirecekti (Moore, 2011, s. 45)”.

⁷ Çalışmanın bu noktadan sonraki kısmında, Sistem kelimesi Stanislavski’nin geliştirdiği oyunculuk yöntemi anlamında kullanılacaktır.

Bu noktada, döneme hâkim felsefî görüşlerin Stanislavski üzerindeki etkisine değinmeden, kuramcının neden bilinçaltına yönelik bilinçli araçları araştırdığının anlaşılması güç olacaktır.

Dönemin Rusyasında Stanislavski, bir diğer önemli tiyatro insanı Vsevolod Emilievich Meyerhold ve bu iki ismin *yöntemlerinden* yola çıkarak kendi yolunu çizen tiyatro insanlarının yaşadığı XIX. yy. sonu ve XX. yy. başlarına hâkim temel görüş, birbirinden bağımsız kabul edilen, insanın bedensel ve psikolojik var oluşlarını temsil eden beden ve zihin arasındaki ikilik (düalizm) fikridir (Zarrilli, 2002, s. 10). Bu ikilikte baskın taraf insanın psikolojik varlığıdır: “zihin bedeni kontrol eder (Zarrilli, 2002, s. 11)”. Dolayısıyla, döneme hâkim görüşe göre, zihnin *içindekiler* bedeni hareketlendirir, yönlendirir. İnsanın *dış* varlığını temsil eden beden, zihnin emrindedir.

Rose Whyman, *Oyunculukta Stanislavski Sistemi: Modern performans alanındaki mirası ve etkisi* başlıklı çalışmasında, yukarıda belirtilen beden ve zihin ikiliğinden kaynaklanan bir sonuçla, Stanislavski’nin oyunculuk sanatı üzerine ilk araştırmalarında *metin ve karakter analizi* ve *duygusal bellek*⁸ teknikleri aracılığıyla *içsel deneyimleme* adını verdiği oyuncunun zihinsel (içsel) süreçlerini; *cisimleştirme* adını verdiği bedensel (dışsal) süreçlerden –zamanlama açısından- daha önce ele alması gerektiğine yönelik savına değinir (Whyman, 2008, s. 41).

İlerleyen kısımlarda değinilecek olan, döneme hâkim diğer görüşlerin de etkisiyle, yukarıda yer alan düşünce geliştirilir: Oyuncu *bilinçli yoldan bilinçaltına ulaşmalı* ve öncelikli olarak, bilinçaltına dair olan *duygusal belleğinde* bulunan coşku kaynaklarını harekete geçirerek, ikinci aşamada bedeninin devreye girmesine *izin vermelidir* (Moore, 2011, s. 35).

Whyman’a göre “Stanislavski’nin *sistem* için benimsediği ‘doğanın kendisinin bilinçaltı yaratıcılığı, sanatçının bilinçli psiko-teknik yoluyla sağlanır’ sloganının anlamı (Whyman, 2008, s. 27)” XIX. yy. sonunda *psikolojinin* bir bilim olarak kabul edilmesinin, sanatçının manevi var oluşunu simgeleyen *tin* kavramını olumlayan ‘doğa görünür Tin, Tin de görünmez doğadır’ fikri temelindeki Alman Romantizmi’nin ve Hint eserlerinin Rusçaya çevrilmesiyle ülkede popülerleşen, *zihinsel özgürlük* hedefini taşıyan yoga pratiklerinin etkisinde değerlendirilmelidir (Whyman, 2008, s. 25-26).

İnsanın *zihinsel gücünü* ön plana çıkaran tüm bu görüşlerin dışında, Chekhov’un *varlık* sorununa cevap veren Rudolf Steiner’in Antropozofi düşüncelerinde de manevi

⁸ Başka kaynaklarda *coşku belleği* olarak yer alabilen kavram. Bu çalışmada her iki şekilde de kullanılmıştır.

yönden güçlü insanın sahip olduğu *gizli gerçeklere* ve *mistik* bir nitelik taşıyan *tin*'e değinilir.

Psikoloji üzerine çalışan dönemin bilim insanları, özellikle Sigmund Freud'un çalışmaları sayesinde insanın sahip olduğu gizli gerçekleri *bilinçaltı* ile özdeşleştirir (Whyman, 2008, s. 26). Bu noktada Stanislavski'nin *duygusal bellek* kavramına insanın *sahip olduğu gizli gerçekler* (farkında olarak ya da olmadan biriktirdiği deneyimlenmiş tüm gerçekler) tanımını yapmak yanlış olmaz.

“Stanislavski oyuncunun zihninin, iradesinin ve coşkularının –psikolojik yaşantımızdan sorumlu üç kuvvetin- sahne üzerinde canlı bir insanın yaratılması sürecine katılması gerektiğini biliyordu. Coşkuların uyarılmasında Stanislavski güç bir sorunla karşılaştı. İnsanlarda, genellikle kontrolümüzde olmayan mekanizmaların mevcut olduğunu keşfetti (...) coşkularını yaşamak için sahneye kişisel bir neden olmaksızın çıkan bir oyuncu da bu coşkulara hükmedemez, çünkü coşkusallık tepkiler de böyle kontrol dışı mekanizmalara tabidir (...) Bu gerçek Stanislavski'yi şu fikre götürdü: *Bilinçaltı* –coşkuların kontrol edilemez bileşimi- bütünüyle erişilmez değildir ve bu içsel mekanizmayı isteğe bağlı olarak ‘çalıştırabilecek’ bir tür anahtar olmalıdır (Moore, 2011, s. 35)”.

Bilinçaltı mekanizmasını ‘isteğe bağlı olarak çalıştırabilecek bir tür anahtar olmalıdır’ fikrinin bir sonucu olarak Stanislavski, yıllar süren denemelerinde *bilinçaltını bilinç yoluyla harekete geçirmenin* yollarını arar.

İlk denemelerde ulaşılan sonuç, oyuncunun *isteğine bağlı* şekilde *kontrol edebileceği* bir güç olarak, sahne üzerindeki *amacına* odaklanmasıdır. Oyuncunun *sihirli eğer* yoluyla kendine ‘eğer bu durumla karşılaşılsaydım ne yapardım’ sorusunu sorması, sahne üzerinde bulunma *amacını* bulmasında ona yardımcı olacaktır (Stanislavski, 2006, s. 71). *Doğru amaç*, sahne üzerinde birtakım denemeler sonucunda bulunacak ve oyuncunun bedenini devreye sokarak onu *eyleme* zorlayacaktır (Stanislavski, 2006, s. 164-165):

“Sistem, aktörün, *inanç* teknikleri ve *sihirli eğer* (magical if) yoluyla, dikkatini toplama ve sahne üzerinde hep uyanık kalabilme, mevcut anda *deneyimleme* yapabilme yeteneğini geliştirmesini sağlamak için tasarlandı. Sahnede ifa etmeleri gereken *görev*⁹ üzerine odaklanarak, aktörler, *gerçekliği hissetmek* ve *kasları serbest bırakmak* pratiğini geliştirip uygular; bu da onların izleyiciye tepki vermemelerini, kaskatı kesilmemelerini, aşırı kasılmamalarını sağlar. Bütün devinimler içsel bağlamda *gerekçelendirilmiştir –dışsal bağlamda cisimleştirilmiş* değildir (...) Görev aktörün iradesine hitap eder: tinsel bir *görev* içsel açıdan aktörün bilinçli ya da üstbilinçli duygusunu harekete geçirecektir. Bu, *bilinç yoluyla bilinçaltına giden yoldur* (Whyman, 2008, s. 55)”.

⁹ Bu noktada kastedilen *görev*, Stanislavski'nin amaç (objective) kavramıdır.

Stanislavski çalışmalarında, Sistem'in son aşaması olan *fiziksel eylemler yöntemini* oluşturan dek, birbirinden bağımsız kabul edilen *içsel* ve *dışsal* varlıklar arasındaki rasındaki ilişkiye odaklanmıştır. Sistem geliştikçe, *bilinçaltına bilinçli yoldan ulaşmak*, yöntemin ilk çalışmalarında denendiği gibi (dışsal bağlamda *cisimleştirmeden* içsel bağlamda *gereçeklendirme* yoluyla) *içten dışa* değil; Meyerhold, Vakhtangov ve Chekhov'un yıllar süren çalışmalarında keşfedeceği gibi *dıştan içe* çalışarak sağlanmıştır.

Sözü edilen tiyatro insanlarının çalışmalarıyla birlikte, 'zihin bedeni kontrol eder' fikri yerini 'beden ve zihin *birlikte* hareket eder' fikrine bırakmıştır. Sistem'in son aşamasında geline nokta, Stanislavski'nin *fiziksel eylemler yöntemini* Moore, Chekhov'un yaklaşımını andırır şekilde, oyuncunun çalışması noktasında şu şekilde tanımlar:

"Oyuncu, sahne üzerine çıkmadan önce bir coşkuyu zorlamak yerine, psiko-fiziksel eylemin psikolojik tarafını harekete geçiren ve böylelikle psiko-fiziksel birlikteliği yakalayan yalın, somut ve anlamlı bir fiziksel eylemi icra eder (Moore, 2011, s. 47)".

Sistem'de geline nokta, coşkunun zorlanması yerine fiziksel eylemin *zamanlama* açısından öne alınmasıdır. İlk çalışmalarda oyuncunun *dosdoğru ruhundan gelen tinsel tutkuyu* gerçekleştirebilmesi için jest ve hareketlerin kısıtlanarak dışsal *cisimleştirmenin* önünün tıkandığı, oyuncunun *içsel* tekniğinin vurgulandığı görülmüş (Whyman, 2008, s. 55); zaman içinde başarısızlıkla sonuçlanacak 'dışsal bağlamda *cisimleştirmeden* içsel bağlamda *gereçeklendirme*' fikriyle yola çıkan Sistem'in ilk denemelerinde, Birinci stüdyo eğitmenlerinden Leopold Antonovich Sulerzhitsky'nin istenen duyguyu ifade etmekte zorlanan bir oyuncunun yerde inerken üstüne oturup 'bas bas bağırdığı' durumlara dahi şahit olunmuştur (Whyman, 2008, s. 56).

3.1.1.2. Leopold Antonovich Sulerzhitsky

Michael Chekhov'un Moskova Sanat Tiyatrosu'nda rol aldığı ilk oyun *Hamlet*'in ilk sahnelenme tarihi olan 1911 yılı, Moskova Sanat Tiyatrosu'nun araştırma laboratuvarı Birinci Stüdyo'nun kurulduğu tarihtir:

"1911 yılında Moskova Sanat Tiyatrosu, temel olarak Stanislavski sistemi içinde eğitim veren ama gerçekçi olmayan yaklaşımları da teşvik eden Leopold Sullerzhitski'nin (1872-1916) yönetimi altında Birinci Stüdyo'yu kurdu. Burada, en başta Richard Boleslavski, Mikhail Çehov ve Eugene Vakhtangov gibi geleceğin öncüleri eğitim gördü (Brockett, 2000, s. 519)".

Gerçekçi olmayan yaklaşımları da teşvik eden Leopold Antonovich Sulerzhitsky, Chekhov'un, fikirlerinden etkilendiği ve geliştirdiği oyunculuk tekniklerinin düşünsel temelinde büyük payı olan bir figürdür.

Yıllar içinde Rudolf Steiner'in *mistik* Antropozofi düşüncelerine yönelecek olan Chekhov, pek yerinde sayılmayacak ruh haliyle, *varlık sorununa* çözüm bulabilmek amacıyla bir süre ilgi duyduğu yoga ve meditasyon teknikleri hakkındaki ilk bilgileri, 1912 yılında tanıştığı Sulerzhitsky'den almıştır. Sulerzhitsky'nin Birinci Stüdyo'daki eğitimlerinde, öğrencilerin konuşmadıkları bir dilde iletişim kurmalarını sağlamaya çalıştığı, beden ve zihin arasında *denge* ve *iletişim ağı* kuran bir enerji yapısı (beden ve zihin dışında üçüncü bir yapı) olan Hint felsefesi kaynaklı *prana*¹⁰ kavramı (bir diğer deyişle, *Zihnin Yaratıcı Durumu*'nun kendisi) üzerine çalıştığı görülür. Dönemin Rusyasında popüler hale gelen Hint meditasyon tekniklerinin etkisiyle, *Zihnin Yaratıcı Durumu*'nun uyandırılmasında etkili fiziksel ve psiko-fiziksel çalışmaların *ilk adım* olduğunu belirten Sulerzhitsky, *zihnin yaratıcılık potansiyeli* ile oyunculukta ustalaşma arasında doğrudan bir bağ kurmuştur. (Ashperger, 2008, s. 46).

Sulerzhitsky'nin üzerindeki etkisini *Oyuncunun Yolu* başlıklı otobiyografisinde Chekhov şu şekilde dile getirir:

“Sulerzhitsky'nin varlığından; ‘yüreğiyle hareket eden’ ve ‘ilgi alanınızı cesaretlendiren’ biri olduğundan bahsetmeden söz edemezsiniz. Ahlaklı yaklaşımı ve otoritesi harikaydı. Yalnızca tiyatro, yaşam ve işle ilgili sorulan sorulara hararetle verdiği harika cevaplar yüzünden değil; söylediği her şeyi *yapmış* olduğu için. Onu *duymaktan* öte ateşli ruhunu ve keskin, sevgi dolu zihnini *görüyoruz* (Chekhov, 2005, s. 51)”.

1916 yılında Sulerzhitsky'nin ölümü Chekhov'un psikolojisini olumsuz yönde etkilemiş; ancak öğretmenin beden ve zihin dışında bir yapının *daha* olduğu fikrini sorgulatmasıyla Chekhov, kendi *yöntemini* oluşturma noktasında ilk adımlarını atmaya başlamıştır. Sulerzhitsky'nin ölümüyle birlikte Chekhov, Stanislavski'nin oyuncunun bedeni ve zihni üzerine düşüncelerini sorgulamaya başladığı bir sürece girmiştir (Ashperger, 2008, s. 46).

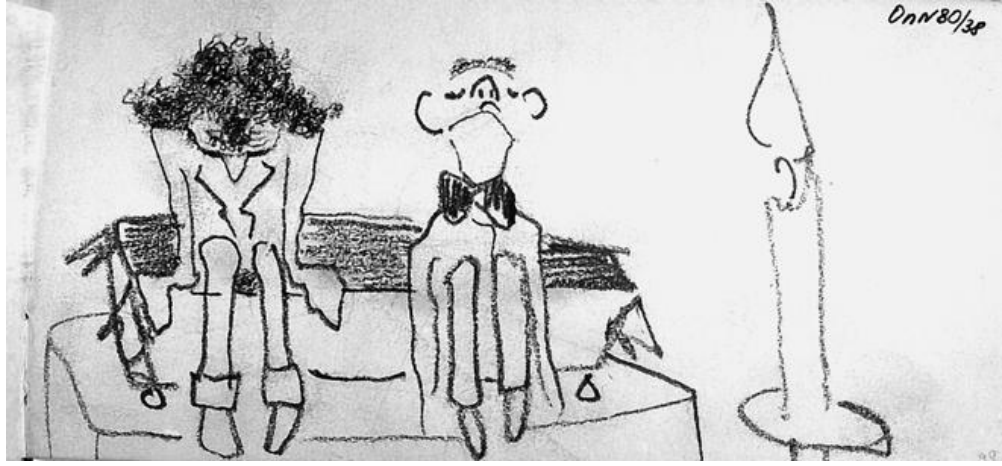
Stanislavski *Sanat Yaşamım* başlıklı otobiyografisinde Birinci Stüdyo'nun kuruluş sürecinde Sulerzhitsky'nin kendisini nasıl cesaretlendirdiğini anlatır:

“Sulerzhitsky sanattaki yalnızlığı, araştırmalarındaki acılarını anlamış; yapmaya çalıştıklarıyla ilgilenmeye ve bu çalışmalar konusunda beni cesaretlendirmeye başlamıştı. Birlikte oyuncular üzerinde yeni keşifler yapmaya çalıştık ama başaramadık. Daha sonra,

¹⁰ *Oyuncunun soyut silahları* bölümünde *prana* kavramına tekrar değinilecektir.

genç oyunculara yöneldik ve tiyatrodaki ufak roller alan oyuncularla okuldaki öğrencilerimiz arasından bazılarını seçip onlara ders vermeye başladık. Ancak bu girişim de başarısız oldu. Sonunda Sulerjitsky, tiyatromuzdaki oyuncuların birinin sahip olduğu özel bir tiyatro okulunda ders vermeye başladı ve planlarıma uygun şekilde bir sınıfa ders vermemi sağladı. Birkaç yıl içinde çabalarım sonuç verdi ve bu sınıftan birçok insan tiyatromuza kabul edildi. Bunların arasında, tiyatromuzun tarihinde büyük bir yer edinecek olan Yevgeni Vakhtangov da vardı (Stanislavski, 1952, s. 525)''.

3.1.1.3. Yevgeni Bagrationovich Vakhtangov



Çizim 3.2. Yevgeni Vakhtangov ve Mikhail Chekhov
Chekhov, 2005, s. 53

Michael Chekhov *Oyuncunun Yolu* başlıklı otobiyografisinde, Yevgeni Bagrationovich Vakhtangov'un Birinci Stüdyo'da kendisini gördüğü ilk anda 'ben bu Suvorin Tiyatrosu oyuncusuyla çalışmayacağım' sözünü sarf ettiğini açıklar. Ancak zaman içinde Chekhov, Birinci Stüdyo'da Stanislavski ve Sulerzhitsky'nin yanı sıra Vakhtangov'dan da ders alır (Chekhov, 2005, s. 48).

Birinci Stüdyo'da bir yandan Stanislavski'nin öncülüğünde Sistem üzerine çalışılmakta; öte yandan bu yapı sayesinde yeni bir tiyatro kurulmaktadır. "Çoğumuzun yeni bir tiyatro manifestosu üretiminin olasılığı üzerine fikri bile yoktu (Chekhov, 2005, s.50)" diye belirten Chekhov için, Birinci Stüdyo'nun Moskova Sanat Tiyatrosu içinde ve ondan bağımsız yeni bir tiyatroya dönüşmesini sağlayan en önemli isimlerden biri (Sulerzhitsky ile birlikte) Vakhtangov'dur (Chekhov, 2005, s. 50).

Chekhov, Birinci Stüdyo'nun kuruluş sürecinde kendini *ikili* bir ruh halinin içinde bulduğundan söz eder: Bazı zamanlarda, insan türünün çaresizce sahip olduğu sevgisizlik ve ilgisizlik yüzünden kendini kasvetli bir ruh hali içinde bulur ve karamsar düşüncelere kaptırır; bazı zamanlarda ise kendini içinde bulunduğu karamsar

düşüncelerden kurtulmak için Birinci Stüdyo'yu bir *yaratıcılık alanı* olarak görür ve coşkulanır. Bu süreçte Vakhtangov, Chekhov'u ilgiyle dinlemekte ve onun psikolojik durumu ile ilgili düşüncelerine samimi bir şekilde yaklaşarak çözümler üretmeye çalışmaktadır. Chekhov Vakhtangov'u bir dostu ve öğretmeni olarak niteler (Chekhov, 2005, s. 52).

Rose Whyman, *Oyunculukta Stanislavski Sistemi: Modern performans alanındaki mirası ve etkisi* başlıklı araştırmasında, Sistem'in *karşısında* gördüğü Vakhtangov, Chekhov ve Meyerhold'un *hangi noktada* Stanislavski'den ayrılıp kendi çalışmalarına yöneldiklerini inceler. Bu araştırmasında Whyman, Birinci Stüdyo'nun kuruluş sürecinde Stanislavski'nin Vakhtangov'u 'bana yeni bir tiyatro lazım, sessizce çalışmanı sürdür' sözleriyle cesaretlendirdiğini ve Vakhtangov'un öncülüğünde kurulacak bu *yeni* tiyatronun gerçek yaşama olabildiğince yakın bir *tinsel naturalizmi* hedeflediğini belirtir. Hâli hazırda ilk denemelerin yapılmakta olduğu, gelişme sürecinde olan Sistem, 'sahneyi insan tininin yaşantısıyla doldurabilecek yeni oyuncu neslinin eğitilmesi' hedefini taşımaktadır (Whyman, 2012, s. 196-197).

Vakhtangov'a Stanislavski tarafından verilen yetki, *insanın tinsel boyutunun ifadesi* hedefindeki *yeni* tiyatroda, ilk zamanlarda *uç* örnekler verilmesine neden olmuştur.

Vakhtangov'un 1913 yılında Birinci Stüdyo'daki ilk yönetmenlik denemesi Gerhart Hauptmann'ın *The Festival of Peace*¹¹ oyunudur (Chekhov, 2005, s. 50). Bu yapımda, dışsal tekniği feda etmek uğruna içsel tekniğe odaklanıldığı; çalışmadan elde edilen sonuçlarda Stanislavski'nin dahi 'bir tür hastalık, histeri' olarak nitelendirdiği bedensel ifadeden yoksun ve oyuncuların yalnızca *içe* odaklandığı aşırı duygusal durumların ön plana çıktığı görülür. Bahsi geçen ilk yapımın yarattığı şok yüzünden, yönetmenin 1915 tarihli ikinci denemesi olan Hemming Berger'in *Tufan* oyununa, Stanislavski ve Sulerzhitsky tarafından *kontrolcü* şekilde yoğun müdahalelerde bulunulmuş; bu gelişmeyle birlikte hem Vakhtangov, hem Chekhov *kendi* çalışmalarını somutlaştırmaya başlamışlardır (Whyman, 2012, s. 198-199).

Bu süreci Whyman, Konstantin Rudnitsky'nin *Russian and Soviet Theatre, 1905-1932: Tradition and the Avant-garde*¹² adlı araştırmasından Alexey Popov'un şu görüşlerini alıntılararak açıklar:

¹¹ Türkçesi: Barış Festivali.

¹² Türkçesi: Rus ve Sovyet Tiyatrosu, 1905-1932: Gelenek ve Avangart.

“‘Oldukça kısa bir sürede,’ diye anımsıyordu Alexey Popov, ‘baş döndürücü iki ya da üç yıllık bir şöhretin ardından, Stüdyo’da Sistem’e ve Stanislavski öğretisine karşı alaycı bir tutumun tohumları atıldı.’ Bu anlaşmazlıklar Devrim sonrasında su yüzüne çıktı ve MST ile Birinci Stüdyo arasında kesin bir bölünmeye yol açtı (Rudnitsky, 2000’den aktaran Whyman, 2012, s. 195)”.

Ancak bu bölünme düşünsel boyutta kalmış, somut bir ayrılığa neden olmamıştır. Vakhtangov ve Chekhov, Birinci Stüdyo’daki çalışmalarına devam etmişlerdir.

Vakhtangov’un çalışmaları *yaratıcılık bilinçdışıdır* düşüncesiyle şekillenmeye devam eder. Vakhtangov, hocası Sulerzhitsky’nin de etkisiyle *prana* fikrine yoğunlaşmış; oyuncunun dikkat (odak) nesnesinin *ne* olması gerektiği sorusundan yola çıkarak Stanislavski’nin Sistem’ini formüllemiştir.

Vakhtangov, Sistem’de oyuncunun çalışmasını ‘eylem (*ne* yapıyorum), amaç (onu *neden* yapıyorum) ve *uyarlama* (onu *nasıl* yapıyorum)’ formülü üzerine inşa eder. Oyuncunun kendine sorduğu *nasıl* sorusuna verdiği cevap aracılığıyla bedeninde oluşturduğu ifadeyi tanımlayan *uyarlama* kavramı ile Vakhtangov, çalışılan role Chekhov’un *hayali beden* olarak tanımladığı *ben olmayan, o kişi* şeklinde yaklaşmaya başlamış; *rol yapmak* ile *o kişi gibi yapmak* arasında net bir ayrıma ulaşmıştır (Whyman, 2012, s. 201-203).

Stanislavski’nin Sistem’i kendisinden daha iyi öğrettiğini belirttiği (Moore, 2011, s. 29), *uyarlama* formülü üzerinden Sistem’i geliştiren ve 1917 yılına kadar Sistem üzerine Birinci Stüdyo’da dersler veren Vakhtangov, zaman içinde, yukarıda tanımlı verilen formülleştirilmiş gelişimi bir kenara iterek Stanislavski’nin ilk düşüncelerine yönelmiş ve *karakterin psikolojisinin gerekçelendirilmesi* (içsel gerekçelendirme) fikriyle *dışsal tekniği* reddetmiştir (Whyman, 2012, s. 203).

Bir yandan Vakhtangov’un fikirlerini farklı açılardan değerlendirip değiştirerek geliştirdiği *deneysel* çalışmaları devam ederken; öte yandan aynı dönem içindede Chekhov, Birinci Stüdyo’da rol aldığı oyunlarda dikkat çeken, *iyi* bir oyuncu olarak adını duyurmuş; ancak aile içindeki sorunlar ve Rus Devrimi üzerine hissettikleri yüzünden artan psikolojik sorunlarına çare bulmakta zorlanmıştır. Charles Darwin’i ‘evrenin *anlamsız* rastlantılar tarafından yönetildiği’ fikrine sahip olduğu için; Karl Marx’ın tarihsel materyalizmini Darwin’in düşüncesini onayladığı için; Friedrich Nietzsche’nin düşünceleri ve *yoga* temelli Hint felsefesi de *kendi varlık sorununa* çözüm sunamadıkları için, arayışını Rudolf Steiner’in fikirlerini benimseyene kadar sürdürecektir. Whyman’ın araştırmasına göre Stanislavski, *varlığının anlamı*

arayışındaki Chekhov’a bu arayış üzerine şu sözleri sarf etmiştir: “Felsefe çalıştığını biliyorum; bununla bir yere varamazsın. Senin işin tiyatro; daha yirmi altı yaşındasın ve şimdiden ünlüsün (Whyman, 2012, s. 219)”.

Sulerzhitsky’nin ölümünden sonra, 1916 yılında Birinci Stüdyo’nun yönetimini devralan Vakhtangov’un Birinci Stüdyo’da yönettiği *XIV. Erik* yorumu ile Moskova Sanat Tiyatrosu’nda Stanislavski’nin yönettiği *Müfettiş* oyunu aynı süreçte çalışılmıştır. Mikhail Chekhov her iki oyunda da başrolü oynar. Chekhov’un Vakhtangov yorumu *XIV. Erik* oyunundan bir fotoğrafı Görsel 3.2.’de, Stanislavski yorumu *Müfettiş* oyunundan bir fotoğrafı Görsel 3.3.’te görülebilir.

Oyunculuk eğitimi için bir el kitabı: Stanislavski Sistemi başlıklı çalışmasında Sonia Moore, Stanislavski’nin ‘gerçek müridi’ olarak tanımladığı Vakhtangov’un yıllar içinde Moskova Sanat Tiyatrosu’nda büyük bir başarı elde etmesini ve Chekhov’un bu başarıdaki rolünü şu şekilde açıklar:

“Vakhtangov *XIV. Erik* üzerine çalışırken, Stanislavski Gogol’ün *Müfettiş*’ini sahneliyordu. Büyük oyuncu Mihael Çehov her iki oyunda da başrolü oynadı. Vakhtangov, Çehov’a Stanislavski’nin taleplerini gerçekleştirmesinde yardımcı oldu ve her iki yönetmenin çalışmasında da Çehov’un elde ettiği sonuçlar göz kamaştırıcıydı. Mihael Çehov’un, Gogol’ün oyunundaki Khlestakov’u groteskliğiyle büyülüyordu. Vakhtangov çok sevinçliydi; Stanislavski’nin ve doğalcılığın sınırlarını aşmaya çalıştığını görmüştü. Stanislavski Vakhtangov’un Mihael Çehov ile başardığı şeyden öylesine etkilenmişti ki oynayacağı Salieri rolünde Vakhtangov’la birlikte çalışmak istedi. Bu eşsiz bir birleşimdi – oyuncu Stanislavski, yönetmen Vakhtangov (Moore, 2011, s.126)”.

Stanislavski’nin Sistem denemelerinde ulaştığı ilk fikirlerine yönelen Vakhtangov’un Birinci Stüdyo’da yönettiği *deneyysel* oyunlarda, oyunun biçimine *uygun* ve *gerekli gördüğü* oyunculuk biçimini aradığı ve Vakhtangov’un arayışlarının Sistem’i *tamamlama* hedefi taşıdığı görülür:

“Stanislavski sonsuz deneylere ve öteki keşiflere yol gösteren bilimsel bir teori keşfetti. Vakhtangov inançlı bir biçimde işaretleri takip etti ve Stanislavski’nin Sistem’inin ilerlemesine katkıda bulundu. Onun Sistem’den yaptığı çıkarsamalar, tiyatroya oyunculukla ilgili müthiş teknikler kazandırdı. Vakhtangov’un prodüksiyonları deneyysel olmasına rağmen, çalışmaları Moskova Sanat Tiyatrosu’nun tarihinde önemli bir kilometre taşıdır ve dünya tiyatro üzerinde derin bir etkiye sahiptir (Moore, 2011, s. 133)”.

Otobiyografisi *Oyuncunun Yolu*’nda Chekhov, *Müfettiş* ile eşzamanlı çalışılan *XIV. Erik*’in prova sürecinin son zamanlarını şu şekilde anlatır:

“Çalışma günlerim ikiye ayrılmıştı –sabahları *Müfettiş* için Sanat Tiyatrosu, öğleden sonraları *XIV. Erik* için Birinci Stüdyo. Vakhtangov her gün Moskova Sanat

Tiyatrosu'ndaki provalarımın nasıl geçtiğini soruyordu ve ona Khlestakov'u nasıl çalıştığımı anlatıyor; hatta gösteriyordum. Çoğu zaman kahkahalara boğuluyor ve mutlu görünüyordu. Daha sonra, Erik'in seyirciye kapalı kostüm provası zamanı geldi. Vakhtangov birkaç arkadaşıyla birlikte salonda oturuyordu. Perde açıldı ve oyunun ilk perdesi başladı. Vakhtangov bana, oyunumla ilgili, tek bir yorumda dahi bulunmadı. İkinci ve üçüncü perdeler de yorumsuz şekilde geçti. Nadir yaşanan bir olay! Sahnede tam olarak ne yaşandığını anlamadım. Bu ilk kostümlü ve makyajlı provaydı. Çoğu prova için 'korkunç' deniliyordu. Oyuncular tüm öz-kontrolünü kaybediyor; gereksiz fazla enerji harcıyor; git gide tedirgin ve endişeli hâle geliyor ve kötü oynuyorlardı (...) Oyunculugum onu bitirmişti. Vakhtangov'un Erik'i iptal etmeyi düşünmeye başladığını öğrenmek oldukça kötüydü. Benim için bir prova daha yapma kararı alındı. İlkinden daha başarılı geçen bir provaydı. Vakhtangov'un gizemli sessizliğinin ve ölümcül düşüncelerinin arka planı açığa çıktı. Sanat komitemiz yapma başlamadan önce, Erik'in rollerini dağıtırken Vakhtangov elleriyle kulaklarımı kapatmış ve duyabileyim diye yüksek sesle şöyle bağırıyordu: 'Erik rolünde Chekhov'u *anlama* şansına sahip olmalıyım' (Chekhov, 2005, s. 93-95)".



Görsel 3.2. *Chekhov Birinci Stüdyo'da, August Strindberg'in XIV. Erik oyununda XIV. Erik rolünde, 1921*
Chekhov, 2005, s. 94



Görsel 3.3. *Chekhov Moskova Sanat Tiyatrosu'nda, Nikolay Gogol'ün Müfettiş oyununda Khlestakov rolünde, 1921*
Chekhov, 2005, s. 93

3.1.1.4. Rudolf Steiner

Michael Chekhov'un geliřtirmiş olduđu oyunculuk teknikleri hakkında en kapsamlı bilgiye ulařılabilecek olan kitabı *Oyuncuya*'nın önsözünde İngiliz oyuncu, yönetmen ve arařtırmacı Simon Callow¹³, Chekhov'un Moskova Sanat Tiyatrosu'na giriřinden Birinci Stüdyo'nun başına geçtiđi kadarki süreci řu řekilde özetler:

“Stanislavski hiç çekinmeden Chekhov'un çalıştığı en yetenekli oyuncu olduğunu söylüyordu, ‘fokurdayan hayal gücü’ yüzünden bir zaman sonra dayanamayıp derslerinden kovmasına rağmen. Chekhov'un grotesk bir korkuyla keskinleşen, mistik ve garip elementlerle başkarakterini süslediđi, Stanislavski'nin Müfettiş'i ile birlikte müthiş bir başarı elde ettiler. Ama bu mutlu işbirliğine rağmen, oyunculukla ilgili oldukça farklı görüşleri olduğu apaçık ortadaydı. Bir anlamda, sezgisel, cesur, sonsuz esnek ve görünüşe göre istediđi her řekle girebilen Chekhov, dikkatli ve tedbirli Stanislavski'nin olmak istediđi oyuncuydu. Chekhov'un özel hayatı da korkunç derecede uçarıydı; alkolik, paranoyak ve tümüyle beklenmedik... Ama o da sonrasında Stanislavski'ninki kadar acil bir arayışa girdi, önce hayatının kendisi için ne ifade ettiđini bulmaya çalıştı, sonra da

¹³ [3] <http://simoncallow.com/>
(Eriřim tarihi: 23.03.2019)

sanatının kaynağını anlamaya. Bu anlam ve anlayış arayışında, Chekhov ilk yoga çalışmaya yöneldi sonra da Rudolf Steiner'in Antropozofik çalışmalarına. Öğretmeye ve yönetmeye başladı; zamanla İkinci Moskova Sanat Tiyatrosu'nun yöneticisi oldu (Chekhov, 2014, s. 14)".

Callow'un İkinci Moskova Sanat Tiyatrosu olarak adlandırdığı Birinci Stüdyo'daki dönüşüm süreci, Oscar Gross Brockett'in *Tiyatro Tarihi* başlıklı araştırmasında şu şekilde anlatılmaktadır:

"1924 yılında, Anton Çekhov'un yeğeni Mikhail Çekhov (1891-1855) tarafından yönetilen Birinci Stüdyo, İkinci Moskova Sanat Tiyatrosu olarak bağımsız bir örgütlenme haline geldi. 1910 yılında Moskova Sanat Tiyatrosu'na giren Çekhov, kısa bir süre sonra Stanislavski'nin yöntemini yetersiz bulduğundan daha sonra Vakhtangov ile birlikte çalıştı ve XIV. Erik kompozisyonuyla büyük ün kazandı. Çekhov, Stanislavski sisteminin, olasılıklara vurgu yapmaktansa doğaya öykünerek oyuncuyu sınırladığını düşünüyordu. Buradan hareketle, oyuncunun birincil aracı olarak, çözümlemenin üzerine esinlenmeyi koydu. Yine de yaklaşımları büyük ölçüde mistikti. Belki de bu yüzden topluluğundan 17 çalışma arkadaşı istifa ederek suçlama kaleme aldılar. Çekhov bunun ardından Rusya'yı terk etti ve bir oyunculuk okulunu yürüttüğü ve *To the Actor* adlı kitabını yazdığı Birleşik Devletler'e yerleşti. İkinci Moskova Sanat Tiyatrosu 1936 yılında dağıldı (Brockett, 2000, s. 552)".

Aynı sürece Callow, *Oyuncuya*'nın önsözünde şu şekilde yer verir:

"Onun oluşturdukları Stanislavski'den farklıydı. 'İdealist' ve 'mistik' boyutları, devlet otoritesinden bazı kişiler ve oyuncular arasında sert karşı çıkışlara sebep oldu. O sırada, başta her türlü deneyselliği ve radikalliği destekleyen, sonrasında ise sanatı, katı politik terimlere hapseden bürokrasinin kemikleştiricisi Rus Devrimi'nin birinci dalgası geçmişti. 'Hasta sanatçı' olarak ihbar edilen Chekhov, sonunda Rusya'dan sürüldü ve bazen Orestes gibi merhametsiz kader tarafından takip edildiği, ömür boyu süren yolculuğuna başladı. Riga'dan Berlin'e, Paris'ten Dartington'a, Connecticut'tan New York'a taşındı. Zaman geçti ve yine savaş, hem iç savaş hem de küresel, onu ve başarılı okullarını, tiyatrolarını daha uzak saklanma yerlerine itti, sonunda Hollywood'a gelene kadar (Chekhov, 2014, s. 14)".

Brockett'e ve Callow'a göre *mistik* yaklaşımlarıyla dikkat çeken Chekhov'un oyunculuk sanatında role yaklaşım noktasında geliştirdiği *yöntemin* düşünsel temelinde, şüphesiz, Rudolf Steiner'in düşünceleri bulunur. Avusturyalı filozof Steiner'in kurucusu olduğu Antropozofi Derneği'ne katılması ve komünist rejimi reddetmesi üzerine Chekhov, 1928 yılında Rusya'dan ayrılır. Sonunda İngiltere'deki Dartington'a

yerleşinceye kadar sürecek, Avrupa’da tutunmaya çalıştığı süreç başlar; bir nevi *sürgün* edilir.¹⁴

Antropos (insan) ve *sophie* (bilgelik) kelimelerinden türettiği, *insanın bilgeliği* anlamına gelen Antropozofi düşünceleriyle tanınan Steiner’ın “XX. yy.’ın gerçeği arayan insanları için yeni bir tinsel insan ve dünya imgesi ortaya koyma (Steiner, 1987, s. 7)” hedefi taşıdığı görülür. Antropozofi kavramı Britannica’ya göre oldukça karmaşık bir şekilde tanımlanır:

“Antropozofi, insan aklının manevi dünyalarla iletişime geçebileceği fikrine dayanan bir felsefedir. Tüm insanlarda *gizlenmiş şekilde* var olan *bilme becerilerinin* tam anlamıyla ulaşılabilir olması için manevi bir dünyanın varlığını ve bu dünyanın sadece saf düşünce ile anlaşılabilir olduğunu öneren Avusturyalı filozof, bilim insanı ve sanatçı Rudolf Steiner tarafından formüle edilmiştir. Kuramcı, rüyaya benzer bir bilinçlilik hâli sayesinde dünyadaki manevi süreçlerde rol almanın *insan olmanın esası* olduğunu savunur (...) Bu düşünceyle (Steiner), 1912 yılında Antropozofi Derneği’ni kurdu. Hâli hazırda merkezi Dornach, İsviçre’de bulunan derneğin dünya çapında şubeleri mevcuttur¹⁵”.

Chekhov *Oyuncunun Yolu*’nda, Moskova’daki bir kitapçının vitrininde ilk kez karşılaştığı Steiner’ın *Knowledge of the Higher Worlds, and its Attainment*¹⁶ adlı kitabını gördüğünde *alaycı* bir şekilde şöyle düşündüğünü paylaşır:

“Eğer bu bilgiyi elde etmenin ne şekilde mümkün olduğunu bilmek mümkün olsaydı; bu çok uzun zaman önce elde edilmiş olacaktı ve yazarın bu kitabı yayınlamasının hiçbir anlamı kalmayacaktı (Chekhov, 2005, s. 133)”.

Varlığının anlamı arayışındaki Chekhov aradığını, zaman içinde, bir kitapçı vitrininde bir kitabını ilk gördüğü anda alaycı şekilde yaklaştığı Steiner’ın düşüncelerinde bulacaktır. Steiner *Teozofi: Duyu-üstü Dünya Kavrayışına Giriş ve İnsanın Varoluş Nedeni* başlıklı eserinde insanın özvarlığından bahsederken, insanın yazgısının, nesnelerle kurduğu *özel* ilişki biçimlerinden kaynaklandığını ileri sürer ve bu ilişki biçimlerini üç yönde değerlendirir:

“Birincisi, insana duyu organları yoluyla sürekli veriler gönderen, dokunulur, koklanır, tadılır, duyulur ve görülebilir nesneler. İkincisi, bu nesnelerin insan üzerinde bıraktığı izlenim: Bir şeyden hoşlanıp hoşlanmaması, çekici veya itici bulması, o şeyin kendisi için sempatik veya antipatik, yararlı ya da zararlı olmasına bağlı. Üçüncüsü ise, ‘aynı zamanda tanrısal bir varlık’ olarak kazandığı, nesnelerle ilgili kavrayışlar, onun için varlıkların varoluş ve etkinlikleriyle ilgili gizlerinin açıklığa kavuşmaları (Steiner, 1987, s. 18)”.

¹⁴ [1] <https://www.imdb.com/name/nm0155011/bio>

(Erişim tarihi: 24.02.2019)

¹⁵ [4] <https://www.britannica.com/topic/anthroposophy>

(Erişim tarihi: 24.02.2019)

¹⁶ Türkçesi: Yüksek Dünyaların Bilgisi ve Onları Elde Etme.

Steiner yukarıda bahsi geçen, insanın nesnelerle kurduğu üç ilişki biçimini, insanın özvarlığının üç dünyasıyla özdeşleştirir. Bu üç dünya insanın kendi *beden*, *ruh* ve *tin* dünyalarıdır. *Beden* çevrenin verilerini duyuları aracılığıyla *algıladığı* yönüdür; *ruh* insanın dünya ile arasında istek ve isteksizlik, mutluluk ve acı gibi *özel* ilişki kurduğu yönüdür; *tin* ise ‘tanrısal bir varlık gibi’ dünyayı *gözlemlediği zaman* kendini gösteren yönüdür (Steiner, 1987, s. 19-20). “Buna göre insan, üç dünyanın hemşehrisidir. Bedeniyle, gene onunla algıladığı dünyaya aittir. Ruhuyla, kendi dünyasını kurar. Tiniyle, diğer ikisinin üstünde bir dünya açıklığa kavuşur (Steiner, 1987, s. 20)”.

Buna göre her insan kendi üç dünyası ile birlikte yaşar. Bu noktada Steiner, bir konuda okuyucuyu uyarır: *Beden* aracılığıyla dış dünyayı algılayan insan, eğer yalnızca duyularına güvenirse ruhsal ve tinsel dünyaları ile tanışamaz (Steiner, 1987, s. 67):

“Nasıl kör doğmuş birisine ameliyattan sonra o zamana kadar karanlık olan dünya aydınlık ve renkli görünürse, ruhsal ve tinsel anlamda uyanan birisine de daha önce yalnız bedensel olarak algıladığı şeyler ruhsal ve tinsel özellikleriyle görünürler (Steiner, 1987, s. 70)”.

Bu noktada, Stanislavski’nin oyunculuk sanatında *bilinçaltına bilinçli yoldan ulaşma* fikrine temel aldığı *beden ve zihin arasındaki ikilik* görüşüne Steiner’in *karşı çıktığını* belirtmek gerekir.

Cynthia Ashperger, *The Rhythm of Space and the Sound of Time: Michael Chekhov's Acting Technique in the 21st Century*¹⁷ başlıklı çalışmasında, Steiner’in beden-zihin ikiliği görüşüne karşıtlığını, Henry Barnes’ın *A Life for the Spirit: Rudolf Steiner in the Crosscurrents of Our Time*¹⁸ başlıklı çalışmasından yaptığı şu alıntıyla belirtir: “Batı uygarlığı insan deneyiminin içsel ve dışsal yönlerini görme yeteneğini kaybediyor; (çünkü *ve ancak*) ikisi tek bir bütündür (Barnes, 1997’den aktaran Ashperger, 2008, s. 34)”.

Dönemin Batı felsefesinden birbirinden *bağımsız* oldukları düşünülen beden ve zihin ikiliğinin karşısında duran Steiner, yukarıda görüldüğü üzere, insan doğasının birbirinden *ayrılmaz* üç dünyası olduğunu savunmaktadır: *beden*, *ruh* ve *tin* dünyaları.

Ashperger, Steiner’in öne sürdüğü insanın sahip olduğu üç dünya fikrinin insan bedenind *yönetildikleri* merkezleri şu şekilde açıklar:

“Bu ikilinin [beden ve zihin] bir bütün olarak görülmesi girişimiyle Steiner, insan varlığını da kendi başlarına özerk; ancak iç içe geçmiş ve birbirleriyle ilişki içindeki üç organik

¹⁷ Türkçesi: Mekanın Ritmi ve Zamanın Sesi: 21. Yüzyılda Michael Chekhov’un Oyunculuk Tekniği.

¹⁸ Türkçesi: Tin’e Adanmış Bir Yaşam: Zamanımızın Tersinde Rudolf Steiner.

sistem olarak görür: kafa bölgesindeki merkeziyle *sinir/duyu* sistemi; göğüs bölgesindeki merkeziyle, nefes alma ve kan akışı ile ilgili *ritmik sistem*; ve alt beden organları ile bacaklardaki merkeziyle *metabolik/uzuv* sistemi. Bu üçlü yönetim Antropozofi’de *İnsanın Üç Katlı Doğası* olarak adlandırılır ve insan varlığının üç yönüyle eşleştirilir: beden, ruh ve tin. Steiner’ın tinsel biliminde sinir/his sistemi tin’e, ritmik sistem ruha ve metabolik/uzuv sistemi bedene karşılık gelir; ve Chekhov’un tekniği üzerine konuşulduğunda bu eşleşmenin büyük önemi vardır (Ashperger, 2008, s. 34)”.

Steiner’ın *beden, ruh ve tin* ile ilişki kurduğu üç merkez, Chekhov’un *hayali merkezleri*¹⁹ ile aynı merkezlerdir: *Kafa* merkezi (sinir/duyu sistemi; *tin*), *göğüs* merkezi (ritmik sistem; *ruh*) ve *alt beden* merkezi (metabolik/uzuv sistemi; *beden*).

3.1.2. XXI. yy. Oyunculuk eğitiminde Michael Chekhov

Dünya tiyatro tarihinde, oyunculuk sanatına ilk defa *bilimsel* veriler ışığında yaklaşan ve bu yaklaşımla sistemli bir role yaklaşım yöntemi geliştiren ilk tiyatro insanı Konstantin Sergeyevich Stanislavski’nin Sistem’ini özetleyen Sonia Moore’un *Stanislavski Sistemi* başlıklı çalışmasının önsözünde yazar ve yönetmen Joshua Logan, 1930 ve 1931 yıllarında Stanislavski’nin Moskova’daki çalışmalarını seyretme fırsatına eriştiğini belirttikten sonra, *yöntemle* ilgili sorduğu sorulara aldığı cevabı aktarır: “Stanislavski’ye yöntem hakkında sorular sorduk. Bize ‘kendi yönteminizi yaratın’ dedi. ‘Benim yöntemimin kölesi olmayın. Sizin işinize yarayacak bir şeyler yaratın! Ama lütfen gelenekleri yıkmayı ihmal etmeyin (Moore, 2011, s. 20)”.

Çalışmanın bu noktasında, çalışmanın *Giriş* bölümünde değinilen bir noktayı okuyucuya tekrar hatırlatmakta fayda vardır. Stanislavski’nin yukarıdaki düşüncesinin verdiği destekle bu çalışmada, Chekhov’un geliştirdiği ve kendi oyunculuk çalışmalarında kullandığı teknikler, Stanislavski’nin ‘kendi yönteminizi yaratın’ şeklindeki arzusunun gerçekleşmiş bir örneği olduğu için; Chekhov’un role bütüncül yaklaşım şekli bir *yöntem* olarak adlandırılmaktadır. Gelineen noktada, XXI. yy.’da kabul gören diğer oyunculuk teknik ve anlayışlarının da dâhil olduğu bilgi birikimi içinde Chekhov’un *yöntemi*, oyuncuya *yalnızca* role yaklaşım noktasında bir perspektif sunduğu için bir *öneri* niteliği taşımaktadır.

XXI. yy.’da oyuncu eğitimi ile ilgili en çok dikkat çeken nokta, *karma* nitelikte bir yolun izlenmesidir. Dolayısıyla, oyuncunun bedensel ve zihinsel birtakım

¹⁹ Bu çalışmanın *Hayali beden ve Şvayk* bölümünde, hayali merkezlere tekrar değinilecektir.

deneyimlerin ardından kendi çalışmasına *aldığı* tüm teknikler kendi *yöntemini* yaratmasında ona yardımcı olacaktır.

Tiyatro ve oyunculuk sanatlarının tarihsel gelişiminde gelinen noktada, çağın gereklerine uygun şekilde, Stanislavski'nin yukarıda yer alan arzusu *gerçekleşmiştir*. XXI. yy.'a gelindiğinde, teknolojik gelişmeler ve küreselleşme faktörleri Batı ve Doğu'yu bir araya getirmiş; yüzyıllar boyunca devamlılık göstermiş olan tüm geleneksel türlere ve oyunculuk teknik ve anlayışlarına erişim kolaylaşmıştır. Bu erişim sayesinde, örneğin Japon tiyatrosunun bir türü, Fransa'daki bir tiyatro veya oyunculuk okulunda araştırma kapsamına alınabilmektedir. Bu sayede oyuncunun 'işine yarayacak bir şeyler yaratılmış' ve 'gelenekler yıkılmıştır'.

Bu araştırmanın kapsamı Chekhov'un oyunculuk eğitimi için geliştirdiği tekniklerle sınırlı olsa da, oyunculuk tarihi boyunca geçirilen evrimin ve tüm teknik ve anlayışlarda yer alan temel ortak noktanın *ne* olduğunu kavramak açısından, aşağıda XXI. yy. tiyatro düşüncesine hâkim *bazı* tiyatro insanların düşüncelerine kısaca değinilecektir. Ancak bu, üzerine sayısız çalışma yapılan tüm bu oyunculuk teknik ve anlayışlarının açıklanması amacını değil; Chekhov yöntemiyle bağlantılı olduğu görülen düşüncelerin tarihsel süreçteki gelişimini kısa bir değerlendirme niteliğinde sunmaktan öte bir amaç taşımayacaktır.

XXI. yy.'da teknolojik gelişmeler ve küreselleşmenin etkisiyle bilgiye ulaşmanın kolaylaşması sayesinde, tiyatro insanların üzerinde durduğu *ortak bir temel noktanın*, yadsınamaz bir gerçek olarak kabul edildiği görülür: Dünyanın her yerinde ve tüm disiplinlerde oyuncu, sahne üzerinde gündelik gerçekten kurtulmalıdır. *Sahne gerçeği* ile *gündelik gerçek* birbirinden farklı iki kavramdır.

Chekhov'un bir sanat dalı olarak oyunculuk üzerine aşağıdaki görüşünde, *sahne gerçeği* ile *gündelik gerçek* arasındaki farkı açıkladığı ve gündelik gerçeğin oyuncunun psikolojisi üzerindeki tehlikeli etkisinden dikkat çektiği göze çarpar:

"Materyalistik görüşün etkisi altındaki günümüz oyuncusu, sanatının psikolojik unsurlarını durmadan göz ardı etmeye ve fiziksel görüntüyü fazlasıyla önemsemeye eğilimli. Tabii ki o, bu sanattan uzak ortamın içine girdikçe, bedeni git gide canlılığını kaybeder, daha yüzeysel, daha gergin, bir kukla gibi olmaya başlar; hatta kendi mekanik çağının otomata bağlanmış makinesine benzer. (...) Dahası, modern materyalizmin hipnotik etkisi altındaki oyuncular gerçek yaşamı sahnedeki yaşamdan ayıran sınırı ihmal etmeye bile eğilimlidir. Yaşamı olduğu gibi sahneye taşımaya çalışırlar ve bunu yaparak sanatçıdan çok sıradan fotoğrafçılara dönüşürler. Yaratıcı sanatçının asıl görevinin yalnızca hayatın dış

görünüşünü kopyalamak değil de, yaşam olgusunun arkasında yatanları göstermek olduğunu; seyircinin yaşamın görünen yüzeyinin ve anlamlarının ötesindekileri görmesini sağlamak için yaşamı her yönüyle ve her noktasıyla *yorumlamak* olduğunu unuturlar (Chekhov, 2014, s. 52)”.

Bu noktada, Chekhov tarafında oyunculuk sanatına dair XX. yy.’ın ortasında sarf ettiği sözlerin, aradan geçen elli yıldan fazla bir zaman dilimine rağmen etkisini sürdürdüğü yorumunu yapmak yanlış olmaz.

Yaşadığı dönemin felsefi, psikolojik ve sanatsal iklimi sayesinde, oyunculuk sanatında *bilimsel* temellere dayanan ilk oyunculuk *yöntemini* geliştiren Stanislavski’nin Sistem’inden elde ettikleri verilerle (Amerika Birleşik Devletleri’nde sonuçlanacak şekilde) Lee Strasberg, Stella Adler, Sanford Meisner ve Michael Chekhov gibi oyuncu, yönetmen ve eğitmenler, zaman içinde, kendi *yöntemlerini* üretmiştir.

Bu isimler arasında Chekhov’u diğerlerinden ayıran özelliği, ülkede ve dünyada popüler hale gelen sinemanın etkisiyle *doğallık* hedefine ulaşma yolunda *gündelik gerçeği* temel alarak çalışan meslektaşlarının aksine; Hollywood’da oyunculuk kariyeri olmasına rağmen *doğalcılığı* reddederek yoğun bir nitelik taşıyan *sahne gerçeği* uğruna çalışmaktan vazgeçmemiş olmasıdır. Bu noktada, *doğalcı* çalışmanın dahi, oyunculuk sanatının koşulları gereği ‘doğal olmayan bir durum içinde’ gerçekleştirildiğini hatırlatmak yanlış olmaz (Chamberlain, 2004, s. 152).

Amerika Birleşik Devletleri’nde, geliştirdikleri role yaklaşım yöntemlerinin temeline (kendisi gibi) Sistem’i koyan diğer meslektaşlarının aksine Chekhov, oyunculuk sanatında *sahne gerçeğini* gündelik gerçeğin üstünde görür (Zarrilli, 2002, s. 243). Sistem’in gerçekçi tiyatro oyunculuğu yönelimindeki sahne gerçeğine yönelik ilk çalışmalarında ‘deneklerden’ olan Chekhov’un, yıllar içinde kendi yöntemini geliştirerek “oyunculuk tekniği psiko-fizikseldir (Petit, 2010, s. 15)” sonucuna ulaşmasıyla; Sistem’in yıllar boyu süregelen gelişim sürecinin son halkası *fiziksel eylemler yönteminde* psiko-fiziksel (Moore, 2011, s. 46) vurgusunun yapılması arasında görülen benzerlik, Sistem’in son halini almasında, şüphesiz, Chekhov’un büyük katkısı olduğunu gösterir. Bu yönüyle, öğretmeni Stanislavski’yi etkilediği fikrini sunmak yanlış olmaz.

1962 yılında Jerzy Grotowski’nin sanat yönetmenliğindeki *Theatre of 13 Rows*’a katılan ve bir yıl sonra, geleneksel bir Hint tiyatrosu türü olan Kathakali’yi öğrenmek üzere Batı’dan Hindistan’a giden ilk tiyatro insanı olan Eugenio Barba, 1964 yılında Odin Teatret’i kurar. Norveçli yazar Jens Bjørneboe’nin yazdığı *Ornitofilene* ekibin ilk

oyunu olur ve bu oyun sayesinde Barba, Danimarka'daki Holstebro belediyesinden, kentlerinde bir tiyatro laboratuvarı kurmaları yönünde teklif alır. Geçen zaman içinde, Odin Teatret'te yetmişten fazla oyun yöneten Barba, 1979 yılında dünya üzerinde erişilebilir durumdaki tüm tiyatro geleneklerinin araştırılması ve katılımcıların bu geleneklerin teknikleriyle tanışması amacıyla *International School of Theatre Anthropology*'yi kurar²⁰.

Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro başlıklı araştırmasında Aysin Candan, Barba'nın farklı tiyatro geleneklerinden tiyatro insanlarını buluşturduğu ISTA'nın farklı disiplinler aracılığıyla 'oyuncu ya da dansçının gündelik beden tekniklerini kırmak' şeklindeki temel hedefini ve bu hedefe yönelik olarak neden *antropoloji* sözcüğünün seçilmiş olduğunu şu şekilde açıklar:

"Barba'nın tanımına göre antropoloji sözcüğü burada ilkel ya da farklı kültürlerin tiyatrosunun değil (antropolojinin temel tanımı olan 'insanın incelenmesi' biçiminde) örgütlü bir gösterim durumu içindeki insanın incelenmesi olarak anlaşılmalı. Burada büyüteç altına alınan, gösterim durumunda gündelik beden tekniklerinin yerini alan, gündelik olmayan teknikler. Tiyatro antropolojisinin temel kavramlarından biri, anlatım öncesi. Bu, eğitim yoluyla oyuncu ya da dansçıya gündelik yaşam davranışına karşıt hareketlerin benimsetilmesini anlatan bir deyim. Klasik Avrupa balesi ya da Doğu'nun geleneksel tiyatroları gibi çok özel bir disiplin gerektiren durumlarda eğitim, öncelikle genç yaştaki dansçı ya da oyuncuyu koşullanmış olduğu gündelik beden tekniğinin karşıtına almakla başlar (Candan, 2003, s. 172)".

Candan'ın araştırmasına göre Barba, 'gündelik beden tekniklerini kırma' hedefini *üç ilke* aracılığıyla gerçekleştirir. Bu ilkeler, ağırlık merkezini değiştirerek beden dengesini bozmak, karşıt hareketlerin özenli bir şekilde yapılmasını sağlamak (çünkü her hareket, kasların karşıt yöndeki gerilimiyle oluşur) ve karşıt enerjiler (sert-yumuşak ve dışa dönük-birikime dönük) arasındaki farkı kavramak olarak sıralanır (Candan, 2003, s. 172-173).

Çalışmanın ilerleyen bölümlerinde görüleceği üzere, Chekhov'un bedeninin üç noktasında konumlandığı *hayali merkezleri* Barba'nın ilk ilkesini, birbirinin karşıtı iki konum arasında cereyan eden süreçte gelişen *psikolojik jest* çalışmaları ise ikinci ve üçüncü ilkelerini karşılar.

²⁰ ISTA: Uluslararası Tiyatro Antropolojisi Okulu.
[5] <https://odinteatret.dk/about-us/eugenio-barba/>
(Erişim tarihi: 14.02.2019)

Barba'nın oyuncunun gündelik gerçekten uzaklaşıp sahne gerçeğine yaklaşmasını hedefleyen çalışmaların Doğu kaynaklı farklı tiyatro geleneklerinden *çalışıldığını* düşünen tiyatro insanları mevcuttur. Bu görüşteki tiyatro insanlarına göre, Barba'nın *kültürlerarası* çalışmaları altyapıdan yoksundur ve bu çalışmalarda temele alınan kültürel birikimleri Barba küresel ve popüler *metalar* haline getirmektedir. Ancak bu tartışma, bu çalışmanın sınırları dışındadır.

1971 yılında, Paris'te, bir başka kültürlerarası tiyatro laboratuvarı olan *Centre International de Recherche Théâtrale*'yi²¹ kuran Peter Brook ise *gündelik gerçek* ve *sahne gerçeği* arasındaki farkı şu şekilde açıklar:

“İnsan tiyatroya yaşamı bulmak için gider, fakat tiyatronun dışındaki yaşamla içindeki yaşam arasında hiçbir fark yoksa tiyatronun bir anlamı yoktur (...) Tiyatronun içindeki yaşam daha okunaklı ve daha şiddetlidir çünkü daha yoğunlaştırılmıştır. Uzamın küçültülmesi ve zamanın sıkıştırılması işlemi bir yoğunluk katmaktadır (Brook, 2007, s. 14)”.

Brook'un, ilk kez 1985 yılında *Avignon Tiyatro Festivali*'nde oynanan, bir Hint destanından yola çıkarak yorumladığı *Mahabharata*'sı, yönetmenin tiyatro görüşlerini gözler önüne seren ve deneylerinin sonuçlarını açık bir şekilde gösteren bir yapım olarak göze çarpmaktadır (Candan, 2003, s. 174).

Farklı kültürlerden oyuncuların rol aldığı oyunun dünya çapında ses getirmesi üzerine, Barba'ya yöneltilen suçlamalara benzer şekilde, Hindistanlı tiyatro insanı Rustom Bharucha'nın Brook'u Hindistan kültürünü genelleyen ve tarihsel ve toplumsal boyutu görmezden gelen bir *kültür korsanı* olarak tanımladığı görülür. Brook'un ise oyuncuların içinden geldikleri kültürlerin *dışına* çıkmaları gerekliliği yönünde bir düşüncesi olduğu göze çarpar. Brook kendini 'kültürel biçimleri olduğu gibi almadan, yalnızca kültüre yaşam soluğu vereni aramakla' savunur (Candan, 2003, s. 179).

Barba'da ve Brook'ta ortak bir nokta olarak bedensel gelişimin, farklı geleneklerin oyunculuk teknikleri aracılığıyla sağlandığı görülür. Bahsi geçen tiyatro araştırmacılarına göre, oyuncunun sahne gerçeğine yönelik çalışması, elde edilen sonuçlara bakıldığında, bir nevi kültürlerarası tekniklerin çalışılmasında olduğu gibi *karma* bir yöntemle mümkündür. Stanislavski'nin 'geleneklerin yıkılması' ve 'işe yarayacak bir şeyler yaratılması' yönündeki arzusunda sözünü ettiği, her oyuncunun kendine özgü bir yöntem geliştirmesi noktasında, oyuncuların *kültürler-üstü* davranması

²¹ CIRT: Uluslararası Tiyatro Araştırmaları Merkezi.
[6] <http://www.newspeterbrook.com/>
(Erişim tarihi: 14.02.2019)

gerekliliğini savunan Brook'un şu görüşünden, oyunculara yönelik temel bir çalışma tavsiyesi çıkarılabilir: “enerjimizi harekete geçiren hiçbir şey –neredeyse hiçbir şey– yararsız olamaz (Brook, 2007, s. 56)”.

Sahne gerçeğine yönelik çalışma hedefiyle oyuncunun enerjisinin harekete geçirilmesi ve farklı tekniklerin kullanıldığı *karma* bir oyunculuk eğitimi noktasında, göze çarpan bir başka tiyatro insanı Jacques Lecoq'tur. Lecoq, bir *yolculuk* olarak gördüğü oyuncunun eğitiminde dramatik türlerin çeşitliliğinden faydalanır. Farklı dramatik türleri araştırırken oyuncu, *gündelik enerjiden* kurtulacaktır. Eğitmen için oyunculuk yolculuğunun amacı, yolculuğun kendisidir (Lecoq, 2015, s. 31).

Lecoq, *Şiirsel Beden* başlıklı çalışmasında, 5 Aralık 1956 tarihinde Paris'te kurduğu okulunun eğitim yöntemini anlatır. İki senelik eğitim veren okulda temel eğitimle başlayan süreç her öğrencinin *kendi tiyatrolarını* geliştirmesiyle sonuçlanır (Lecoq, 2015, s. 28-31).

Okulda izlenen yöntemin iki temel terimin tanımladığı hedefe ulaşma amacıyla geliştirildiği görülür: *Jeodramatik* ve *dramatik saha*. *Şiirsel Beden*'in çevirmeni Mine Çerçi, iki terimi şu şekilde tanımlar:

“jeodramatik: *géodramatique*. Lecoq'un icat ettiği bir terim. Jeoloji ve coğrafya alanından ödünç aldığı bu kavramı okulun ikinci senesinde temel dramatik türleri anlatmak için metafor olarak kullanır.

dramatik saha: *territoire dramatique*. Melodram, trajedi, insanlık komedisi, clown vs. gibi ana dramatik türleri ifade etmek için Jacques Lecoq'un kullandığı terim. Hayatı ve okulu bir yolculuk olarak gören Lecoq için saha metaforu farklı dramatik türler arası yapılan yolculuk fikriyle uyumludur (Lecoq, 2015, s. 188-189)”.

Lecoq, yukarıda belirtildiği gibi, eğitim yöntemini *dramatik türler arasında yolculuk* teması üzerine kurmuştur. Kuramcının, sonuçta öğrencilerin *kendi tiyatrolarını* kurmalarıyla; bir anlamda *kendi yöntemlerini* geliştirmeleriyle sonuçlanacak eğitimin ikinci yılında izlediği *karma* yolu ve amacını şu şekilde açıkladığı görülür:

“İkinci sene çok farklıdır. İlk senenin mantıksal bir devamı değildir ancak başka bir boyuta doğru niteliksel bir sıçramadır yani büyük sahaların jeodramatik keşfi. Bu keşfin tek bir amacı vardır: dramatik yaratım. Önce beden ve jest dillerini inceleriz. Daha sonra melodramın yüce duyguları ve ardından *commedia dell'arte*'de insanlık komedisi üzerine çalışmaya gireriz. İkinci dönem bufonlara, tragedyaya, koroya ve en sonunda mister ve mister deliliğine ayrılmıştır. Clown ve komik varyeteler (bürlesk, eksantrik, absürt, vs.) üçüncü dönemin konusunu oluşturur (...) Yöntemim oyuncunun oyun oynamaktan zevk aldığı bir tiyatronun ortaya çıkışına zemin hazırlamayı hedefler. Bu bir hareket tiyatrosu olduğu kadar aynı zamanda bir imgelem tiyatrosudur (Lecoq, 2015, s. 116-117)”.

Eğitim yöntemiyle Lecoq, bedensel gelişiminin yanı sıra, *imgelem* aracılığıyla psikolojik gelişimini de hedeflediğini vurgulamıştır. Eğitimci aynı zamanda, öğrencilerinin sahne gerçeğinin yanı sıra hayata da hazırlanmaları için çalıştığını belirtmektedir:

“Okulun amacı, oyuncunun fiziksel oyununa önem kazandıracak teatral dilleri ortaya çıkaran genç bir yaratım tiyatrosu üretmektir (...) Aslında çalışmamı hep iki amaç doğrultusunda şekillendirdim: ilginin bir kısmı tiyatroya, bir kısmı ise hayata yönelikti. Hem tiyatroda hem hayatta kendini iyi hissedecek insanlar yetiştirmeye çalıştım hep. Belki bu bir ütopyadır; ama yine de öğrencinin hayatta canlı bir kişi, sahnede ise sanatçı olmasını dilerim (Lecoq, 2015, s. 34)”.

XXI. yy. tiyatrosunun öncüleri sıralamasında, ters kronolojide ön sıralarda yer alan Barba ve Brook'ta hedef oyuncunun bedensel tekniklerini geliştirmesidir; psikolojiden nadiren bahsedildiği görülür. Tarihsel açıdan bakıldığında, bu iki tiyatro insanından daha *eski* sayılabilecek Lecoq'un ise psikolojiyi göz ardı etmediği; ancak bedensel çalışmanın arkasında ikinci planda tuttuğu bir çalışma yöntemi çizdiği görülür:

“Pedagojimde iç dünyadan ziyade dış dünyaya hep öncelik verdim. Kişinin kendi benini arayışı ya da onun ruh halleri çalışmamızda pek az önem taşır. ‘Ben’ üzerine çalışmak bize fazladır (...) Kişi kendini dış dünyayla olan ilişkileri üzerinden keşfeder. Eğer öğrenci farklı ise bu farklılık dış dünyanın öğrencideki yansımada kendini belli eder. Yaratıcılığın kaynağını, ‘illüzyonun çılgınlığının hayatın çılgınlığına karıştığı’ derin psikolojik anlarda aramam. Oyuncunun benliği ve canlandırılan karakter arasındaki oyun mesafesini tercih ederim (Lecoq, 2015, s. 35)”.

Bu noktada Lecoq'un, Sistem'deki ‘kendi üzerine çalışmak’ fikrinin, oyuncunun *derin psikolojik anları* araması sürecinin karşısında olduğu görülür. Chekhov'un, benzer şekilde, kendi üzerine çalışmada *coşku belleği* kavramının karşısında durduğunu; “acı veren kişisel anıların baskısından kendini özgürleştirmek için (Ashperger, 2005, s. 91)” kendi çalışmalarını yoğunlaştırdığını belirtmekte fayda vardır.

Seyirciye açık ilk gösterimi 25 Nisan 1965 tarihinde Wrocław'da yapılan, Juliusz Słowacki'nin Pedro Calderón de la Barca'nın aynı adlı eserinden uyarladığı, Jerzy Grotowski'nin *The Constant Prince*²² yorumu, çalışma ve ilk gösterim yeri olan Polonya'nın ardından İsveç, Danimarka, Fransa, İngiltere, İran, Lübnan ve Amerika Birleşik Devletleri gibi birçok ülkede sahnenmiş ve dünya çapında büyük bir seyirci kitleyle bir araya gelmiştir.²³

²² Türkçesi: Sabit Prens.

²³ [7] <http://www.grotowski.net/en/encyclopedia/constant-prince-ksiaze-niezlomny> (Erişim Tarihi: 27.01.2019)

The Constant Prince'in Paris gösteriminden sonra Danis Bablet'nin Grotowski ile yaptığı, Mart 1967 tarihinde *Les lettres Françaises*'de yayınlanan söyleşide Grotowski, oyuncunun bedensel ve psikolojik durumu ile *yaratıcılık* arasında kurulan ilişkiden bahseder. Kuramcının, oyuncunun nefesi temelindeki *yöntemi* bedensel ve psikolojik etmenlerle şu şekilde ilişkilendirdiği görülür:

“Bir oyuncuyla çalışmaya başladığımda kendime sorduğum ilk soru, ‘Bu oyuncu herhangi bir solunum gücünü çekiyor mu?’ sorusudur. İyi soluk alıp veriyor; konuşmak, şarkı söylemek için yeterli nefesi var. Peki ona başka bir solunum biçimi dayatarak neden sorun yaratmalı? Öylesi saçma olurdu. Öte yandan, belki de zorluk çekiyor. Neden? Bedensel sorunlar mı var?... Ruhsal sorunlar mı? Oyuncunun ruhsal sorunları varsa, bunlar neler? Sözgelimi, bir oyuncu kasılmıştır (...) Birçok tiyatro okulunda öğretildiği gibi kimse bütünüyle gevşemiş olamaz, çünkü bütünüyle gevşemiş biri ıslak bir paçavradan başka bir şey değildir. Yaşamak kasılmış olmak değildir, gevşemiş olmak da değildir; bir süreçtir. Ama oyuncu hep çok kasılmış durumdaysa, doğal solunum sürecini engelleyen nedenin – hemen hemen hep ruhsal niteliklidir- keşfedilmesi gerekir (...) Oyuncuya ‘en içgüdüsel nitelikli olanından, en akla uygun olanına kadar senin bütün ruhsal-bedensel kaynaklarını harekete geçirmesi gereken bütünsel edime ulaşmanı önleyen engeller nelerdir?’ sorusunu sormak gerekir. Solunum, hareket ve –hepsinden önemlisi- insanî temas yolunda onu engelleyen ne olduğunu bulmalıyız. Hangi dirençler söz konusudur? Nasıl ortadan kaldırılabilirler? Oyuncudan, onu rahatsız eden her şeyi uzaklaştırmak, çalmak istiyorum. Yaratıcı olan onda kalacaktır. Bu bir özgürleşmedir. Eğer hiçbir şey kalmıyorsa, demek ki oyuncu yaratıcı değildir (Grotowski, 2002, s. 190-191)”.

Yukarıdaki görüşlerinde görüldüğü üzere, Grotowski oyuncunun bütün bedensel ve psikolojik kaynaklarını harekete geçirmesi gerektiği *bütünsel edim* hedefine yönelik olarak çalışır. Bu noktada bütünsel edim ile kastedilen, oyuncunun nefes ve beden özgürlüğünün sağlanmasıdır. Ancak özgürlüğü kısıtlayan durumlar *genellikle* psikolojiktir. Oyuncu yaratıcılığını serbest bırakmalıdır ve bunu başarabilmek için psikolojik ve bedensel tüm kısıtlamalardan kurtulmalıdır. Barba, Brook ve Lecoq’un öncelemediği psikolojik gelişim, Grotowski’nin yönteminde önemli bir yer tutar.

Stanislavski’den sonra, *bir yöntemi olduğu kabul edilen* ilk tiyatro insanı olan Grotowski, aynı röportajda kendisine *yöntem* kavramı ile ilgili sorulan bir soru üzerine şu cevabı verir: “Aslında pek az oyunculuk yöntemi var. En gelişmiş olanı Stanislavski’nin yöntemidir (Grotowski, 2002, s. 188)”. Yöntem kavramının tanımı üzerine ise kuramcının görüşü şu şekildedir: “Oyunculuk alanındaki bütün bilinçli sistemler ‘Bu nasıl yapılabilir?’ sorusunu sorar. Böyle olmalıdır zaten. Bir yöntem, o ‘nasıl’ın bilincine varılmasıdır (Grotowski, 2002, s. 189)”.

Bu noktada, oyuncunun sorduğu *nasıl* sorusuna cevap aradığı *uyarlama* tekniği ile Vakhtangov'un da; içerdiği parçalarla Stanislavski'nin *coşku belleği* kavramının karşısına psiko-fiziksel çalışmaları bir çözüm olarak sunan *bedenselliği* koyan Chekhov'un da, Grotowski'nin görüşünden hareketle, birer *yönteme* sahip olduğu yorumu yapılabilir.

Grotowski'nin, Stanislavski dışında, tiyatro ve oyunculuk üzerine görüşlerinden etkilendiğini belirttiği bir diğer tiyatro insanı, tarihsel açıdan bakıldığında, kendinden bir önceki dönemde yaşamış olan Antonin Artaud'dur:

“(…) Artaud, bedeniyle iş gören (örneğin ağır bir nesneyi kaldıran) bir insanın çabaları ile ruhsal süreçler (örneğin talihsizliğe uğramak, öç almak) arasında temel bir paralellik olduğunun bilincindeydi. Atletin tepkilerine ve vücuduyla ruhsal gayretleri üretmek isteyen oyuncunun tepkilerine karar veren bir vücut merkezinin var olduğunu biliyordu (Grotowski, 2002, s. 188)”.

Yukarıda görülen ‘ağır bir nesneyi kaldırma’ örneği, Chekhov’un ‘bedensel çalışmadan elde edilen içsel boyutuyla rolün psikolojik yaşantısını açığa çıkarma’ hedefindeki *psikolojik jestin* başlangıç noktası *arketipik jest* çalışması (kaldırma arketipik jestlerden biridir) ile karşılanan yönünü andırmaktadır.

Oyuncunun psikolojik gelişimine mesafeli yaklaşan Lecoq'un eski bir sporcu olduğu bilinmektedir. Artaud'ya göre oyuncunun sporu psikolojik süreçlerle bağlantılıdır. Artaud, tiyatro oyuncusunu bir ‘yürek atletine’ benzetir:

“Oyuncu için, duyguların yerlerinin fiziksel olarak belirlenmesine dayanan bir tür duygusal kas düzeni olduğunu kabul etmek gerekir. Gerçek atlet için durum neyse, oyuncu için de odur, ancak şu şaşırtıcı düzenlemeyle ki, atletin organizmasına, aynı düzlemde etkinlik göstermese de ona benzer, ona koşut, onun ikizi gibi olan bir duygusal organizma denk düşer. Tiyatro oyuncusu bir yürek atletidir (Artaud, 1993, s. 115)”.

Artaud'nun oyunculuk sanatı üzerine görüşlerinin devamında, Grotowski'nin yönteminin çıkış noktası olan nefesten aşağıdaki şekilde bahsettiği görülür:

“Her coşkunun organik temelleri vardır. Oyuncu, bedenindeki coşkuyu işleyerek ona voltaj yoğunluğu yükler. Bedende etkilenmesi gereken noktaları önceden bilmek demek, seyirciyi, büyülü kendinden geçme durumlarının içine atmak demektir. Tiyatrodaki şiir, uzun zamandır, bu değerli bilim türünü kullanmaktan vazgeçmiştir. Öyleyse, bedende belirlenecek noktaları tanımak, büyülü zinciri yeniden oluşturmaktır. Ve ben, bir soluğun hiyeroglifiyle kutsal bir tiyatro düşüncesini yeniden bulabilirim (Artaud, 1993, s. 121)”.

Grotowski, Artaud'nun yukarıda yer alan görüşlerini etkileyici bulmakla birlikte, bir teknikten ziyade *yalnızca* oyuncunun araştırması için bir ‘çıkış noktası, estetik bir öneri’ olarak görür:

“Onun kuramını ele alalım. Elbette yararlı bir öge içerir. Ne var ki bu kurama bir teknik olarak bakarsak kendimizi basmakalıp söz ve anlatımlar arasında buluruz. Artaud, araştırma için verimli bir çıkış noktası ve estetik bir bakış açısı sunar (...) Bu, çok verimli bir estetik öneridir. Bir teknik değildir (Grotowski, 2002, s. 188)”.

Grotowski’nin Chekhov yöntemiyle bağlantı kurulabilecek ‘oyuncunun psikolojik gelişiminin gerekliliği’ görüşünün yanı sıra; bu gelişimin oyuncunun seyirci ile arasında kurduğu ilişki noktasında Grotowski, oyuncu açısından tehlikeli olabilecek bir noktaya değinir. Oyuncu, seyirci ile kurduğu ilişkide *narsisizm* tehlikesiyle karşı karşıya kalabilir:

“Bence temel olan, oyuncuların seyirciler için oynamamasıdır, seyircilerin önünde, onlarla yüzleşerek oynamasıdır. Daha iyisi, seyircilerin yerine oyuncu özgün bir edimde bulunmalı, uç noktada ama disipline sokulmuş bir içtenlik ve özgünlük ediminde bulunmalıdır. Kendini vermeli, geri çekmemelidir, kendini açmalı, kendi içine kapanmamalıdır çünkü bunun sonu narsisizme varır (Grotowski, 2002, s. 196)”.

Bu bölümün başında belirtildiği üzere, XXI. yy. teknolojinin gelişmesi ve küreselleşme faktörleri yüzünden, tarih boyunca insanların birbirleriyle en *kolay* iletişim kurabildiği çağ olmaktadır. Oyunculuk mesleği de, tiyatrunun ortaya çıkışından bu yana sürekli göz önünde bulunan bir meslek grubudur. Sözü edilen iletişimin kolaylaşmasıyla, *hayranlık* duyulan oyunculara ulaşmak kolaylaşmıştır. Bu gelişme de, doğal olarak, oyuncunun benliğinin Grotowski’nin değindiği narsisist yönde etkisini hızlandırmış; oyuncunun bedenini (görünüşünü) bir tüketim nesnesi haline getirmiş; oyuncunun zihinsel (entelektüel varlık) boyutunu değersizleştirmiştir.

Küreselleşmeyi tetikleyen örgütsel-sanayi uygarlığı etkisini XX. yy.’da göstermeye başlamıştır. 1900-1980 yılları arasında yaşamış olan, Chekhov’un yaşadığı dönemin önemli bilim insanlarından psikanalist ve sosyolog Erich Fromm, küreselleşme sürecinde insanların geçirdiği olumsuz yöndeki *narsisist* evrimi, sonunda yıkıma doğru çekildiği bir *robotlaşma* süreci olarak tanımlamaktadır:

“Örgütsel olarak düzenlenmiş ve merkezleştirilmiş bir sanayide beğeniler öyle oluşturulur ki insanlar en üst düzeyde, önceden belirlenebilen, en çok kâr sağlayan yönlerde tüketim yaparlar. İnsanların zekâları ve kişilikleri gittikçe daha önemli sayılan testlerle standartlaştırılır; bu testlerle özgün, gözüpek kişilerin yerine ortalama ve silik kişiler seçilir. Gerçekten de Avrupa’da ve Kuzey Amerika’da başarılı olan örgütsel-sanayi uygarlığı yeni bir insan tipi yaratmıştır; bu insan *örgüt insanı*, *robot insan* ya da *homo consumens* (tüketici insan) diye adlandırılabilir. Bunlara ek olarak bu insana *homo mechanicus* da denebilir; bu adlandırmayla mekanik olan her şeye aşırı ilgi duyan, buna karşılık canlı şeylere düşman olan araç-insanı anlatmak istiyorum (...) *Homo mechanicus* yaşama katılmak, ona tepki

göstermekten çok makinaların kullanılmasıyla ilgilenir. Bu yüzden yaşamı umursamaz olur; büyük bir hayranlık içinde mekanik şeylere kapılır; sonunda ölüme, tümünden yıkıma doğru çekilir (Fromm, 1982, s. 54-55)”.

Robot (tüketici) insan ancak kendisi gibi *mekanik* olana ilgi duyar. Oyunculuk sanatına uyarlandığında bu, oyuncunun zihinsel boyutunun göz ardı edilip; yalnızca mekanik bir *nesne* olarak görülen bedenine (görünüşüne) duyulan ilginin göstergesidir.

Robot insanın ortaya çıkışını birinci dünya savaşının ertesinde, 1920’li yılların sonu ve 1930’lu yılların ilk dönemi ile özdeşleştiren, Chekhov’un yaşadığı dönemin bir diğer önemli bilim insanı Rollo May (1909-1994) var oluşçu psikolojinin öncülerindendir. *Yaratma Cesareti* başlıklı araştırmasında robot insanın ortaya çıkış sürecini Pablo Picasso’nun eserlerindeki değişimle örneklendirir:

“1920’lerin başında, Picasso’yu klasik Yunan figürleri yaparken buluruz; özellikle de kıyıda denize girenleri resmeder. Bu dönemin resimlerinin etrafında bir kaçış bulutu dolandır. Birinci Dünya Savaşı’ndan sonraki on yıl, 1920’li yıllar, gerçekten de Batı dünyasındaki bir kaçış dönemi değil miydi? Yirmilerin sonlarına doğru ve otuzların başlarında deniz kıyısındaki bu yüzücüler metal parçaları haline gelirler, mekanik, kıvrır kıvrır gri-mavi çelik parçaları. Gerçekten güzel, ama kişisiz, insan olmayan şeyler. Ve bu sergide²⁴, kişi lanetli bir felaket sezişiyle kısıklırak tutulur –insanların kişisizleştiği, nesneleştiği, sayılar haline geldiği bir zamanın başlangıcının kehaneti. Bu ‘robot insan’ın ortaya çıkışının meş’um kehanetiydi (May, 2013, s. 75)”.

Bu bölümün başında yer alan, Chekhov’un ‘materyalist görüşün altındaki oyuncu’ tanımlaması ile oyuncunun sanatından çok dış görünüşünü önemsemeye, kendini bir tüketim nesnesi haline dönüştürmeye ve narsisist benliğini beslemeye *mevilli* olduğuna yönelik düşüncesi ile psikoloji alanında çalışmalar yapan Fromm ve May’in tanımladığı *robot insan* ve *narsisizm* kavramları arasındaki düşünsel temeller aynıdır. Bu noktada bir *çürüme* mevcuttur: Oyuncunun bedeni robot insanın tüketileceği bir nesnedir; tüketilmekten memnuniyet duyan oyuncunun narsisist benliği bu durumdan beslenir. Psikoloji bilimi bu *çürümeye* karşı tek çözüm sunar: Narsisizmin karşısına ancak *insan sevgisi* konulabilir.

Fromm, narsisizm²⁵ kavramını *Sevginin ve Şiddetin Kaynağı* adlı çalışmasında derinlemesine inceler. Fromm’a göre insan davranışlarının temelinde iki yöneliş vardır:

²⁴ Picasso’nun New York’taki The Museum of Modern Art’ta 4 Mayıs–8 Eylül 1957 arasında açılan 75. Yıl sergisi kastedilmektedir.

[8] <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/2847>
(Erişim tarihi: 07.02.2019)

Çürüme belirtileri ve gelişme belirtileridir. Fromm, *Sevginin ve Şiddetin Kaynağı*'nı neden yazmaya ihtiyaç duyduğundan bahsederken, çürüme ve gelişme belirtilerini açıkladıktan sonra, narsisizm tehdidinden uzaklaşmak için bir *yol* önerir:

“İnsan eğilimlerinin en kötü ve en tehlikeli temelini oluşturan üç olguyu belirteceğim; bunlar, ölüm sevgisi, hastalıklı narsisizm ve birlikte yaşayan insanlar arasındaki kandaşla cinsel ilişki saplantısıdır. Bu üç eğilim birleşerek insanı *yıkma* için *yıkma*, nefret etmek için nefret etmeye götüren ‘çürüme belirtisi’ni oluşturur. ‘Çürüme belirtileri’nin karşısına ‘gelişme belirtileri’ dediğim şeyi koyacağım; bu belirtiler ölüm sevgisine karşı yaşam sevgisini, narsisizme karşı insan sevgisini, kandaşla cinsel ilişki saplantısına karşı bağımsızlığı kapsıyor. Bu iki yönelişten biri pek az kişide sonuna dek gelişmiştir. Ama her insanın kendi seçtiği yolda, yaşam ya da ölüm, iyilik ya da kötülük yolunda ilerlediği yadsınamaz (Fromm, 1982, s. 19).”

Çalışmanın bu noktasına kadar yer alan tüm düşüncelerin ışığında, şu şekilde bir fikre ulaşmak yanlış olmaz: XXI. yy. oyuncusu, sanatında ona yol gösterecek birçok *yöntem*, teknik ve anlayışı bir arada değerlendirebilir; *gündelik gerçek* içinde yalnızca tiyatronun yaratabileceği yoğun bir *sahne gerçeğine* ulaşma hedefiyle, kendini gerçekleştirebileceği *karma* nitelikte kendine ait bir *yöntem* geliştirebilir. Ancak XXI. yy.’da hızla devam etmekte olan teknolojik gelişmelerin ve küreselleşme faktörünün oyuncuya yönelik tehlikeli etkileri göz ardı edilmemelidir. Bu durumda oyuncu, Chekhov’un deyiimiyle ‘materyalistik görüşün etkisi altında,’ kendini bir tüketim nesnesine dönüştürdüğü anda, psikolojik anlamda kendini Fromm’un bahsettiği *çürüme etkilerine* teslim etmiş olur. Bu olumsuz etkiden kurtulmak ancak; robot (tüketici) insanın bedenine duyduğu hayranlıkla beslenen narsisist benliğinin karşısına insan sevgisi konularak sağlanabilir.

“Öyleyse amacımız nedir? Yaşamın dokusuyla karşı karşıya gelmektir –ne azı, ne de fazlası. Tiyatro insan varoluşunun her yönünü yansıtabilir, öyleyse yaşayan her biçim geçerlidir, her biçim dramatik ifadede kendisine bir yer bulabilir (Brook, 2007, s. 78)”.

²⁵ TDK’ya göre *narsisizm* kavramının tanımı şu şekildedir:

Fr. narcissisme

ruh b. özseverlik

Kişinin kendi bedensel ve ruhsal benliğine karşı duyduğu hayranlık ve bağlılık, narsistlik.

[9] http://tdk.gov.tr/?option=com_karsilik&kategori1=abecesel&kelime2=N

(Erişim tarihi: 04.05.2019)

3.2. Michael Chekhov'un Beş İlkesi

Michael Chekhov Association'ın²⁶ kurucularından ve New York'taki *Michael Chekhov Acting Studio*'nun²⁷ kurucu yönetmeni Lenard Petit, *The Chekhov Handbook*²⁸ adlı çalışmasında Chekhov'un, yöntem üzerine teknik eğitim almak isteyen öğrencilerin öğreniminde kullanımına yönelik olarak, kendilerine yöntemin temelini oluşturan beş yol gösterici ilke verdiğini belirtir (Petit, 2010, s. 14).

Bu ilkeler şu şekilde sıralanabilir:

1. Oyunculuk tekniği psiko-fizikseldir.
2. Oyuncunun bedeni ve psikolojisi arasında denge kuran *soyut* bir enerji yapısı vardır.
3. Oyuncu, yaratıcı ruhu ve yüksek zihinsel kavrayışı ile parçalayıp bütünleme yeteneğine sahip olmalıdır.
4. Yöntemin her bir parçası diğer tüm parçaları uyandırır.
5. Sanatsal amaçları uğrunda oyuncu, işine yaramayan parçaları kullanmamakta özgürdür.

Bahsi geçen beş ilke, alt başlıklar halinde aşağıda açıklanmıştır.

3.2.1. Psiko-fiziksel teknik

“Oyunculuk tekniği psiko-fizikseldir (Petit, 2010, s. 15)”. Chekhov'un bu ilk ilkesi, çalışmanın *Konstantin Sergeyevich Stanislavski* bölümünde bahsi geçen, zihin ve beden arasındaki ikilik görüşüne *karşı*; oyuncunun bedeni ve psikolojisinin *eş zamanlı* gelişimini sağlamak hedefindedir. Bu, içsel (psikolojik boyut) ve dışsal (bedensel boyut) çalışmaların bir arada yapılması gerektiğinin vurgusudur. Chekhov, *Oyuncuya* adlı, oyuncu için geliştirdiği teknikleri açıkladığı çalışmasının henüz ilk sayfalarında psiko-fiziksel çalışmaların önemini, psiko-fiziksel tanımını koymadan, şu şekilde vurgular:

²⁶ 1999 yılında New York'ta kurulan, Chekhov'un oyunculuk yöntemi üzerine çalışmalar yürütülen Michael Chekhov Derneği.

[10] <https://www.michaelchekhov.org/>

(Erişim tarihi: 19.02.2019)

²⁷ 1996 yılında New York'ta kurulan Michael Chekhov Oyunculuk Stüdyosu.

[11] <http://michaelchekhovactingstudio.com/lenard.html>

(Erişim tarihi: 19.02.2019)

²⁸ Türkçesi: Chekhov El Kitabı.

“İnsan bedeninin ve psikolojisinin birbirini etkilediği ve sürekli etkileşim içinde oldukları bilinen bir gerçektir (...) Beden ve psikoloji, her ikisi de kendi araçlarını kaçınılmaz bir şekilde etkileyen kendine özgü alışkanlıklara, hastalıklara ve tehlikelere sahiptir. Bu sebeple ikisi arasındaki mükemmel dengeyi ve uyumu pek sık yakalayamayız (...) Rollerini derinlemesine hissedip, onları en ince ayrıntısına kadar kavrayabildikleri halde içlerindeki bu zenginliği ifade etmekte ya da seyirciye iletmekte zorlanan bazı oyuncular vardır. O mükemmel fikirler ve duygular bir şekilde bu gelişmemiş bedenlerin içine hapsolmuştur. Bu oyuncular için, prova yapma ve oynama süreci, Hamlet’in deyişiyle ‘kaskatı beden’lerine karşı sancılı bir mücadeleye dönüşür. Ama korkuya gerek yok. Her oyuncu az ya da çok bedeninin herhangi bir bölümünün direnişiyle karşılaşmıştır (Chekhov, 2014, s. 51).”

Bella Merlin, Chekhov’un psiko-fiziksel çalışmalarını *Beyond Stanislavsky: The Psycho-physical Approach to Actor Training*²⁹ başlıklı araştırmasında “oyunculuk içsel ve dışsal teknikler olarak bölümlenemez (Merlin, 2001, s. 27)” şeklinde savunur. Merlin psikolojik ve bedensel süreçlerin eşzamanlılığına şu şekilde değinir:

“Psiko-fiziksel oyuncululuğun temelinde, içsel duyguların ve dışsal ifadelerin eş zamanlılığı vardır. Bir başka deyişle, deneyimlenen herhangi bir duyguya bedensel tepki aniden gerçekleşir. Ve bunun tersi olarak: Herhangi bir bedensel eylemin gerçekleşmesiyle, kendiliğinden içsel bir duygu uyandırılır. Bu, üzgün hissettiğinizde bu üzüntüyü göstermeniz gerektiği anlamına gelmez; hepimiz biliriz ki gündelik yaşamda bu tür bir duyguyu saklar, maskeler ya da reddederiz. Burada kastedilen, oyuncunun görülebilen eylemle görünmeyen duygu arasında içten ve dinamik bir bağ kurmasının gerekliliğidir (Merlin, 2001, s. 27)”.

Merlin’in bedensel ve psikolojik süreçler arasında *görülebilen* ve *görünmeyen* şeklinde bir bağlantı kurduğu görülür. Görünmeyen duygunun yanında *görülebilir olan* eylemdir, bedensel ifadedir ve bu, psiko-fiziksel kavramının *fiziksel* kısmını karşılar. Stanislavski’nin Sistem çalışmalarındaki ilk dönem yaklaşımları ile Chekhov’un yaklaşımı arasındaki fark bu noktadadır.

Cynthia Ashperger, XXI. yy.’da Chekhov’un geliştirmiş olduğu psiko-fiziksel çalışmaları incelediği *The Rhythm of Space and the Sound of Time: Michael Chekhov’s Acting Technique in the 21st Century* başlıklı araştırmasında, Chekhov’un psiko-fiziksel çalışmaları ile Stanislavski’nin çalışmaları arasında ‘bir nokta dışında’ benzerlikler bulunduğunu açıklar. Bu nokta, *coşku belleğinin* yerine *bedenselliğin* konulmuş olmasıdır:

“Chekhov çalışmalarında, oyuncunun hünerli bir yorumcudan ziyade bağımsız bir yaratıcı olduğuna yapılan vurgu ile ilk yol gösterici ilke olan psiko-fiziksel çalışmalar kullanılır.

²⁹ Türkçesi: Stanislavski’nin Ötesinde: Oyuncunun Çalışmasına Psiko-fiziksel Yaklaşım.

Psiko-fiziksel çalışmalar, Stanislavski'nin Sistem'inde 'kendi üzerine çalışmak' denilen alana karşılık gelir; ama burada, coşku belleği yerine bedensellik vardır. Chekhov tekniğinde, günümüz çalışmalarında, oyuncu psikolojisini değiştirebilmek için (sonradan içselleştireceği) büyük hareketlerle çalışır ya da tam tersi şekilde küçük hareketleri büyütür. Bu çalışmalar genellikle Stanislavski'nin Sistem'inde 'parça/bölüm üzerine çalışmak' şeklinde tanımlanan süreçle ya da karakterizasyona yönelik olarak eşzamanlı yapılır. Tekrarlanan okumalar aracılığıyla bölümlerin çözümlenmesi ve zihinsel bulgular elde edilmesi ya da fiziksel eylemler aracılığıyla oyunculuk skoru yaratmanın yerine (her ikisi de Stanislavski tarafından kullanılmıştır); oyuncu, basit şekilde açıklamak gerekirse; 'kendi üzerine çalışma' sürecinde fark edeceği psiko-fiziksel bağlantıyı beslemek anlamına gelen Aktif Analiz ilkesine çalışır. (Ashperger, 2008, s.79-80)".

Ashperger gibi Merlin'in de *Aktif Analiz* olarak adlandırdığı Chekhov'un ilk ilkesi sayesinde oyuncu, Sistem'de olduğu gibi sahne üzerinde *verili amacına* yönelik olarak hareket eder. Aktif Analiz ilkesi sayesinde, aşağıda görüleceği üzere, Merlin'in bu amaçtan kaynaklanan eylemin oyuncunun bedeni üzerindeki etkisini seyredebilme avantajı edineceğini vurguladığı görülür. Bu, *Rudolf Steiner* bölümünde üzerinde durulan insanın üç dünyasından *tin*'in açığa çıkışıdır. *Tin*, hatırlanacağı üzere, insanın 'tanrısal bir varlık gibi' *gözlemlediği* dünyasıdır. Bu noktada, psiko-fiziksel çalışmalar oyuncuya 'çift bilinçlilik' kazandırır:

"Aktif Analiz sizi, çift bilinçliliğin sürekli gelişmesini sağlamak üzere tam da [amaca³⁰ yönelik çalışmanın] kalbine yerleştirir. Çift bilinçlilik durumu, (sahnedeyken) duygularınızın karakter ve sahne için ne denli uygun olduğunu değerlendirirken; elinizdeki eylemlere bedensel ve yaratıcı şekilde bağlı kalmanızı sağlar. Bu yüzden, bir parçanız eylemi gerçekleştirir; bir parçanız ise eylemi seyrederek (Merlin, 2001, s. 24)".

Chekhov'un, düşüncelerinden ilham aldığı Steiner'in fikirleri doğrultusunda, oyuncunun üç dünyasında eylemi gerçekleştirenin *beden* ve *ruh*; eylemi seyredeninin (gözlemleyeninin) *tin* olduğu yorumunu yapmak yanlış olmaz.

Chekhov'un, *Oyuncuya*'nın 1953 tarihli ilk baskısında, yukarıda Merlin'den alıntılanan *amaç* kavramını Stanislavski ile ilişkilendirerek şu şekilde tanımladığı görülür:

"Amaç, Stanislavski tarafından *An Actor Prepares*'te³¹ tarif edildi. Amaç kavramı özetle, oyunun içeriği ile oyuncunun *itkilerini*³² sahne üzerinde ne şekilde yorumlayabileceği arasındaki soruna yönelik bir bağ kurar. Herkes, her zaman bir şey ister, bir hedef

³⁰ Burada kastedilen *amaç*, karakterin üstün-amacı ya da belirli sahnedeki amacıdır.

³¹ Türkçesi: Bir Aktör Hazırlanıyor.

³² Chekhov bu noktada *will-impulse* terimini kullanır. Bu, oyuncunun kendi iradesi aracılığıyla oluşturduğu dürtüler/itkiler anlamına gelir.

peşindedir. Kişinin tüm eylemleri, davranışları ve kullandığı kelimeler bu hedef tarafından yönetilir. Hayatta birçok hedef, karışık bir psikolojik bütünlük içinde iç içe örülmüştür; birçoğu da kişinin ya yarı-bilinçle farkında olduğu ya da bilinçaltına ittiği şekilde kendilerini belli eder ya da etmezler. Ama oyuncu için, karakterin amacını taşımak, bilinçli bir çabadır (...) Bilinçli bir Amaç, prova süreci boyunca korunur, kademeli şekilde bilinç-dışı hale getirilir ve bu dönüşüm oyuncunun sahne üzerindeki davranışlarını değiştirir (Chekhov, 1953, s. 107-108)”.

Psiko-fiziksel bağlantının güçlendirilmesi, Chekhov’un yukarıdaki düşüncelerinde görüldüğü üzere, hem oyuncunun sahne üzerindeki amacını arayıp bulması hem de gözlemci niteliği ile kendini değerlendirebilmesi ve role ile sahneye uygunluk noktasında eylemi üzerinde değişiklikler yapabilmesi için şarttır. Psiko-fiziksel bağlantıyı güçlendirecek çalışmalar sayesinde oyuncu, oynayacağı role ve sahnenin amacına yönelik olarak bulacağı eylemlerini değiştirme avantajına sahip olacaktır. Ancak oyuncu bunu *metin analizi* yoluyla (zihinsel yolla) değil; *psiko-fiziksel çalışmaların sürekliliği* yoluyla (bedensel yolla) gerçekleştirebilir.

Chekhov oyuncunun önünde iki yol olduğundan bahseder. Sanatçı ya aklını kullanarak karakterine düşünsel boyutta yaklaşabilir; ya da bedenini harekete geçirerek karakteriyle ilgili ipuçları toplamaya ve fiziksel bir varlık oluşturmaya başlayabilir. Chekhov için birincisi *daha zorlu ve yaratıcılıktan uzak* bir yoldur. Karakter çalışmasının ilk aşaması, bu çalışmanın amacına uygun şekilde, *psikolojik jesttir*:

“İlk olarak, sahnede kimi oynayacağınızı bilmek adına karakteri inceleyip, onun içine süzülme için bir çaba sarf etmelisiniz. Bunu ya analitik aklını kullanarak ya da PJ’yi³³ uygulayarak yapabilirsin. İlk yol uzun ve zahmetli bir yol, çünkü genel olarak akıl yeterince yaratıcı değildir, sanatsal bir çalışmayı gerçekleştirmek için çok soğuk ve soyuttur. Oyunculuk yeteneğinizi kolaylıkla zayıflatabilir ve bir süre gerilemesine sebep olabilir. Belki fark etmişsinizdir; aklınız karakter hakkında ne kadar çok ‘bilirse’, siz daha az oynayabilirsiniz. Bu psikolojik bir yasadır. Karakterinizin hislerinin ve arzularının ne olduğunu çok iyi bilebilirsiniz, ama bu bilgi, sahnede onun arzularını gerçekten gerçekleştirmek ve onun hislerini samimi olarak tecrübe etmek için tek başına yeterli olmayacaktır. (...) Bu asla, mantık ve aklın hazırlık aşamasında uzak tutulması gerektiği anlamına gelmemelidir; bu yalnızca ona başvurmamanız, tüm umutlarınızı ona bağlamamanız ve yaratıcı çalışmalarınızı etkilemesin ve baltalamasın diye arka planda kalması gerektiği konusunda bir hatırlatmadır (Chekhov, 2014, s. 107)”.

“Stanislavski psikolojiyi kullandı, Meyerhold bedeni; ve Chekhov ikisini birleştirdi (Brahe, 2006, s. 99)”.

³³ PJ: Psikolojik Jest.

3.2.2. Oyuncunun soyut silahları

Michael Chekhov'un ikinci ilkesi, Cynthia Ashperger'e göre *anlaşılması zor* bir ilkedir (Ashperger, 2008, s. 81). Bu ilke özetle, oyuncunun bedensel ve psikolojik boyutları arasında duran *soyut* varlıkla ilişkilidir. Chekhov'a göre atmosfer, hayali beden, hayali merkezler gibi (ne içsel ne dışsal olan), oyuncunun özgün yaratıcı dünyasında sahip olduğu en *etkili* ve en *güçlü* silahlar soyuttur; yaratıcılığının kaynağı olan *imgeleminden* doğar ve yalnızca *konsantrasyon aktifken* ortaya çıkabilirler (Petit, 2010, s. 16).

Chekhov'a göre konsantrasyonun nasıl tanımlandığını Petit şu şekilde açıklar:

“Odaklanmak (konsantrasyon) bazı şeyler hakkında yoğun düşünmek anlamına gelmez. Odaklandığımızda, bir nesne ya da imgeye kendimizi *göndeririz*. İmge ile tek bir şey olduğumuz noktada, onun niteliğini hissederek, özelliklerini³⁴ sezer, içsel etkiler ve ona karşı etkiler elde ederiz (...) ilgi duyduğumuz bir şeye baktığımızda, her nasılsa ona doğru hareket ederiz; ilgi duyduğumuz (nesne ya da imge) bizi gerçek bir çekicilikle içine doğru çeker (...) Kendi irademizle odaklanmak ancak, bir ve birlikte olmayı, içsel bir sezgiyle seçtiğimiz nesne ya da imgeye kendimizi göndererek mümkündür (Petit, 2010, s. 20)”.

Chekhov, *Oyuncuya*'nın 1991 tarihli genişletilmiş baskısında ‘bir nesne ya da bir imgeye kendini *göndermenin*’ yolunun, *görünmez ellerin* kullanımıyla mümkün kılınabileceğini açıklar. *Imagination and concentration*³⁵ başlıklı bölümde verdiği alıştırmaların dördüncüsünde, okuyucunun *ilgi* duyduğu, odaklanmak *istediği* nesneye yalnızca bakıp görerek kendini odaklamaya zorlamasını; beşinci alıştırmada, gözüyle görmediği *soyut* bir imgeyi, nesneyi ya da kavramı *zihninde takip etmesini*; ve altıncı alıştırmada, bir önceki alıştırmada zihninde takip ettiği imge, nesne ya da kavramı *görünmez ellerle* tutmaya çalışmasını önerir. Görünmez ellerle *tutma* fikri oyuncuyu o imge, nesne ya da kavrama doğru *gönderecek*, oyuncunun bedeninden (içinden) imge, nesne ya da kavrama (dışarıya doğru) *soyut* bir enerji kütlesi ulaşmış olacaktır. Bu enerji kütlesi oyuncu ile ilgi duyduğu imge, nesne ya da kavram arasında bir bağlılık ilişkisi kurulacak ve oyuncu kurulan bu ilişkiyi hissedebilecektir (Chekhov, 1991, s. 9-10).

Chekhov oyuncuların *sahne* ile ilgili iki tür görüşü olduğunu savunur. İlk görüşe göre sahne, yalnızca dekor ve kostümle doldurulabilen boş bir alandır. Bu görüşe sahip oyuncular için sahne, seyircinin görsel ve işitsel haz alabilmesi için kullanılan bir

³⁴ Bu noktada *personality* kelimesi kullanılmıştır. Kelimeden özellikleri, nitelikleri, kişiliği anlamı çıkarılabilir.

³⁵ Türkçesi: Hayal etme ve odaklanma.

alandan öteye gitmez. İkinci tür oyuncuların düşüncesine göre ise sahne, güçlü ve sihirli bir *atmosfer* aracılığıyla kocaman bir dünyaya dönüştürülebilir (Chekhov, 2014, s. 91).

Chekhov *Oyuncuya*'nın dördüncü bölümüne şu düşüncesiyle başlar: “Oyunun sahnede ortaya attığı fikir onun *özüdür*; atmosferi *ruhu*; ve sahne üzerinde görülebilen ve işitilebilen her şey *bedenidir* (Chekhov, 2014, s. 91)”. Bu noktada, bir kere daha Steiner’in *beden*, *ruh* ve *tin* dünyaları düşüncesinden ilham alındığı göze çarpar. Steiner’in ‘beden dünyasının ötesini merak etmeyen insanın ruh ve tin dünyaları ile tanışamayacağı’ fikrinin Chekhov’un çalışmalarındaki yansıması, yukarıdaki görüşünde görüleceği üzere, Steiner bağlamında şu şekilde yorumlanabilir: Sahnenin (bedenin) seyirci tarafından yalnızca görülebilen ve işitilebilen boş bir alan olduğu fikriyle yetinen oyuncu; içinde rol aldığı oyunun atmosferi (ruhu) ve oyun aracılığıyla ortaya atılan fikri (tini) kavrayamayacaktır.

Bu çalışmada örneklem olarak ele alınan Eskişehir Şehir Tiyatroları’nın *Aslan Asker Şvayk* oyununda *Şvayk* rolünü oynayan Sermet Yeşil, *Michael Chekhov’un Konstantin Stanislavski’nin oyunculuk yöntemine yaklaşımı* başlıklı yüksek lisans tezinde, Chekhov’un oyunun *ruhu* olarak gördüğü atmosfer kavramını aşağıdaki şekilde tanımlar:

“Michael Chekhov’a göre **atmosferler**, sis gibi, su gibi, karanlık ya da kargaşa gibi çevreyi şekillendiren ve insanlardan yayılan (ışılan) duysal 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 (Yeşil, 2007, s. 120)”.

Bir imgeye, nesneye, kavrama bedenden gönderilen enerji olarak tanımlanan *odaklanma*, oyuncu-seyirci ilişkisi söz konusu olduğunda *ışınma*³⁶ adını alır. Oyuncunun *doğru atmosferde* gerçekleştirdiği bir eylemin yarattığı *içsel enerjiyi*, bedeninden seyirciye doğru göndermesine izin vermesi, seyircinin gözünde oyuncunun *ışınmasına* neden olur (Chamberlain, 2004, s. 55-56).

³⁶ Alıntı yapılan metinde Chekhov’un *radiation* kavramı kullanılmıştır. Beden enerjisinin yayılması olarak da çevrilebilir.

Beden enerjisinin gönderilmesi, oyuncunun bu enerji aracılığıyla ışıması gibi gözle görülemeyen soyut kavramlar yüzünden Chekhov'un *mistik* olmakla suçlandığı bulunduğu ikinci ilkesi üzerine, Chekhov araştırmacısı Ashperger, XXI. yy.'da gelişen kuantum fiziğindeki 'doğadaki her olay mekanik ilkelerle açıklanamaz' şeklindeki görüşü mistisizm suçlamalarına karşı kullanır.

Ashperger, Chekhov'un öğretmeni Sulerzhitsky'nin 'materyalist felsefi bakış açısıyla oyuncunun performansının açıklanabilir olamayacağı' düşüncesinden ilham alan Stanislavski'nin, Hint geleneğinde bedenle zihin arasında bağ kuran enerji hattı anlamına gelen *prana*'dan hareketle çalışmalar ürettiğini aktarır. Bu noktada araştırmacı, geleneksel yoga araştırmacısı Dr. Georg Feuerstein'in 1998 yılı basımı *Tantra: The Path of Ecstasy*³⁷ kitabından bir alıntı yapar. Feuerstein'dan yapılan alıntıya göre, Latince (ruh anlamına gelen) *spiritus* kelimesi ile Sanskritçe *prana* kelimesi aynı anlama gelmektedir ve *nefes* kavramıyla doğrudan bağlantılı olan *inspiration* (ilham; nefes alma) ve *expiration* (son, vade; son nefesini verme) kelimeleri bu kökenden türemiştir (Ashperger, 2008, s. 82-83).

Yukarıda yer alan, Feuerstein'in etimolojik incelemesinden Chekhov'un 'oyuncunun bedeni ve psikolojisi arasında denge kuran soyut yaratıcı bir enerji yapısı vardır' ilkesinde kastettiği yaratıcı enerji yapısının *ruh* ve(ya) *nefes* olabileceği yorumu çıkarılabilir.

Chekhov, atmosferin içinde bir *irade* olduğundan söz eder. Atmosferin 'iç dinamiği, canlılığı, itici gücü' anlamına gelen bu irade mutluluk, keder gibi tematik karşılıklar alır ve atmosferin iradesi doğru yorumlandığı zaman oyuncuyu eyleme zorlar. Örneğin, mutluluk atmosferinde oyuncunun eylemlerinde ileri yönlü atılım, genişleme, yayılma gibi *olumlu* özellikler görülürken; keder atmosferinde kendini küçültme, kendine kapanma gibi *olumsuz* özellikler fark edilir (Chekhov, 2014, s. 93).

Chekhov atmosferin oyuncu üzerindeki etkisini şu şekilde açıklar:

"Atmosferin oyunculüğünüz üzerinde oldukça büyük bir etkisi vardır. Güçlü ve yayılan bir atmosfer yarattığınızda hareketlerinizin, konuşmanızın, tavırlarınızın, düşüncelerinizin ve hislerinizin siz fark etmeden nasıl değiştiğini hissettiniz mi? Onu fark edip ona karşı koymaktan vazgeçer, isteğinizle ona uyum gösterirseniz üzerinizdeki etkisi nasıl artıyor? Oynadığınız her gece kendinizi sahnenin ve oyunun atmosferine bırakarak, ortaya çıkarttığınız resmin kendiliğinden oluşan yeni ince ayrıntılarının keyfini sürebilirsiniz. Dünde kalmış oyunculuk klişelerine korkakça bağlı kalmak zorunda olmayacaksınız.

³⁷ Türkçesi: Tantra: Kendinden Geçme (Vecd) Yolu.

Etrafınızdaki atmosferle dolu hava ve alan sizi hep besleyecek ve içinizde yeni hisler ve taze yaratıcı dürtüler uyandıracak. Atmosfer sizi kendiyle uyumlu bir şekilde oynamaya zorlayacak (Chekhov, 2014, s. 93)”.

Chekhov, atmosfer-oyuncu ilişkisinde *öznel* ve *nesnel* olmak üzere iki tür histen söz eder.

Nesnel his, bir mekânın ya da bir mekânda cereyan eden bir durumun sahip olduğu atmosferin kendisidir. Chekhov için bir atmosferin her zaman tek nesnel hissi vardır; iki nesnel his bir arada var olamaz. İki nesnel hissin karşılaşmasıyla çatışma başlar. Bu durumda, güçlü atmosfer zayıf olanı her zaman yener. Chekhov *Oyuncuya*’da bu savını açıklamak için eski bir şato atmosferini örnek gösterir. Eski boş bir şatonun gizemli ve durağan bir atmosferi vardır. Ancak bu gizemli ve durağan şatoya giren neşeli bir grup insan şatonun nesnel atmosferini değiştirir. Çatışma bu noktada başlar; çatışmanın sonlanması için iki nesnel atmosferden biri ötekini yenmelidir. Ya şatonun gizemli atmosferi grubun neşesine yenik düşer ya da şato eski hâline geri döner ve öyküsünü anlatmayı sürdürür. Bu noktada *galibiyet* ya da *yenilgi* çabucak ya da yavaşça gerçekleşebilir (Chekhov, 2014, s. 95).

Öznel his ise, rolün mekâna ya da duruma yaklaşımını belirleyen histir. Kimi rol bu atmosferden keder duyar, kimi duruma soğukkanlı yaklaşır. Öznel hisler karakterlerin kişisel özelliklerine göre değişkenlik gösterir. Öznel hislerde de nesnel hislerde olana benzer bir durum görülür. Sahnede bulunma amacına zıt bir atmosferin içinde ayakta kalmaya direnen rolün öznel hisleri, ya atmosferin oluşturduğu nesnel hisse yenik düşer; ya da atmosferin role yenilgisiyle sonuçlanır. İki nesnel atmosfer arasındaki çatışmada görüldüğü gibi, öznel hislerde de bir tarafın yenilgisi çabuk ya da yavaş yavaş gerçekleşebilir (Chekhov, 2014, s. 95).

Ashperger, atmosferler ile *Psikolojik jest* bölümünde incelenecek olan *nitelik* kavramı arasında bağ kurar. Ashperger’e göre, atmosferin kendisinden kaynaklanan nesnel hissi kavramak, atmosferle karşılaştığında ne tepki vereceğini bilemeyen oyuncu için öznel hissi kavramaktan kolaydır. Birçok insan güneşli, karlı, gürültülü, sakin nesnel hisleri deneyimlediği gibi, bir kilisede ya da başka bir mekânda bulunmuştur. Ancak öznel hisler söz konusu olduğunda; yönetmen tarafından belirli bir *nitelik* verilmediği takdirde oyuncu ‘kendi deneyimlerinden’ yola çıkacak ve psikolojisinin bedenini kısıtlaması sorunuyla karşılaşacaktır (Ashperger, 2008, s. 182-183).

Chekhov atmosfer ile oyuncu ilişkisine, insanın doğasında var olan *dürtülerden* bahsederek devam eder. Her normal insan üç işlevi yerine getirir: Bu işlevler *his*, *düşünce* ve *arzudur*. Oyuncu hislerine (Steiner’ın insanın üç dünyası görüşünde göğüs merkezinden yönetilen bölüm; *ruh*’un ürünü), düşüncelerine (kafa merkezi; *tin*) ve arzularına (alt beden merkezi; *beden*) uyum sağlar; içinde bulunduğu duruma (atmosfere) göre değiştirerek kontrol altında tutar; onları mükemmelleştirir (Chekhov, 2014, s. 95-96). Bu düşünce, atmosferin oyuncu üzerindeki etkisinin vurgusudur. Sonuç olarak, “havada esen rüzgârı göremeyiz ama onu hissedimiz ve rüzgâr nasıl davranacağımızı belirler (Chamberlain, 2004, s. 53).

Chekhov oyuncunun kendine hissetmeyi *emredemeyeceğini* özellikle hatırlatır. Hisler yalnızca *kışkırtılabilir* ve hisleri kışkırtmanın yolu bedensel çalışmalardan geçer. Chekhov bu noktada, *Oyuncuya*’nın ilk cümlelerine dönerek psikoloji ve beden arasında bağlantı kurar. Yazara göre hislerini göz ardı eden ya da onlardan kendini yoksun bırakan insan, *XXI. yy. Oyunculuk eğitiminde Michael Chekhov* bölümünde değinildiği üzere, çürüme belirtilerinden ‘yok etme eğilimini’ gösterir. Yaratıcı sanatçı ise tersine, var edendir (Chekhov, 2014, s. 96).

Yukarıdaki düşünceye benzer şekilde, eğer bir oyuncu sahnede oluşturulan atmosferi ‘hislerini göz ardı etmeden’ *sevebilirse*, seyirciyi de atmosfere aktif şekilde *dâhil* edebilir. Oyuncunun atmosferi sevebilmesinin yolu ise sahnede *doğru* atmosferin oluşturulmasından geçer (Chekhov, 2014, s. 91).

Franc Chamberlain, *Michael Chekhov* başlıklı çalışmasında, Chekhov’un oyuncunun ortağı olarak gördüğü seyircinin oyuncuların algıladığından *farklı* bir şekilde algıladığı nesnel atmosferin, oyuncular açısından tehlikesinden ve bu tehlikeye karşı üretilebilecek çözümden aşağıdaki şekilde söz eder:

“Eğer sahnedeki atmosfer ile seyircinin algıladığı atmosfer arasında bir fark varsa, arada bir fikir ayrılığı vardır ve Chekhov’un iddiası olan iki nesnel atmosfer bir arada uzun süre bulunamaz fikri geçerliliğini gösterir. Bu tür durumlarda oyuncuların, oyunun atmosferini seyircinin algıladığı atmosfere dönüştürebilme yeteneğine sahip olmaları gerekir (...) Öte yandan bu dönüşüm oyuncuların atmosferi reddetmesi ya da zorlayıcı bir güçle bu atmosferi değiştirmeye çalışmasıyla gerçekleşemez. Eğer dönüştürülmesi gereken bir atmosferi zorla değiştirmeye çalışırsak, seyircinin algısına boyun eğmenin verdiği bir yenilgi yüzünden onları birer düşman gibi görmemize, seyirciyi *ortaklıktan* çıkarmamıza sebebiyet vermiş oluruz. Bu yalnızca oyuncularla seyirciler arasında bir gerilime neden olur. Bu durum, Chekhov’un ‘gerekli’ gördüğü ‘rahatlık hissi’ne aykırı bir durumdur (Chamberlain, 2004, s. 56-57)”.

Doğru atmosferi oluşturmada birçok unsur kullanılmaktadır. Işık, ses, dekor, kostüm, müzik, oyunculuk stili, oyuncuların toplu ya da teker teker, ritmik ya da aritmik hareketleri, sesleri, sahne elementlerinin temposu; kısaca, sahne üzerinde *görsel* ve *işitsel* anlamda kullanılan her unsur doğru atmosferi oluşturmada etkindir. Doğru atmosfer oluşturulamadığı takdirde ise seyircinin kendine büyük bir boşluk seyredip seyretmediğini sorması ve ilk seçenek olarak boşluğu fark etmesi kaçınılmazdır (Chekhov, 2014, s. 95).

Chekhov'un ikinci ilkesi olan 'oyuncunun bedeni ve psikolojisi arasında denge kuran soyut yaratıcı bir enerji yapısı vardır' fikrini genişletmek gerekirse, Chekhov'un üzerinde özellikle durduğu atmosfer kadar yaratıcılık, maneviyat, imgelem gibi diğer *görülemeyen* kavramların açıklanması için psikoloji biliminin verilerinden yardım almak yanlış olmayacaktır.

Chekhov'un yaşadığı dönemin önemli bilim insanlarından psikanalist ve çocuk psikolojisi uzmanı Donald Woods Winnicott (1896-1971), *oyun* kavramının kökenlerini araştırdığı *Oyun ve Gerçeklik* adlı araştırmasında, Chekhov'un beden ve zihin arasında bulunan soyut yapı fikrine benzer şekilde, *oyun oynama itkisiyle* bedensel ve psikolojik olmayan bir *ara gerçeklik* arasında bağ kurar: "Oyun aslında ne iç ruhsal gerçeklikle ne de dış gerçeklikle ilgili bir meseledir (Winnicott, 1998, s. 122)".

Araştırmacı, oyun oynama itkisi ve yaratıcı bir yaşamın bebeklik ve çocukluk döneminde anneyle kurulan 'güvenli' bir ilişkiyle doğrudan bağlantılı olduğunu savunur. Bu ilişkinin sağlıklı olması ölçüsünde, gelişmekte olan birey *ben* (özne) ile *ben olmayanı* (nesne) ayırt etmeyi öğrenir. Bu süreçte, *görülemeyen* potansiyel bir mekânın varlığı gereklidir:

"Bebeğin annenin, dolayısıyla da diğer insanların ve nesnelerin güvenilirliğine duyduğu güven ben olmayanı ben'den ayırmayı mümkün kılar. Ama aynı zamanda, potansiyel mekânı yaratıcı oyunla, kullanılan simgelerle ve nihayet kültürel hayatı oluşturan her şeyle doldurarak ayrılıktan kaçınıldığı da söylenebilir. Birçok kişide potansiyel mekânın sınırlamaları yüzünden oyun kapasitesini kısıtlayan bir güvensizlik vardır; aynı şekilde yine birçok kişide oyun ve kültürel hayat açısından bir yoksulluk gözlenir çünkü, kişide bir bilgi edinme kapasitesi olsa bile, çocukken onun kişiler dünyasını oluşturan insanlar çocuğun kişilik gelişiminin uygun evrelerinde onu kültürel unsurlarla tanıştırmayı becerememişlerdir. Tabii ki bu sınırlar çocuğun bakımını üstlenen kişilerin kültürel bilgi birikiminden görece yoksun olmalarının, hatta kültür mirasıyla hiçbir tanışıklıkları olmamalarının ürünü olabilir (...) Demek ki insan yaşamının sürdüğü üçüncü bir alan, ne bireyin içinde ne de dışarıdaki ortak gerçeklik dünyasında bulunan bir alanın var olduğunu

düşünmekte fayda var (...) Bu potansiyel mekân bireyden bireye büyük değişiklikler gösterir ve temelinde, bebeğin ben olmayanın ben'den ayrıldığı kritik aşamada, özerk bir kendiliğin oluşumu daha henüz başlangıç aşamasındayken yeterince uzun bir süre *deneyimlenmiş olan* anneye duyduğu güven yatar (Winnicott, 1998, s. 136-137).”

Araştırmacıya göre *potansiyel mekânda* oynanan oyun, yaratıcı yaşamın başlangıcıdır. Bu mekân kültürel deneyimin yerleştiği yerdir:

“Kültürel deneyimin yerleştiği yer, birey ile çevre (başlarda nesne) arasındaki *potansiyel mekândadır*. Aynı şey oyun oynama için de söylenebilir. Kültürel deneyim, ilk olarak oyunda tezahür eden yaratıcı yaşamla başlar (Winnicott, 1998, s. 126).”

İnsan var oluşunun temeli, ne iç ne dış olan potansiyel mekânda; ‘öznellik ile nesnel gözlemin kesiştiği heyecan verici noktada’ *oyun oynamaktır*:

“Arayış ancak dağınık, biçimsiz bir işleyişten ya da belki de tarafsız bir bölgedeymişçesine oynanan yarım yamalak bir oyundan kaynaklanabilir. Yaratıcı olarak tanımladığımız şey ancak burada, kişiliğin bu bütünleşmemiş durumunda ortaya çıkabilir. Bu, kişiye geri yansıtıldığı takdirde, ama ancak geri yansıtıldığı takdirde bireyin örgütlü kişiliğinin bir parçası haline gelir; nihayet bu da bireyin var olmasını, bulunmasını sağlar, kişinin bir kendisi olduğunu varsaymasına imkân tanır (...) İnsanın deneyimsel varoluşunun tamamı oyun oynama temeli üzerinde inşa edilir. Orada artık ya içedönük ya da dışadönük olma durumunda değildir. Hayatı geçiş olguları alanında, öznellik ile nesnel gözlemin kesiştiği heyecan verici noktada, bireyin iç gerçekliği ile bireylerin dışında kalan ortak gerçeklik arasındaki ara bölgede yaşarız (Winnicott, 1998, s. 86-87)”.

XXI. yy. *Oyunculuk eğitiminde Michael Chekhov* başlıklı bölümde düşüncelerine değinilen, dönemin diğer önemli psikologları Erich Fromm ve Rollo May’ın görüşlerinden elde edilen verilerde, küreselleşmenin, örgütsel-sanayi uygarlığının yarattığı *robot insandan* (tüketim insanından) bahsedilmişti. Bahsi geçen robot insan, tüketmekle yetinen (oyunculuk sanatı söz konusu olduğunda; sahnenin boş bir alan olduğu fikriyle yetinen oyuncu), *yaratıcılık* kavramının ne olduğuna dair fikri olmayan, yok etme eğiliminde ve çürüme belirtileri gösteren insan olarak tanımlanmıştı. Dönemin bir diğer önemli psikologu Winnicott’a göre de, yukarıda bahsedildiği üzere, insanların birçoğu, yaratıcı kavrayışın yer aldığı *ne içsel ne dışsal* olan bu ara bölgenin (potansiyel mekân) varlığını reddeder ve yaratıcı yaşamdan zaman içinde uzaklaşır:

“Kişinin hayatın yaşamaya değer olduğunu hissetmesini sağlayan her şeyden önce yaratıcı kavrayıştır. Bunun karşısında dış dünyayla boyun eğmeye dayalı bir ilişki vardır; bu ilişkide dünya ve dünyayla ilgili ayrıntılar sadece uyulması gereken ya da uyum talep eden bir şey olarak tanınır. Boyun eğme birey için bir boşunalık duygusunu da beraberinde getirir ve hiçbir şeyin önemli olmadığı, hayatın yaşamaya değmediği düşüncesiyle bağlantılıdır. Çoğu birey yaratıcı yaşamadan yeterince nasibini almıştır, bu yüzden hayal

kırıklığı içinde hayatlarının büyük kısmında yaratıcılıktan uzak, adeta bir başkasının ya da bir makinenin yaratıcılığına tutsak yaşadığını fark edebilir (Winnicott, 1998, s. 88)”.

Winnicott’ın bu düşüncesinde görüldüğü üzere, yaratıcı yaşam ile potansiyel mekân arasında bir bağ vardır. Winnicott da tıpkı Chekhov, May ve Fromm gibi yaratıcılığın ‘var etme’ dürtüsünden kaynaklandığını iddia eder. Bu noktada, bahsi geçen *görülemeyen* potansiyel mekânın Chekhov’un bahsettiği ne içsel ne dışsal olanla; yaratıcılıkla, maneviyatla ve atmosferle, hayali bedenle, hayali merkezlerle bağlantılı olduğu yorumu yapılabilir. Aynı zamanda, Winnicott’a göre yaratıcı itki açıklanabilecek bir durum değildir (Winnicott, 1998, s. 93).

İkinci ilke, oyuncunun (özne), içinde bulunduğu ne içsel ne dışsal olan atmosferde (potansiyel mekânda) yaratıcılığını tetikleyen, hislerini açığa çıkaranlarla (nesne) kurduğu öznel ilişki noktasında Steiner’in *ruh* dünyası ile bağdaştırılabilir.

3.2.3. Yaratıcı ruh ve yüksek zihinsel kavrayış

Üçüncü ilke, oyuncunun yaratıcı ruhu ve yüksek zihinsel kavrayışı ile parçalayıp bütünleme yeteneğine sahip olmasının vurgusudur. Yaratıcı bir ruh, kalabalıkları *tek bir şeye* dönüştüren manevi bir var oluşturmaz. Yüksek zihni tanımlamak için ise *analiz* yeteneği konulur: Parçalayabilen ve birleştirebilen bir zihin (Petit, 2010, s. 17).

Michael Chekhov’un bu üçüncü ilkesi, Steiner’in düşüncelerine tekrar bir atıfla, *tinsel* dünya ile bağdaştırılır (Ashperger, 2008, s. 84). Bu ilke, oyuncunun gündelik ve sahne hayatına dair tüm deneyimleri, dış dünyadan edindiği bilgiler, arzuları ve hisleri gibi sahip olduğu, *öznel* ruhsal dünyasının kalabalık parçalarına üst (tanrısal) bir bakış niteliği taşır. Oyuncunun kendine ait dünyasının tüm parçalarını bütünleme ve detayları kaçırılan büyük parçaları küçük parçalara ayırma yeteneğinden bahsedilir. Chekhov üçüncü ilkede hedeflenen *birlik*³⁸ olarak adlandırır (Ashperger, 2008, s. 84).

Bu noktada kastedilen *birlik*, oyuncunun *tinsel* dünyasının bir yansımasıdır.

Çalışmalarıyla XXI. yy.’ın önemli oyuncularından kabul edilen Yoshi Oida, *Oyuncunun Oyunları* adlı kitabında oyuncunun ‘dışarıdan görüntüsünü izlediği’ tinsel dünyasından bahseder. Oida’ya göre bu tinsel dünyanın varlığı deneyimler sayesinde görülebilir:

³⁸ Bu noktada *birlik*, bir olma anlamında kullanılmıştır. Kelimenin İngilizce karşılığı, alıntı yapılan metinde *oneness* olarak geçer. *Dört duygu* bölümünde üzerinde durulacak olan *bütünlük duygusu* (wholeness) ile burada bahsedilen *birlik* (oneness) birbirine karıştırılmamalıdır.

“Sanatsal algı ne içten gelir ne de dıştan. Bir oyuncu olarak kendine içeriden her yönden bakarsın (düşünce, duygu, hareket) ama aynı zamanda dışarıdan da görüntünü izlersin. Sonra oynayabilirsin. Bunu yaptığında bir şeyler kendini göstermeye başlar, tuhaf bir psikolojik durum. Bu olağanüstü durum mantığın idrakinin çok üstündedir. Bir mantığı yoktur, söze dökülemez, akıl dışıdır ancak tecrübeyle anlayabileceğiniz bir durumdur (Oida, 2012, s. 61-62)”.

Oida fikrini, konuyu oyuncunun odaklanması sorununa getirerek destekler:

“Bir gün bir Samuray, Zen üstadına algısını ve odağını nereye yerleştirmesi gerektiğini sormuş. Üstat şöyle cevaplamış: ‘Ne rakibine ne kendi kılıcının ucuna odaklanmalısın. Ellerine ya da rakibinin ayaklarına da değil. Bunun yerine her yere, ama aynı zamanda hiçbir yere odaklanmalısın ve algını sürekli hareketli kılmalısın. Her şeyi yansıtan ama hiçbir şeye sabitlenmeyen bir ayna gibi olmalısın (Oida, 2012, s. 63)”.

Chekhov’un ‘oyuncu yaratıcı ruhu ve yüksek zihinsel kavrayışı ile parçalayıp bütünleme yeteneğine sahip olmalıdır’ şeklindeki üçüncü (*birlik*) ilkesinde oyuncunun *tinsel* dünyasının gelişimine yönelik bir vurgu vardır. Oida, deneyimleri sayesinde görmeye başladığı *tinsel* yönünü ‘her şeye ve hiçbir şeye odaklanmak’ görüşü ile örtüştürür. Benzer ilişkiye, Cynthia Ashperger’in çalışmasında *boşluk*³⁹ olarak adlandırdığı Budist öğretisinde rastlanır: “Özne ve nesneler arasında bir ayrım yapılamadığı zaman kişi sentezleyebilir: her şey boş iken, her şey boşlukta *birleşmiş* iken (Ashperger, 2008, s. 86)”.

Bu bölümün ilerleyen kısımlarında görüleceği üzere, ‘her şeyin boşlukta birleşmiş olması’ yaratıcılık kavramı ile doğrudan ilişkilidir.

Ancak, *yaratıcılık* konusuna geçmeden önce, çalışmanın bu noktasında, Chekhov’un *imgelem* kavramına yönelik bakış açısına değinmek yararlı olacaktır. *Oyuncuya*’nın ikinci bölümünde Chekhov iki tür imgelem olduğundan bahseder: Biri gündelik imgelem, öteki ise sanatçının ihtiyacı olan yaratıcı imgelem (Chekhov, 2014, s. 69).

Zamanla ayrıntıları unutilan, tüm ayrıntılarıyla hatırlanamayan arzular, amaçlar, başarılar ya da başarısızlıklar gibi *imgeler* hâlinde hatırlanan; geçmişe dair tüm deneyimler gündelik imgelemi oluşturur. Gündelik imgelem kişisel deneyimleri içerir, öznelidir. Hatırlandıkları zaman geçmişe oranla değiştirilmiş, dönüştürülmüş bir özellik kazanırlar (Chekhov, 2014, s. 69).

Chekhov, *yaratıcı imgelemi* ise aşağıdaki şekilde tanımlar:

³⁹ Boşluk, alıntı yapılan metindeki *emptiness* kelimesinin Türkçe karşılığı olarak kullanılmıştır.

“Geçmiş görüntülerin dışında, size tamamen yabancı olan imgeler, orada burada oluşmaya başlıyor. Bunlar tamamen sizin *Yaratıcı İmgelemenizin* ürünleri. Ortaya çıkarlar, kaybolurlar, yanlarında yeni ve yabancı olanları da getirerek tekrar gelirler. Şimdilik birbirleriyle ilişki içindeler. Şaşkın bakışlarınızın önünde ‘ oynamaya’ ve ‘ eylemeye’ başlarlar. Onların şimdiye kadar bilinmeyen yaşamlarını takip edersiniz. Dalıp gidersiniz, farklı ruh hallerine, atmosferlere, hayali misafirlerinizin sevgisine, nefretine, mutluluğuna, mutsuzluğuna sürüklenirsiniz. Beyniniz artık tamamen uyanık ve aktiftir. Kendi hatırladıklarınız git gide belirsizleşir; yeni imgeler onlardan daha güçlüdür.” (Chekhov, 2014, s. 69-70)

Chekhov yaratıcı imgelemen tanımını geçmişteki usta sanatçıların yaşamlarından verdiği örneklerle destekler. Charles Dickens’ın *Oliver Twist*’i yazarken romanının kahramanını gün boyunca görmeyi beklemesini, Goethe için ilham verici imgelerin aslında gözünün önünde kendi düzenlerinde bulunduğunu fark etmesini, Rafael’in *Sistine Madonna*’yı yaratıcı imgelemenin bir ürünü olarak zihninde görmesini, *Michalengelo*’nun kendisini takip eden imgelerin kayalara oyularak şekillendirilmeleri için onu zorlamalarını örnek verir (Chekhov, 2014, s. 70).

Dönemin psikoloji çalışmalarında önemli rolü bulunan Rollo May, *Yaratma Cesareti*’nde yaratıcı edimden kaynaklanan yaratıcılığın kaynaklarını açıklar. May, yaratıcılığın *yetenekten ayrı* bir olgu olarak düşünülmesi gerektiğini savunur. May’e göre: “Yetenek nörolojik karşılıklara sahip olabilir ve bireye ‘ verilen’ bir şey gibi ele alınabilir. Bireyin, kullansa da, kullanmasa da, yeteneği olabilir; yetenek bireyde şu ya da bu olarak ölçülebilir. Ancak, yaratıcılık sadece edimde görülebilir (May, 2013, s. 67)”.

Bu düşünceden hareketle May, yaratıcı edimin gerçekleşebilmesi için gerekli gördüğü koşulları sıralar: Yaratıcı edimde bir *karşılaşma* olması gerekir. Burada sözü edilen karşılaşma kavramını kitabın çevirmeni Alper Oysal şu şekilde açıklar:

“Kişi(ler) karşısındakiyle bir kader ilişkisi içinde karşılaşırlar. Yaşama değer olarak katılacak şey orada tam karşıdadır. Kişi karşısındaki değer olasılığını ya nefretle (negatif yoldan), ya da sevgiyle (pozitif yoldan) var edecektir –kendisi de var olarak. Ya kaderi onu yener, özgürlüğünü yitirir, değer yaratamaz, ya da kaderiyle özgürlüğünün diyalektik sentezini kurar, değer yaratır, o halde benliğini yaratır (May, 2013, s. 65)”.

Yaratıcı edimdeki ikinci nokta karşılaşmanın *yoğunluğudur*. Burada kastedilen yoğunluk; yoğun farkındalık, bir bilinç artışı olarak nitelenir. May’e göre sanatçı ya da bilim insanı, yaratıcı edim anında (rahatlık, beslenme ve huzur ile ilgili olan) otonom sinir sisteminin parasempatik bölümünün işlevinin engellenmesi ve sempatik sinir

sisteminin etkinleşmesiyle zamanın ilerleyişine aldırış etmeksizin çalışmaya devam edebilir (May, 2013, s. 68). Bu durumu araştırmacı *kaçma-savaşma* mekanizmasına benzetir: Organizmanın kaçmak ile savaşmak arasında kaldığı durum.

Bu durumun nörolojik karşılığı kaygı ve korkudur. Ancak yaratıcı kişilerin yaşadığı kaygı ve korku değil; bir *vecd* haline benzeyen *coşkudur*. Sanatçının yaratıcılık anında duyduğu memnuniyet ya da tatmin değildir; kastedilen *coşku* mutluluk ya da hazzın tam karşıtıdır. Bu süreç, tam bir *farkındalık* sürecidir (May, 2013, s. 68).

Yaratıcı edimin yoğunluğu noktasında bilinçdışı devreye girer. Yaratıcı çalışmanın dışında kalan zamanlarda bilinçdışı, kişi farkında olmadan boşlukları tamamlar: “Biçimlendirme, kurma, yapma süreçleri, o anda bilincinde olmasak da sürüp gider. William James bir keresinde yüzmeyi kışın, kaymayı yazın öğrendiğimizi söylemişti (May, 2013, s. 69)”.

May araştırmasının bu noktasında yaratıcı edimin, kişinin kendini yaratıcı olmaya *zorlamadığı*; tersine, kendini gevşettiği bir anda, fantezi kurarken ya da oyun oynamayı çalışmaya *tercih ettiği* bir anda gerçekleşebileceğini savunur. Zorunluluk ve tercih etme durumlarından birinin, kişinin *istek* ve *amacından* kaynaklandığı; ve araştırmacının gevşeme, fantezi ve oyun durumlarını yaratıcı edimle ilişkilendirdiği göz önüne alındığında May’in, *istek* ve *amaç* kavramlarının *bilinçdışı kavrayışlarla* ilişkili olduğunu savunduğu görülür. May’e göre bilinçdışı kavrayışlara sahip olmak istenerek elde edilemez. Ancak kendini teslimiyetin *yoğunluğu* ile *karşılaşmaya* açık hale getirmek mümkündür:

“(Bilinçdışı kavrayışların farkı) üzerinde kişinin kendini vererek ve büyük emek harcayarak çalıştığı alanlara mahsus olmalarıdır. İnsan varlığındaki *amaç*, istem gücü⁴⁰ diye isimlendirmeye alıştığımız görüngüden çok daha karmaşık bir görüngüdür. Amaç, yaşantının tüm düzeylerinde birden seferberliktir. Kavrayışlara sahip olmayı isteyemeyiz. Yaratıcılığı *isteyemeyiz*. Ama kendimizi, adayışın ve teslimiyetin yoğunluğuyla karşılaşmaya vermeyi *isteyebiliriz* (May, 2013, s. 69)”.

Bu noktada Chekhov’un fikirlerine dönmek gerekirse, kuramcının oyuncuya yaratıcı imgelem ürünlerinin ‘tamamlanmış şekilde’ belirmeyeceğini ve yaratıcı imgelemin psiko-fiziksel çalışmalar yoluyla güçlendirileceğini hatırlattığına tekrar değinmek gerekir. Chekhov, psiko-fiziksel çalışmalarda oyuncunun imgenin *kendine özgü yaşamını* izlemeyi, ona sorular sorarak ya da emirler vererek onunla işbirliği

⁴⁰ Çalışmanın önceki bölümlerinde *itki* şeklinde değinilen, *will-power* kavramının çevirmen Alper Oysal tarafından kullanılmış hali.

yapması gerektiğini; onu esnetmeyi, kapsamını genişletmeyi öğrenmesi gerektiğini salık verir (Chekhov, 2014, s. 70).

Josh Chenard *The Michael Chekhov technique: In the classroom and on stage*⁴¹ başlıklı yüksek lisans tezinde psiko-fiziksel çalışmalar üzerine gözlemlerinden bahseder. Gözlemlendiği çalışmalardan biri üzerinde dururken, oyuncuların bir *yaratıcı imgelem* çalışması sırasında, bulundukları odada gündelik imgelem kullanımının oyun dışı kalmak anlamına geldiği bir çalışmadan bahseder:

“Eğer gündelik kişisel imgeler ya da durumlar oluşursa, oyuncular odayı terk etmek için izin ister ve bir başka odada (çalışmanın yapıldığı) odaya dönmek için yaratıcı imgelemlerini devreye sokmaya çalışırlar. Oyuncular kendi yaşamlarından durumlar ya da insanlar bulmaya devam ederlerse mekânı terk etmeleri için talimat verilir (Chenard, 2010, s. 38)”.

Ancak, oyuncunun kendini bir nevi cezalandırarak, bir *zorunluluk* durumu içine itmesini içeren kısa süreli bir çalışmada yaratıcı imgelemi devreye sokmaya *zorlamak*, May’in araştırmasından elde edilen psikoloji biliminin verilerine aykırıdır. Yaratıcı imgelem, bilinçdışı süreçlerin, kişinin kendini *rahatlattığı* bir anda devreye girmesiyle uyarılır. Ancak; deneyimlerin, bilginin, görüntülerin, imgelerin bir toplamı olan bilinçdışının devreye girdiği rahatlama süreci bir ‘koyverme’ olarak değerlendirilmemelidir.

May’e göre ancak *vecd* durumuyla ortaya çıkabilen yaratıcı edimin, kısa süre içinde elde edilebileceğini beklemek doğru değildir. Bu noktada May, *vecd* kavramını şu şekilde açıklar:

“*Vecd*, yaratıcı edim esnasında cereyan eden bilinç yoğunlaşması için kullanılan kesin terimdir. Ama *vecd* sadece bir Baküs ‘koyverme’si olarak düşünülmemelidir; *vecd*, bilinçaltı ve bilinçdışı bilinçle birlik halinde işlediği tüm benliği içerir. Böylece *usdışı* değil daha çok *usüstüdür*. *Vecd*, entelektüel, iradi ve duygulanımsal işlevlerin hep birden rol almalarını sağlar (May, 2013, s. 71)”.

Chekhov’un üçüncü ilkesi olan ‘oyuncu yaratıcı bir ruha ve yüksek bir zihinsel kavrayışa sahip olmalıdır’ önermesinde ruh ve (*tin* dünyasının kontrol merkezi olan) zihin, geliştirilmesi gereken ayrı iki temel kavram olarak göze çarpar. Ancak bu ikiliden birinin gelişimi, ötekini pozitif yönde etkiler.

⁴¹ Türkçesi: Michael Chekhov tekniği: Sınıfta ve sahnede.

May, Friedrich Nietzsche'nin öne sürdüğü 'biçimsel ve ussal düzene ilişkin' Apollon ilkesi ile 'sarhoşluktan kaynaklanan yükselen *vitaliteye*⁴²' ilişkin Dionysos ilkesinin varlığını sorgular. Araştırmacı için yaratıcılık ile Dionysosçu yaklaşım arasında kurulan (ve birçok araştırmacı tarafından kabul edilen) ilişki yanlış bir yargıya varılmasına neden olmaktadır:

“Neredeyse her ressamın, şu ya da bu zamanda alkolün etkisi altında resmetmeyi denediği olmuştur. Olan biten genelde beklenildiği gibidir ve tüketilen alkolle orantılı olarak cereyan eder –yani, ressam gerçekten de normalde olduğundan daha iyi bir parça çıkardığını *düşünür*, ancak ertesi sabah resme baktığında görülen olgu, aslında resmin normaldekinden kötü olduğudur (...) Bununla birlikte, yaratıcı edimin yoğunluğunun *karşılaşmayla ilişkisi nesnel bir biçimde olmalıdır* ve yoğunlaşma sadece sanatçının ‘aldığı’ bir şeyle açığa çıkmamalıdır. Alkol bir yatıştırıcıdır ve sanayileşmiş bir uygarlıkta belki de zorunludur; ama kişi alkolü onu bağlayan güçlerden kurtulmak için muntazaman gereksinmeye başladığında probleme yanlış bir isim vermektedir (May, 2013, s. 70)”.

Dışarıdan ‘alınan’ herhangi bir maddenin *vecd* durumuna; dolayısıyla yaratıcı edime bir katkısı olmadığını düşünen May, araştırmasını ‘bu yoğun karşılaşma ne iledir?’ sorusuna verdiği cevapla sürdürür:

“Çok basit kaçacak bir sözcük kullanacağım: Sanatçı ya da bilim adamının kendi *dünyasıyla* karşılaşmasıdır. Dünyadan çevre gibi, ya da şeylerin toplamının bütünü olarak söz etmiyorum; öznenin çevresindeki nesnelere de değinmiyorum (...) Dünyayla benlik arasında ve benlikle dünya arasında kesintisiz bir diyalektik süreç süregider; bu iki kutuptan her biri diğerinin varlığına delalet eder ve bunlardan birinin yoksanışı her ikisinin de anlaşılmasını olanaksız kılar. Bu, yaratıcılığın hiçbir zaman *özel* bir görüngü olarak sınırlandırılmayacak olmasının nedenidir; yaratıcılık asla basit bir biçimde kişide olup bitenlerin terimleriyle incelenemez. Dünya kutbu bir bireyin yaratıcılığının ayrılmaz bir parçasıdır. Olmakta olan daima bir *süreç*ti, bir *yapma*’dır –özgül olarak kişiyi ve dünyasını karşılıklı ilişkiye sokan bir süreç (May, 2013, s. 72-73)”.

“Bir başka deyişle, ‘yaratıcılık, bilinci yoğunlaşmış insanın kendi dünyasıyla karşılaşmasıdır’ (May, 2013, s. 76)”. Bu noktada Chekhov’un oyuncunun yaratıcı imgelemi ile ilgili hedefinin “kendi bağımsız dünyalarında var olan imgelerle dolu, yaratma isteğimizi güçlendirecek ve bakış açımızı genişletecek nesnel bir dünya (Chekhov, 1991, s. 3)” olduğu görülür.

⁴² Yaratma Cesareti’nin çevirmeni Alper Oysal *vitalite* kelimesini dirimsellik, canlılık, dirilik, yaşam enerjisi olarak açıklar. Vitalitenin zaman ve mekân içinde biçim almasıyla yaşam oluşur. Burada, yaşayan biri ile yaşam dolu biri arasındaki fark açığa çıkar. Yaşayan biri kendine *yalnızca* belli yaşam biçimlerini yaşamaya izin verecek; yaşam dolu (vital) biri ise *değişik* yaşam biçimlerinin pek çoğuna açık olacaktır.

Chekhov *Oyuncuya*'ya oyuncunun bedeni ile ilgili řu düşüncesiyle başlar: “Oyuncunun bedeni onun en iyi dostu olabileceđi gibi en kötü düşmanı da olabilir (Chekhov, 2014, s. 51)”.

Oyuncunun temel hedefi bu noktada kendini belli eder. Bu hedef, oyuncunun bedeni ve psikolojisi arasında bir *denge* sağlanması, ikisi arasındaki doğru *uyumun* yakalanmasıdır. Chekhov için uyumun formülü ‘sağlam, duyarlı bir beden’ ile ‘berrak, renkli bir zihnin’ birlikteliğinde saklıdır. Ancak bu uyumu yakalamak zordur. Çünkü hem beden hem de zihin kendine özgü tehlikelere ve alışkanlıklara sahiptir. Chekhov’un tarif ettiđi türden ideal oyuncu, bedeninin ve zihninin sahip olduđu alışkanlıkları deđiştirebilme yeteneđine sahip olmalıdır. Bu açıdan bakıldığında, oyuncunun güçlü bir *iradeye* sahip olması gerekir (Chekhov, 2014, s. 51).

Birçok oyuncunun, ‘yaratıcı düşüncelerini somutlaştıracakđı bir enstrüman olarak görmesi gerektiđini düşündüđu bedeninin güçsüzlüđu yüzünden harika düşüncelerini gerçekleştiremediğinden’ bahseden Chekhov, bedeni kuvvetlendirmek için üç ihtiyacın üzerinde durur (Chekhov, 2014, s. 51).

Bu ihtiyaçlardan ilki ve Chekhov’a göre en önemlisi ‘bedenin psikolojik itkilere karşı yoğun şekilde duyarlılık kazanması ve zamanla dahice hislerin, imgelerin ve isteklerin alıcısı ve vericisi olan duyarlı bir zara dönüştürülmesidir’. Ancak, bahsi geçen ilk ihtiyacın hayata geçirilebilmesi için oyuncunun kendini psiko-fiziksel çalışmalara koşulsuz bırakması bir zorunluluktur. Çünkü Chekhov için, *Oyuncuya*'yı yazdıđı tarihte, oyunculuk sanatında kendini pazarlamak yaratıcılıktan, özgünlükten daha önemli bir hâle gelmiştir. Çağın *güzellik* anlayışıyla yođrulan bedensel görünümün sanatsal çalışmaya oranla daha fazla önemsenmesi, oyuncuyu klişelere, sahne üzerinde yapılan hilelere ve kolaycılıđa yönlendirir (Chekhov, 2014, s. 52).

Chekhov’a göre ikinci ihtiyaç ‘psikolojinin zenginleşmesidir’ (Chekhov, 2014, s. 51). Chekhov bu ihtiyacı karşılamak için sanatçının ‘ilgi çemberini’ genişletmesi gerektiđini savunur; okuyucusuna, ilgilendiđi konuların kapsamını genişletmek için çevresini, ülkesini, dünyayı objektif bir biçimde gözlemlemesini; tarihsel romanları, tarih kitaplarını, dönem oyunlarını okumasını öğütler. Gözlemlerden, gezilerden ve okumalardan elde edilen bilgiler ışığında yaratıcı sanatçının, karşılaştıđı farklı milletlerden insanların, *özel* şekilde yaklaşıldığında oyuncunun dikkatini çeken çekici ya da itici kişilerin, tarihteki önemli ya da önemsiz karakterlerin deneyimlenmesi, psikolojilerinin tecrübe edilmesi oyuncunun psikolojisini zenginleştirir. Bu noktada

oyuncu zamanının bakış açısından, dogmalardan, ahlaktan ve toplumsal yaşamı yönlendiren her etmenden ayrılmalı, *nesnel* bir bakış açısıyla karakterlere yaklaşmalıdır. Bu konuda bir başka önemli nokta da deneyimlenecek karakterlere *olumlu* yönlerinden yaklaşmaktır (Chekhov, 2014, s. 53-54).

Üçüncü ve son ihtiyaç ise ‘beden ve psikolojinin oyuncuya itaat eder duruma getirilmesidir’. Chekhov’un belirttiği üzere, kendi oyunculuk yönteminin her parçası bu ihtiyacı karşılamak için geliştirilmiştir. Bu son ihtiyacın oyuncu üzerindeki faydası ile ilgili olarak yazar şu görüşü ortaya atar: “Kendinin ve sanatının ustası olacak oyuncu rastlantı faktörünü işinden uzaklaştırır ve sanatına sağlam bir zemin hazırlar. Oyuncuya yaratıcı etkinliği için gereken kendine güveni, özgürlüğü ve uyumu yalnızca onun bedeni ve psikolojisi üzerindeki mutlak egemenliği verecektir (Chekhov, 2014, s. 53-54)”.

Per Brahe, *Training of the American Actor*⁴³ adlı derleme kitapta bulunan *Beyond Michael Chekhov technique: Continuing the exploration through the mask*⁴⁴ başlıklı makalesinde, Chekhov yönteminden yola çıkarak evrilttiği kendi yaklaşımında; rolün araştırılması sürecinde maskelerle çalışmanın oyuncuya sağlayacağı faydaları ele alır. Araştırmacıya göre oyuncunun maskelerle kurduğu ilişki, Chekhov’un ‘oyuncu yaratıcı ruhu ve yüksek zihinsel kavrayışı ile parçalayıp bütünleme yeteneğine sahip olmalıdır’ şeklindeki üçüncü ilkesi ile doğrudan bağlantılıdır. Chekhov’un yirmi yıldan uzun bir süre *aradığı*, sanatsal yaratıcılık ve yüksek bilinçlilik hâli anlamına gelen *tinsel* ‘O’⁴⁵, oyuncunun, rolün sahip olduğu maskeler ve maskelerin kişilik özellikleri aracılığıyla o role *dönüşümüyle* gerçekleşir (Brahe, 2006, s. 98). Brahe, Chekhov’un Litvanya’daki ilk çalışmalarında ‘O’ndan şu şekilde bahsettiğini açıklar:

“Ağustos 1932’de, Michael Chekhov ve ikinci eşi, Xenia, Litvanya’ya yerleşti. Rus sınırından birkaç mil uzağa. Beş yıl önce Rusya’dan sürgüne zorlanmasından sonra ilk defa kendi dilinde eğitime, oynama ve yönetme şansına sahip olmuştu. Berlin’de bir gece, bir performans esnasında –sanatsal yaratıcılığın ve yüksek bilinçlilik hâlinin en üst seviyesi olarak- ‘O’ adını verdiği sihirli niteliği keşfetmiş ve Litvanya Ulusal Tiyatrosu’ndaki (şu anda Kaunas Devlet Akademik Drama Tiyatrosu) ilk eğitiminde ‘O’ hakkında konuşmuştu: ‘Oyunculara eğitmenlik yaptığım her zaman, kendime sorarım, bugün bu odanın içinde özel bir şeyler gerçekleşecek mi? Birlikte, kendi çalışmalarında ve arkadaşlarımla sahne üzerinde her zaman aradığım ancak asla bulamadığım ‘O’nu bulabilecek miyiz? İşimizin

⁴³ Türkçesi: Amerikalı Oyuncunun Çalışması.

⁴⁴ Türkçesi: Michael Chekhov tekniğinin ötesinde: Maske aracılığıyla keşfe devam etmek.

⁴⁵ Orijinal kaynakta İngilizce *It* kelimesi kullanılmaktadır.

sırrını bugün çözebilecek miyiz? İşimiz oyunculuğun o benzersiz yüce yönü olan ‘O’nu açığa çıkaracak mı? (Brahe, 2006, s. 97)”.

Chekhov’a göre *yaratıcı imgelemin*, üzerine çalışılacak role aktif katkı sağlaması için oyuncu, bedensel ve psikolojik anlamda, imgelerle işbirliğine açık olmalıdır. Oyuncu hareket etmeden, yalnızca düşünerek yaratıcı imgelem ile işbirliği sağlayamaz. Ancak beden aktif hale getirildikten sonra oyuncunun emrinde yaratıcı imgeler *belirebilir*. Chekhov, yaratıcı imgelerin dışsal görünümünün altındaki iç dünyalarının, yaratıcı sanatçının kullanımına açık konumda olmasını şu sözlerle belirtir:

“İmgeleminizi güçlendirmek için alıştırma yoluyla ne kadar çok çalışırsanız, içinde şöyle ifade edebileceğiniz bir duyum bir o kadar kısa sürede uyanacak, ‘Hayalimde gördüğüm imgelerin de tıpkı günlük yaşamda, çevremde olan insanlar gibi kendi psikolojileri var. Ancak aralarında bir fark var: Günlük yaşamda, insanları yalnızca dış görünüşleri ile gördüğüm ve yüz ifadelerinin, hareketlerinin, vücut dillerinin, seslerinin ve tonlamalarının arkasındakileri göremediğim için, onların iç dünyaları hakkında yanlılabilirim. Ama benim yaratıcı imgelerim için durum böyle değil. Onların iç dünyaları benim görmem için tamamen açık. Bütün duyguları, tutkuları, düşünceleri, amaçları ve en derinlerindeki arzuları bana hep açık. Hayalimin dış görünüşü vasıtasıyla –diğer bir deyişle, hayal gücüm yoluyla çalıştığım karakter- onun iç dünyasını görürüm’ (Chekhov, 2014, s. 72-73)”.

Bakmak ve görmek arasındaki ilişkiden söz açan Chekhov’a göre, bir imgenin ayrıntılarını *görmek*, hayal gücündeki imgeye sık sık *bakmakla* mümkündür. Yaratıcı oyuncunun görevi, çalışacağı rolün ayrıntılarını içsel ve dışsal açıdan kavramak, kavradığı şekliyle kendine özgü ifade biçimleriyle yorumlamaktır.

Bu noktada Chekhov, tekrar Michalengelo’dan örnek verir. Michalengelo, eseri Musa’nın dış görüntüsünü oluşturmakla kalmamıştır; Musa’nın *dışsal* görüntüsünü yaratan *içsel* kudretini de görmüştür. İçsel kudreti sayesinde Musa’nın dışsal ifadesi bu denli güçlüdür. Benzer şekilde, bir oyuncu oynayacağı rolün iç dünyasının ayrıntılarını görebildiği zaman, role en uygun, doğru ve özgün bedensel ifade yollarını kullanabilecektir. Bu yaratıcı sanatçılar için *yaratıcılığı*, kendilerinden önemlidir (Chekhov, 2014, s. 73).

Chekhov’un üçüncü ilkesi (*birlik; O*); oyuncunun ‘yaratıcı ruhu ve yüksek zihinsel kavrayışı ile parçalayıp bütünleme yeteneğine sahip olması’, bedensel ve psikolojik gelişimini sürdürmenin yanı sıra, yaratıcı imgelemine sık sık bakması ve kendini *yaratıcı dürtünün* kendini göstereceği anlara bırakması ile gerçekleşebilecek; *deneyim* edindikçe ortaya çıkabilecek bir ilkedir.

“Ben büyük bir oyuncuda sağlam bir düşünce yeteneği ararım. İsterim ki, onda soğukkanlı ve dingin bir seyirci ruhu olsun. Dolayısıyla, kendisinde bulunmasını kesinlikle aradığım artam, kesinlikle duyarlılık değil, kavrayış derinliği, her şeyi yanılsama hüneri ya da her türlü kişilik ve role karşı her zaman aynı yetenektir (Diderot, 2000, s. 15)”.

3.2.4. Parçalar

Dördüncü ilke şu cümleyle özetlenebilir: Michael Chekhov yöntemi, oyuncunun kendi başına ve kendisi için çalışabileceği birçok parça içeren bir tekniktir ve bu parçalardan herhangi biri diğer tüm parçaları tetikler, uyandırır (Petit, 2010, s. 17).

Birçok parça olarak kastedilen bileşenler Çizelge 3.1. ve Çizelge 3.2.’de görülebilir. Çizelgelerde görülen tüm parçalar *odaklanma* (konsantrasyon) yardımıyla tek bir şey olarak uyandırılır (Petit, 2010, s. 17).

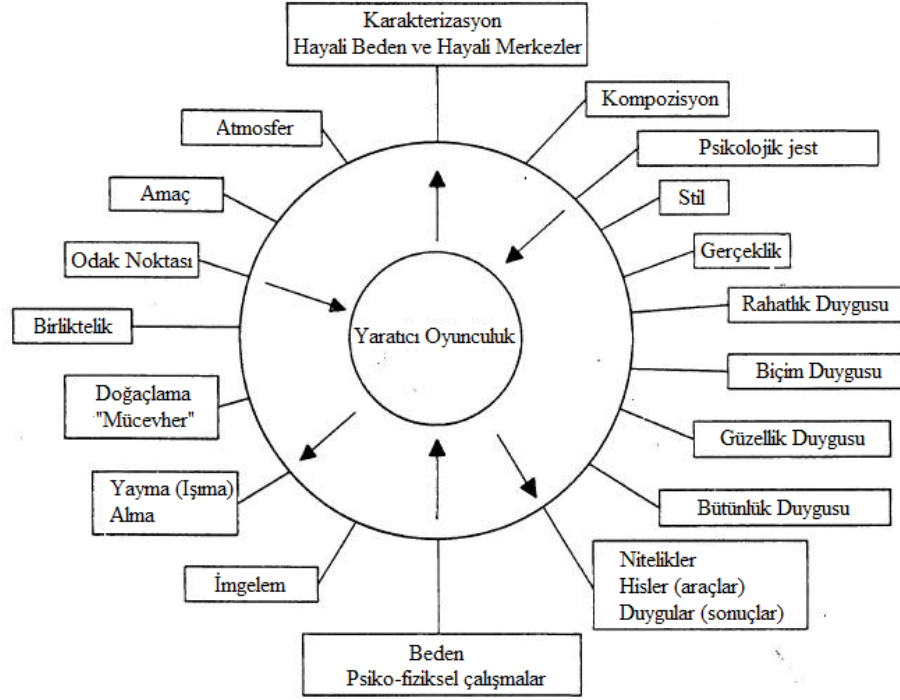
Stanislavski Sistem’inde söz konusu olan, iki ayrı çalışma olarak görülen ‘kendi üzerinde çalışmak’ ve ‘(belirli bir) parça üzerinde çalışmak’, Chekhov’un bu dördüncü ilkesi aracılığıyla bütünleştirilir: “Sadece tek bir parçayı kullanmak, tekniğin tüm elementlerini uyandırır, bu ‘kendi üzerinde çalışmayı’ ve ‘(belirli bir) parça üzerinde çalışmayı’ kaynaştırmayı sağlar (Ashperger, 2008, s 87)”.

Çalışmanın bu noktasına kadar, Çizelge 3.1.’de görülen gerçeklik, amaç, odak noktası, atmosfer, yayma (ışınım), imgelem, psiko-fiziksel çalışmalar kavramlarına değinilmiştir.

Çizelge 3.1.’de görülen diğer parçalardan rahatlık duygusu, biçim duygusu, güzellik duygusu, bütünlük duygusu *Oyuncunun Bedeni* başlığı altında incelenecektir. *Psikolojik jest ve Şvayk* başlığı altında psikolojik jest, stil, nitelikler kavramlarına; *Hayali beden ve Şvayk* bölümünde ise hayali beden, hayali merkezler kavramlarına değinilecektir.

Çizelgede yer alan parçaları, bu noktada kısaca tanımlamak doğru olacaktır.

Karakterizasyon: Dramatik metinden elde edilen veriler aracılığıyla karakterin canlandırılmasına yönelik tüm çalışmalardır. Hayali beden ve hayali merkezler kavramlarının bu başlık altında çizelgede yer alması bir rastlantı değildir. İlgili bölümlerde görüleceği üzere hayali beden, Chekhov’a göre, karaktere dair elde edilen tüm niteliklerle var edilen soyut bir beden; hayali merkezler ise bu bedenin hareket etmesini sağlayan üç temel enerji merkezidir.



Çizelge 3.1. Chekhov yöntemi bileşenleri: Yaratıcı oyunculuk çizelgesi (Türkçe)
Chekhov, 1991, s. 36

Kompozisyon: Görünür (bedensel) ve görünmez (psikolojik) tüm özellikleriyle rolü, oyunun bütününe ve yer aldığı sahneler göre, tutarlı ve gerçekçi biçimde anbean yorumlamak anlamına gelmektedir. Kompozisyon, kısaca, rolün yorumlanmasıdır.

Psikolojik jest: Üzerine çalışılan rolün *üstün-amacını* ifade eden genel jestidir. Psikolojik jest çalışmaları, ilgili bölümde görülebileceği üzere, rol üzerine zihinsel analiz yapmanın yerine bedensel çalışma aracılığıyla rolün psikolojik boyutunu araştırmayı hedefler.

Stil: Bu kavram oyunun ve rolün yazın biçimini ve yönetmenin üslubunu niteler.

Gerçeklik: Sahne gerçekliği ve gündelik gerçeklik arasındaki ayrım noktasında, yoğunlaştırılmış bir nitelik taşıyan ve kendine özgü kurallara sahip sahne gerçeğini ifade etmektedir.

Rahatlık duygusu: Oyuncunun bedensel çalışmaların tekrarlanması aracılığıyla, ilgili bedensel ifadeleri rahat bir şekilde yapabilmesi anlamında kullanılmaktadır. Burada kastedilen rahatlık bir gevşeme hali değil; oyuncunun, bedensel ifadeleri gerçekleştirme noktasında ustalaşması anlamına gelmektedir.

Biçim duygusu: Bedenin tesadüfî ifadelere yer bırakmayacak şekilde; belirli bir biçim/form almış şekilde hareket halinde olduğunun oyuncu tarafından duyulması anlamındadır.

Güzellik duygusu: Bu duygu, Chekhov tarafından, oyuncu sanatında ustalaştıkça elde edilebilecek bir duygu olarak tanımlanır. Güzellik duygusu, kısaca, oyuncunun estetik bakış açısı anlamına gelmektedir.

Bütünlük duygusu: Oyuncunun, rolünün oyun içindeki gelişim sürecine (eylem çizgisine) hâkimiyetiyle ilişkilendirilir. Rolün yorumlanmasında oyuncu, bütünlük duygusu ile role tutarlı ve gerçekçi bir çerçeve çizer.

Nitelikler: Oyun metninden role dair elde edilen tüm verileri kapsar. Chekhov yönteminde nitelikler ‘... gibi’ (örneğin; toprak gibi) ve ‘... bir şekilde’ (örneğin; tedirgin bir şekilde) şeklinde tanımlanır. Rolün sahip olduğu nitelikler oyuncunun hislerini tetikler (araçlar) ve oyuncu bedensel çalışmasına bu hislerin yönlendirmesiyle başlar. Oyuncunun psiko-fiziksel çalışmalardan elde ettiği sonuçlar seyirci üzerinde duygular uyandırır (sonuçlar).

Psiko-fiziksel çalışmalar: Bedenin ve psikolojinin eş zamanlı ve birbirlerini tetikler nitelikte çalışmasını vurgulayan bu bedensel çalışmalarda, yaratıcı imgelem ürünleri bedensel çalışmaya dâhil edilir. İmgeler, bedenin hareket etmesine katkı sağlar.

İmgelem: Gündelik ve yaratıcı imgelem olarak iki türü olan bu kavramın, oyuncunun sanatını ilgilendiren kısmı yaratıcı imgelemdir. Yaratıcı imgelem, doğanın sahip olduğu sonsuz özgürlük çerçevesinde oyuncunun rolü yorumlarken kullanabileceği tüm psikolojik faaliyetleri kapsar. Bu faaliyetler aracılığıyla oyuncu, bedensel çalışmasını yaratıcı imgeleminde oluşturduğu imgelerle geliştirir.

Yayma (İşıma): Yayma, kısaca, oyuncunun sahne üzerindeki eylemleri aracılığıyla ürettiği bedensel enerjisinin seyirciye doğru gönderilmesidir. Çizelgede görüldüğü üzere, aynı başlık altında yer alan alma ise söz konusu enerjinin seyirci tarafından alınmasını tarif eder.

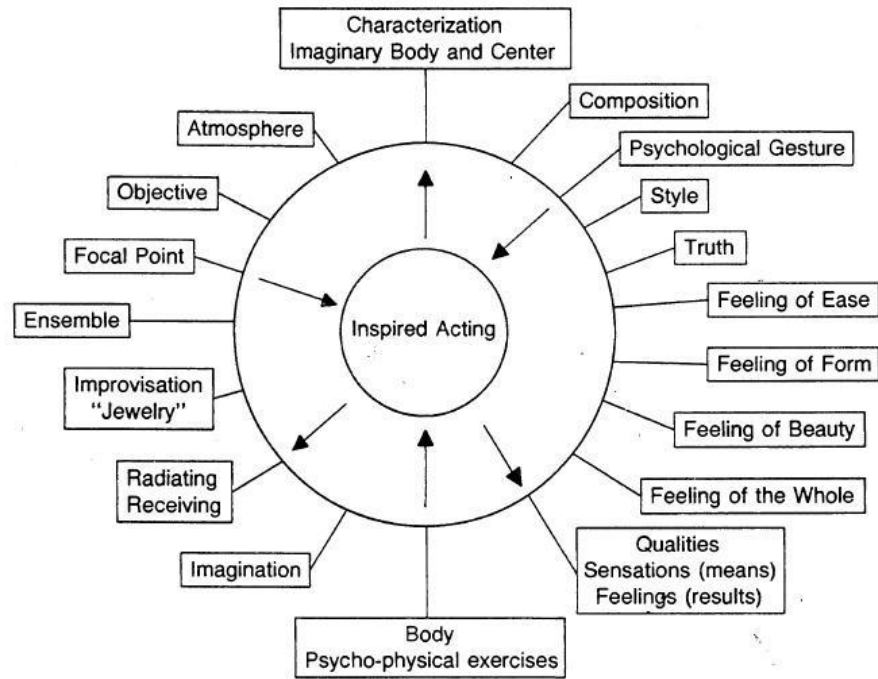
Doğaçlama: Metin-dışı tüm eylemsel çalışmalar doğaçlama olarak tanımlanır.

Birliktelik: Oyuncunun, oyunun bütününde ve belirli sahnelerde diğer oyuncularla birlikte sahne üzerinde kurması gereken bağlantıyı ifade eder.

Odak noktası: Rolün, ilgili sahnede oyuncunun bedeni aracılığıyla kendini *gönderdiği* nokta olarak tanımlanır. Bu nokta, rolün o sahnedeki temel arzusu ile ilişkilendirilir.

Amaç: Rolün sahnede bulunma nedeni olarak tanımlanabilir. Oyuncu rolün amacına ‘bu sahnede bu rol neyi arzuluyor?’ sorusuna verdiği cevap doğrultusunda ulaşır.

Atmosfer: Chekhov atmosfer kavramını, oyun yazarı ve yönetmen tarafından yaratılan durumun ya da mekânın sahip olduğu; ve rol aracılığıyla oyuncunun bu duruma ya da mekâna (etki) karşı verdiği tepkiyi ifade ettiği soyut bir nitelik olarak ele almaktadır.



Çizelge 3.2. Chekhov yöntemi bileşenleri: Yaratıcı oyunculuk çizelgesi (İngilizce)
Chekhov, 1991, s. 36

3.2.5. Sanatsal özgürlük

Michael Chekhov'un psiko-fiziksel tekniklerini çalışmak isteyen öğrencilere verdiği son ilke ise 'sanatsal özgürlük' ilkesidir. Yöntemin, bir önceki bölümde görülen parçalarından hangisi oyuncuyu *özgürleştirecekse*, oyuncu o yönde ilerlemelidir (Petit, 2010, s. 17). Sanatsal amaçlarını gerçekleştirme noktasında oyuncu, ihtiyaç duymadığı parçalara özel bir ilgi duymak; bu parçalar üzerinde çalışmak durumunda değildir.

Çalışmanın bu noktasına kadarki bölümde görüldüğü üzere, Chekhov'un kendi çalışmasında kullandığı role yaklaşım yöntemi *mistik* yönüyle, oyuncunun *ruh* dünyasına dair olan *hislerine* güvenmesi gerekliliğini savunur. Ancak bu; oyuncunun

çalışmama isteğini *hissetmesi* anlamına gelmez. Bu noktada sözü edilen güven, psiko-fiziksel çalışmaların tekrarı aracılığıyla yeterli yetkinliğe ulaştıktan sonra, çalışmasında işine yarayacak parçayı seçmesi anlamında *sezgiselliği* ile ilgilidir. Sanatsal özgürlüğe sahip olmak isteyen oyuncu psiko-fiziksel çalışmalar aracılığıyla bedeni ve psikolojisini kendine itaat eder duruma getirmeli; oyunun *ruhu* anlamında *atmosfere* kendini bırakmalı; *yaratıcı imgelem*ini aktif konumda tutmak için imgeler, nesneler ve kavramları zihninde biriktirmeli ve kendi çalışmasına faydalı gördüğü teknikleri kullanma becerisi edinmelidir. Seçeneklerin sınırlandırıldığı tüketim çağında, *robot insanların* arasında, sahnede *kendini* değil; yoğun bir çalışmanın ardından yarattığı *rolünü* oynamalıdır: “Chekhov için, oyunculuğun kaynağı imgelemdir, hayal kurmaktır; oyuncunun seçeneklerini kısıtlayan kişisel deneyimler değildir (Ashperger, 2005, s. 91)”.

3.3. Oyuncunun Bedeni

Çalışmanın bu noktasında, *Yaratıcı ruh ve yüksek zihinsel kavrayış* bölümünde hâli hazırda bahsedilmiş olan bir noktanın okuyucuya hatırlatılmasında fayda vardır: Michael Chekhov’un materyalist dünya görüşüne karşı sanatsal amaç ve niyetlerine yönelik olarak yaratıcı çalışmalarını sürdüren oyuncu için gerekli gördüğü üç ihtiyaç ‘bedenin yaratıcı psikolojik dürtüye karşı yoğun bir duyarlılık kazanması’, ‘psikolojinin zenginleşmesi’ ve ‘hem bedenin hem psikolojinin oyuncuya tümüyle itaat etmesi’dir (Chekhov, 2014, s. 52-54).

Bu üç ihtiyaca yönelik olarak yapılan psiko-fiziksel çalışmaların, beden ve psikoloji arasındaki eş zamanlı gelişimi hedeflediği görülmekle birlikte; oyuncunun bedenini Chekhov’un tekniklerine hazırlayan ilk psiko-fiziksel çalışmalar, *psikolojik jest* kavramının kavranması açısından önem arz etmektedir.

Chekhov, *Oyuncuya* adlı kitabında verdiği alıştırma- ların ilk dokuzunun, geliştirmiş olduğu oyunculuk tekniğine bir *giriş* niteliğinde olduğunu ve tekrarlar aracılığıyla oyuncunun bedeni ve psikolojisi tarafından *gerçek anlamda* kavranması hedefini taşıdığını belirtir (Chekhov, 1991, s. 6-7).

Per Brahe, *Training of the American Actor* adlı derleme kitapta bulunan, *Beyond Michael Chekhov technique: Continuing the exploration through the mask* başlıklı makalesinde, oyuncunun bedensel çalışmasında ‘yeni bir dil oluşturma açısından önemli’ gördüğü ilk dokuz alıştırma- yı, Chekhov’un terimleriyle şu şekilde özetler:

- “1. Açma, genişleme hareketleri ve basit hareketler
2. Göğüsteki ideal merkez
3. Yoğurma
4. Yüzme
5. Uçma
6. Ateş ve yayma hareketleri
7. Biçimin / formun rahatlığı
8. Güzellik
9. Eşikten geçerken bütünlük hissi (Brahe, 2006, s. 102)”.

Brahe’nin yukarıdaki özeti üzerinden ilk dokuz alıştırma, alt başlıklar hâlinde aşağıdaki gibi açıklanabilir.

3.3.1. Arketipik jestler

İlk alıştırma *arketipik jestler* üzerine bir bedensel çalışmadır. İlk alışırmada üzerine çalışılan *arketipik jestler* açma/açılma, kapatma/kapanma, itme, çekme, fırlatma, kaldırma, (bedenin uzuvlarını) germe/genişleme ve (çekiçle) dövme olarak verilir. Psikolojik jest tekniğinin ilk adımı olarak gördüğü *arketipik jesti* Chekhov, *Oyuncuya*’da şu şekilde tanımlar:

“İki çeşit jest vardır. İlki hem sahnede hem de günlük hayatta kullandığımız doğal ve sıradan jesttir. Diğeri ise aynı türden tüm olası jestler için orijinal bir model teşkil edecek arketipik jesttir. Psikolojik Jest ikinci örnek çeşidine girer. Günlük jestler çok sınırlı, çok zayıf ve çok belirgin oldukları için bizim irademizi canlandıramazlar. Bütün bedenimizi, psikolojimizi ve ruhumuzu saramazlar, ki bir arketip olarak PJ bunların bütününe sahip olur (Chekhov, 2014, s. 111)”.

‘Rolü tanımlayan genel jest’ olarak açıklanan psikolojik jest örnekleri birer *arketipik jesti* andırır. Franc Chamberlain, *Michael Chekhov* başlıklı çalışmasında, Rudolf von Laban’ın üzerine çalıştığı sekiz temel *arketipik jesti* de dâhil ederek, Chekhov yönteminde kullanılabilecek arketipik jestleri sıralar: Açma/açılma (verme), kapanma/kapatma (alma), itme, çekme, germe/genişleme, dövme, fırlatma, kaldırma, tutma, yırtma, ezme, bükme (Chamberlain, 2004, s. 63).

Sözü edilen *arketipik jestlerde* ortak nokta olarak görülen *ellerin* kullanımı, psikolojik jest tekniğine çalışırken; çalışmaya *ellerle* başlamanın vurgusudur.

Christopher Innes, *Avant-Garde Tiyatro: 1892-1992* başlıklı çalışmasında, yukarıda sözü edilen Laban’ın *arketipik jestlerine* değinir:

“Laban’a göre, bu tür hareketler temel unsurlarına dek damıtılmış olduğundan güçlü psikolojik çağrışımlar taşıyabilir. Laban’ın düşüncelerini göstermek için kurduğu dans

tiyatrosu topluluğu öfke, haz, aşk ya da korku gibi açıkça tanımlanmış duyguları ifade etmek için, bütün dansçılar ‘evrensel bir coşku durumu’na ulaşana kadar bu ‘saf biçimleri’ yinelemişlerdir (Innes, 2004, s. 72)”.

Oyuncu *arketipik jest* çalışmasına *ellerle* başlayarak, jestin yarattığı psikolojik etkinin tüm bedenine yansımaya *izin vermelidir*. *Küçük* hareketlerle başlayan çalışma, beden onu ne kadar *büyütmek* istiyorsa, o noktaya ulaşana dek sürdürülmelidir. Birbirini karşılıklı besleyen beden ve psikoloji düşüncesini somutlaştıran bu ilk psiko-fiziksel çalışma deneyiminin sonucunda “bırakın bu hisler, içinizi saracak psikolojik niteliklerin ilk adımı olarak bedeninizi sarsın (Chekhov, 2014, s. 56)”.

3.3.2. Göğüs merkezi

İkinci alıştırmanın amacı, oyuncunun *Hayali beden ve hayali merkezler* başlığı altında incelenecek olan *göğüsteki hayali enerji merkezini* deneyimlemesini sağlamaktır.

“Farz edelim ki, göğsünüzde bütün hareketleriniz için gereken gerçek dürtülerin fişkırdığı bir *merkez* var. Bu hayali merkezi bedeninizdeki içsel etkinliğin ve *enerjinizin* kaynağı olarak düşünün. Bu enerjiyi başınıza, kollarınıza, ellerinize, gövdenize, bacaklarınıza ve ayaklarınıza gönderin (...) Kollarınızın ve bacaklarınızın göğsünüzdeki bu merkezden çıktığını (omuzlarınız ve kalçanız yerine) düşünerek bir dizi sıradan hareket deneyin (Chekhov, 2014, s. 56)”.

Bu denemelerin ardından, bedenini yönlendirmesi için oyuncu *göğüsteki enerji merkezinden* fişkıran enerjinin öncülüğüne kendini *teslim eder*: “Göğsünüzdeki hayali merkezden fişkıran ve mekân içinde sizi yönlendiren enerjinin hareketten *önce gitmesine* izin verin. Yani, ilk olarak hareket için gerekli dürtüyü gönderin ve hemen arkasından hareketin kendisini yapın (...) Bedeniniz de onu *takip etsin* (Chekhov, 2014, s. 56-57)”.

Göğüsteki hayali enerji merkezinin, *Rudolf Steiner* bölümünde değinilen, insanın *ruh* dünyası ile bağlantılı olduğu görülecektir. Göğüs merkezinin yönlendirmesiyle oyuncu, bedeninin gerçekleştirdiği hareketlerin uyandırdığı *hislere* kendini bırakacaktır. Steiner’in insanın üç dünyası fikrinden çıkarılan bir sonuçla; Chekhov’un üzerine çalıştığı hayali merkezlerden *beden* dünyası ile ilgili olan alt beden merkezinde *arzuların*; *tin* ile ilgili olan kafa merkezinde *düşüncelerin* uyandırıldığı görülecektir.

Hayali merkezleri tanımak, bir rol için *hayali beden* oluşturmada ilk aşamadır. Oyuncu, üzerine çalışılacak rolün, oyun metnindeki yazılı özelliklerinden onun

niteliklerini bulacak; *hangi* dünyasının ön planda olduğuna karar verdiğinde, üç hayali merkezden biri ile çalışmasına başlayacaktır.

3.3.3. Yoğurma

Üçüncü alıştırma ile birlikte dört element (toprak, su, hava, ateş) üzerine çalışmaya başlanır. Üçüncü alıştırmada üzerine çalışılan *yoğurma*, dört element arasından *toprak* ile özdeşleştirilir.

Chekhov *yoğurma* hareketini “tıpkı bir heykeltıraş gibi, çevremdeki boşluğu yoğuruyorum. Etrafımdaki havada, beden hareketlerimle yontulan şekiller bırakıyorum (Chekhov, 2014, s. 57)” şeklinde açıklar. Oyuncu bu alıştırmada bedeninin hareketiyle; bu harekete *tepki* gösteren *hayali bir atmosfer* olarak *toprak yoğunluğunda* bir boşluğun içinde şekiller bırakır. Oyuncu, toprak yoğunluğundaki üç boyutlu boşluk ile bedensel mücadele halindedir. Chekhov, bu alıştırmada oyuncunun el ve parmak hareketlerini önemsemesi gerektiğini özellikle belirtir. Bu sayede *psikolojik jest* tekniğinin önemli bir noktası olan *ellerinin hareketinden* kaynaklanan *arketipik jestler* bir kez daha vurgulanır.

3.3.4. Yüzme

Dördüncü alıştırmada üzerine çalışılan *yüzme*, dört element arasından *su* ile özdeşleştirilir. Önceki üç alıştırmada olduğu gibi, bu alıştırmada da, *geniş* ve *serbest* hareketler kullanılır. Bir önceki alıştırmadakine benzer şekilde oyuncu, hareketlerine *tepki* gösteren *hayali bir atmosfer* olarak *su yoğunluğunda* bir boşluğun içinde hareket eder. Oyuncu ve *su yoğunluğundaki* üç boyutlu ortam yumuşak bir mücadele; bu noktada bir iş birliği halindedir. Oyuncu “boşlukta yüzüyor yumuşak bir şekilde ve güzelce birbirine karışıyor (Chekhov, 2014, s. 59)”.

3.3.5. Uçma

Beşinci alıştırmada üzerine çalışılan *uçma*, dört element arasından *hava* ile özdeşleştirilir. Bu çalışmada “isteginiz, beden ağırlığınızın üstesinden gelmek ve yerçekimine karşı savaşmak olmalı (Chekhov, 2014, s. 60)”. Önceki iki *element* alıştırmasında olduğu gibi, bu alıştırmada da eğitmen, *geniş* ve *serbest* hareketlerle başlayıp, alıştırma ilerledikçe, hareketlerin *küçültülerek* doğallaştırılmasının faydalı

olacağını hatırlatır. Oyuncu, *hayali hava atmosferi* ile bir uyum ve bedenine tepki gösteren yer çekimi ile mücadele halindedir.

3.3.6. Işıma

Altıncı alıştırmada üzerine çalışılan *ışım*a, dört element arasından *ateş* ile özdeşleştirilir. Oyuncu bu alıştırmada, diğer element çalışmalarının aksine, kendine üç boyutlu *hayali bir atmosfer* yaratmaz. *Göğüs merkezi* alıştırmasına benzer şekilde, bedenini hislerine *teslim eder*. Üç boyutlu çevreyi ışıkla doldurana kadar oyuncu, *içinden gelen hareket etme dürtülerini takip eder*:

“Her zamanki gibi bu alıştırma da geniş, serbest hareketlerle başlayın. Sonra aşağıda önerilen basit, sıradan hareketlerle devam edin: kolunuzu kaldırın, indirin, öne ve yanlara uzatın; odanın içinde dolaşın, yere uzanın, kalkın, oturun vb. Ama sürekli, hareketi yapmadan önce hareket noktanıza doğru bedeninizden *ışın yayın*. Ve aynı şekilde hareket tamamlandıktan sonra da ışımaya devam edin (...) Işın yaymaya çalışırken, bedeninizin sınırlarının ötesine çıkmayı deneyin. Işıklarınızı farklı yönlerle, önce tüm bedeninizle gönderin, sonra da bedeninizin farklı bölümlerini kullanın; kollar, eller, parmaklar, avuçlar, alın, göğüs, sırt. Işıklarınızın merkezi olarak göğsünüzü kullanmak ya da kullanmamak isteğinize bağlı. Çevrenizdeki tüm boşluğu ışıklarınızla doldurun. (Aslında enerji yayma çalışmasıyla benzer bir çalışma, ama daha hafif bir niteliği var. Ayrıca uçuş ve ışıma çalışmaları arasındaki ince fark konusunda da dikkatli olun ve fark açıkça ortaya çıkıncaya kadar çalışın.) Çevrenizdeki havanın ışıkla dolduğunu düşünün (Chekhov, 2014, s. 60)”.

Bu alıştırma *ateş* elementini çalışmanın dışında, önceki üç alıştırmada elementler üzerine yapılan psiko-fiziksel çalışmalara ek olarak, *ışım*a⁴⁶ fikrini kavrama hedefini de taşır. Bu alıştırmaı tarif ederken “elbette size bu örnekte rol yapmanızı ve yorgunmuş gibi görünmenizi önermiyoruz (Chekhov, 2014, s. 61)” şeklindeki fikrinden de anlaşılacağı üzere Chekhov, oyuncu-seyirci ilişkisinde ‘oyuncunun seyirciye doğru *gönderdiği içsel enerji*’ anlamına gelen *ışım*a kavramını açıklamayı hedef edinmiştir.

Bu noktada, çalışmanın önceki bölümlerinde tanımlanmış olmasına rağmen, *ışım*a kavramına tekrar değinmek faydalı olacaktır. Lenard Petit, *The Michael Chekhov Handbook* başlıklı çalışmasında *ışım*a kavramını şu şekilde özetler:

“Oyunculüğün içsel sürecine dair bilgi, hisler, eylemler sonunda seyirciye dokunmalıdır. İçimizde, bizimle birlikte yaşayan şey her ne ise, enerji dalgası halinde dışarı gönderilir. Yayma, yaratıcı dürtüye sahip oyuncuya eşlik eden bir etkinliktir. Yayma aynı zamanda

⁴⁶ Çalışmanın önceki bölümlerinde oyuncu-seyirci ilişkisinde oyuncunun içsel enerjisini göndermesi anlamında *ışım*a, *yayma* olarak tanımlanan *radiation* kavramından bahsediliyor.

*istemenin*⁴⁷ bir sonucu olarak ortaya çıkar. Oyuncu için haz, seyirci için tanıklık yaratır. Yayma, basitçe, bedenin içindeki canlı olan şeyin bedenden beden ötesine *gönderilmesidir*. Bu gönderme seyirciye dokunur; çünkü gerçekten seyirciye doğru gider (Petit, 2009, s. 21)”.

Chekhov, alıştırmasında temel noktanın, oyuncunun yapmakta olduğu hareketlerin *öncüsü* ve *takipçisi* olan *ışın*’ya dışsal olanın direncine rağmen (bedenin) içsel olanın (psikolojik) yönlendirmesi ile hareketin durmaksızın devam etmesi olduğunu belirtir:

“(…) *fiziksel* olarak son pozisyonunuzu aldınız ancak, bu eyleme dair ışın yayarak hâlâ ‘oturma eylemine’ *psikolojik* olarak devam edebilirsiniz (...) kendinizi yorgun ve halsizmiş gibi düşünürken ayağa kalkmak için de geçerli: Bedeniniz buna karşı çıkar, gerçekten bu eylemi gerçekleştirmeden önce, içsel olarak yapıyorsunuzdur; ‘kalkıyorum’ ışınını gönderir ve çoktan ayakta duruyorken bile kalkmaya devam edersiniz (...) Işın yayma tüm hareketlerinizin öncüsü ve takipçisi olmalı (Chekhov, 2014, s. 60-61)”.

3.3.7. Dört duygu

Yedinci ve sekizinci alışırtmalar *rahatlık, güzellik, biçim ve bütünlük* duygularını oyuncunun bedenine tanıtmayı hedefler.

Bir sanat eserinin, alıcı (seyirci) açısından *tatmin edici* olabilmesi noktasında belli bazı öğelere sahip olması gereklidir. Bu öğeler, sanatçının *yaratım edimi* sürecinde uyduğu kuralların birer göstergesidir. Her sanatçı *yaratma dürtüsünü* ateşleyebilmek için kendine özgü kurallarla hareket eder. Chekhov için yönteminin uygulanabilmesi, oyuncu bedeninin ve psikolojisinin dört *duyguyu* kavramasıyla mümkündür. Bu duygular *rahatlık* (ease), *biçim* (form), *güzellik* (beauty) ve *bütünlük* (whole) duygularıdır.

Yedinci alışırtmada, önceki dört alışırtmada yapılan hareketler (yoğurma, yüzme, uçma, ışıma alışırtmaları) *yalnızca* zihinde canlandırılır. Oyuncunun hareketleri yaparken edindiği bedensel ve psikolojik *hisler*, zihinde *yeniden* canlandırılana kadar bu alışırtmaya devam edilir.

Chekhov, oyuncunun *içsel* boyutuyla ilişkili bu alıştırma üzerinden dört duygunun açıklamasına girişir. Bu duygulardan ilkinin; *rahatlık* duygusunu tanımlarken şu noktaya değnir: “Sanatçıda sertlik ve kabalık, yaratıcı olmayan bir enerjinin göstergesidir.

⁴⁷ Alıntı yapılan metinde kullanılan *willing* kelimesi, hayali merkezlerden olan *alt beden merkezinden* kaynaklanır. Dolayısıyla, kelime *istemek* yerine *arzu etmek* olarak da çevrilebilir.

Sertlik sadece bir *tema* olarak varolabilir, ama asla bir oyunculuk *tarzı* olarak değil (Chekhov, 2014, s. 62)”.

Bu noktada *rahatlık* duygusu ile oyuncunun çalışmasında gerekli *olmayan* kaslarını, bedensel ve psikolojik olarak, *zorlamaması* kastedilir. Yeterince psiko-fiziksel çalışma yapan oyuncu bedenini sanatsal çalışmasına hazır hale getirecek; bedeni ve psikolojisi kendiliğinden *rahatlık* duygusu ile tanışacaktır. Aynı zamanda, seyircinin ilgisini çekmek için yapılan *zorlama* hareketler, Chekhov’a göre ters teper. Oyuncu *rahatlık* duygusunu ve hafifliği, *sert* karakterleri oynarken de, komedi oynarken de hissedebilmelidir:

“(…) sahnedeki *karakteriniz* sert, hareket açısından kaba ve konuşurken problemlili olabilir, ama *sanatçı* olarak siz, anlatma aracı olarak daima hafifliği ve rahatlığı kullanmalısınız. Hatta sertliğin kendisi bile hafiflik ve rahatlık aracılığı ile sahnelenmeli (...) Ayrıca rahatlık 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 yine de güldüremezler. Bazı komedi oyuncularını da aynı kaba araçları kullanırlar, ama rahatlık ve incelik; böylece daha başarılı olurlar. Daha iyi bir örnekse sertçe yere düşen bir palyaçodur. Ama öyle bir rahatlık ve incelik düşer ki, kendinizi gülmekten alamazsınız (Chekhov, 2014, s. 62-63)”.

Chekhov, oyuncunun *rahatlık* duygusunu *uçma* ve *ışma* alıştırmaları aracılığıyla kavrayabileceğini vurgular (Chekhov, 2014, s. 63). Bu alıştırmaların tekrarlanmasıyla kavranabileceği üzere, *rahatlık* duygusu ile *bedenin gevşekliği* birbirine karıştırılmamalıdır: “(...) birçok oyuncu rahatlık ile rahatlamayı birbirine karıştırır (Brahe, 2006, s. 104)”.

Chekhov, dört duygusundan ikincisi olan *biçim* duygusunu şu şekilde tanımlar:

“Bir sanatçı olarak ‘nasıl oynadığınız’ ise tamamen sizin biçim duygunuzun tam ve mükemmel olmasına bağlıdır. Net bir biçim yaratmaya olan eğilim, büyük ustaların yarım kalmış eserlerinde ve taslaklarında bile kendini gösterir. Düzgün ve net biçimler yaratmak, alanı her ne olursa olsun, sanatçıların edinebileceği ve mükemmelleştirmek için mutlaka çalışması gereken bir yetenektir. Biçim niteliğini kazanmak için size en iyi hizmet edecek alıştırmalar, yoğurma hareketleridir (Chekhov, 2014, s. 63)”.

Yukarıdaki düşüncesinden görüleceği üzere, Chekhov’un *yoğurma* alıştırmalarının tekrarıyla oyuncunun *biçim* duygusunu kavrayabileceği görülür. *Biçim* duygusu, oyuncunun sahne üzerinde *net* hareketler üretmesini öngörür.

Chekhov’un diğer duygulardan daha *yüksek* bir seviyede gördüğü *güzellik* duygusunu ise şu şekilde tanımladığı görülür:

“Oyuncu g zellik  zerine  alıřmadan  nce onu iyi ve k t  yanları, dođruları ve yanlışları, ona uyan ve ters gelen řeyleri, kısacası her řeyi ile d ř nmelidir. Her olumlu řeyin olduđu gibi, g zelliđin de karanlık y nleri vardır. Eđer cesaret bir erdemse, d ř ncesizlik, akılsızlık, kabadayılık onun olumsuz yanlarıdır; eđer tedbirli olmak olumlu bir nitelikse, evham onun olumsuz yanıdır. Aynısı g zellik i in de ge erli. Ger ek g zellik insanın i inde boy g sterirken, sahte g zellik sadece dıřındadır (Chekhov, 2014, s. 63)”.

G zellik, zaman i inde, oyuncu *deneyim* kazandık a elde edilebilecek bir duygudur. Dođrudan seyirci karřısına  ıkmakla ve bir *sanat ı* olarak oyuncunun  zg n *estetik* kavrayıřlar geliřtirmesiyle iliřkilidir. Oyuncu,  irkin durumları ve itici karakterleri canlandırırken dahi *g zellik* duygusundan uzaklařmadan oynamalıdır:

“Sahnede estetik olmayan bir bi imde canlandırılan  irkinlik, seyirciyi rahatsız eder. B yle bir performansın etkisi psikolojik olmaktan  ok *fizikseldir*. Sanatın y kseltici etkisi b yle durumlarda felce uđrar. Oysa estetik olarak sahnelenmiř sevimsiz bir tema, karakter ya da durum, seyircide o y kseltici ve  ořkun etkiyi yaratabilir. G zellekle sahnelenen b yle bir tema bir řeyin  irkinliđini bir *fikre* d n řt r r; ayrıntıların ardında arketip (prototip- rnek model) yatar ve b ylece seyircinin sinirlerini yıpratmak yerine onların  ncelikle aklına ve ruhuna hitap eder (Chekhov, 2014, s. 64)”.

Rahatlık duygusu ile *rahatlamak* arasında g r len tehlikeli iliřki bu noktada, *g zellik* duygusu ile *g zel g r nmek* arasında kendini var eder: “*G zel g r nmek* gibi sizi yoldan  ıkaran řeylere karřı direnin (Chekhov, 2014, s. 65)”.

Rahatlık, *bi im* ve *g zellik* duygularının tanımlarını yedinci alıřtırmanın ardından yapan Chekhov, *b t nl k* duygusunun tanımını sekizinci alıřtırmaya saklar: “(...) eđer sahneye ilk giriřinizde bile son sahneyi oynuyormuř (prova yapıyormuř) g r ř ne sahip olursanız –tam tersine son sahneyi oynarken de ilk sahneyi hatırlarsanız- b t n b l mleri detaylarına kadar g rme řansınız olur; tıpkı kendinize yukardan bakıyormuř gibi (Chekhov, 2014, s. 65)”.

G r ld đu  zere, d rt duygunun sonuncusu olan *b t nl k*, Chekhov’un ‘yaratıcı ruhu ve y ksek zihinsel kavrayıřı ile par alayıp b t nleme yeteneđine sahip oyuncu’ řeklindeki    nc  ilkesi (*birlik*; *O*) ile iliřkilidir. Ancak, ilkeyi tam anlamıyla karřılamamakla birlikte, ilkenin metinle iliřkili *zihinsel* kısmını karřılamaya y nelik bir duygudur. Oyuncunun, ‘kendinize yukardan bakıyormuř gibi’ tanımıyla, oyun metnine *nesnel* řekilde yaklařarak, rol n bařına ve sonuna h kim řekilde rol n  *d zenleyebilmesi* fikrine dayanır.

3.3.8. İmgelem

Psikolojik jeste giriş niteliğindeki son ve dokuzuncu alıştırma, *imgelemi* bir bütün olarak çağırmaya yöneliktir. *Gündelik imgelemin* sahne üzerinde ne kadarının değerlendirilebilir olduğunun; gün içinde *yaratıcı imgeleme* kazandırılacak hangi deneyimlerin yaşandığının kavranmasıyla ilgili bir alıştırma. Bu alıştırmada görülen, gün içinde yaşanan, şimdiki zamanda *zihinde* canlandırılan olayların detaylı şekilde hatırlanıp sahne üzerinde oynamaya yatkın olup olmadıklarının keşfidir (Chekhov, 2014, s. 66-67). Neyin sahnelenebilir olduğuna oyuncunun *karar* vermesi, Chekhov'un beşinci ilkesi olan *sanatsal özgürlük* ilkesi ile ilişkilendirilebilir.

3.4. Rolün Bedeni: Aslan Asker Şvayk

Gelinen noktada, çalışmanın bundan önceki bölümlerinde elde edilen veriler aracılığıyla, çalışmanın odağına alınan *psikolojik jest* ve *hayali beden* kavramlarının açıklanması hedeflenmektedir. Çalışmanın bu noktadan sonraki kısmında, her iki kavrama dair *teorik* veriler, örneklem olarak ele alınan *Aslan Asker Şvayk* oyunundan elde edilen *pratikteki* sonuçlar aracılığıyla karşılaştırılarak açıklanmaya çalışılacaktır.

Psikolojik jest ve *Şvayk* ve *Hayali beden* ve *Şvayk* bölümlerine geçmeden önce, oyun ile ilgili teknik bilgileri edinmek okuyucu için faydalı olacaktır.

3 Ekim 2015 tarihinde Eskişehir Büyükşehir Belediyesi Sanat ve Kültür Sarayı'nda (Opera Sahnesi) ilk gösterimi gerçekleştirilen *Aslan Asker Şvayk*, İsviçreli yönetmen ve oyuncu Charles Apotheloz'un Jaroslav Hašek'in aynı adlı romanından yola çıkarak sahneye uyarladığı dramatik metin temel alınarak sahnelenmiş bir yapıdır. Sahne metninin çevirmeni Selahattin Hilav olmakla birlikte; Türkçe dilinde Can Yayınları tarafından yayınlanan romanın çevirisini Celâl Üster yapmıştır.

Eskişehir Şehir Tiyatroları'nın *Aslan Asker Şvayk* yorumunda oyunun yaratıcı ekibinde şu isimler yer almaktadır:

“Uyarlayan ve Yöneten: Yunus Emre Bozdoğan

Müzik: Fatih Veli Ölmez

Dekor Tasarım: Anıl Işık

Kostüm Tasarım: Tülay Kale

Işık Tasarım: Ersen Tunççekiç

Hareket Düzeni: Filiz Sızanlı

Kum Sanatı Tasarım: Melek – Veysel Çelikdemir

Yönetmen Yardımcısı – Dramaturg: Sibel Arıcan (Eskişehir Şehir Tiyatroları, 2015, s. 12)”.
 12)”.
 13)”.
 14)”.
 15)”.
 16)”.
 17)”.
 18)”.
 19)”.
 20)”.
 21)”.
 22)”.
 23)”.
 24)”.
 25)”.
 26)”.
 27)”.
 28)”.
 29)”.
 30)”.
 31)”.
 32)”.
 33)”.
 34)”.
 35)”.
 36)”.
 37)”.
 38)”.
 39)”.
 40)”.
 41)”.
 42)”.
 43)”.
 44)”.
 45)”.
 46)”.
 47)”.
 48)”.
 49)”.
 50)”.
 51)”.
 52)”.
 53)”.
 54)”.
 55)”.
 56)”.
 57)”.
 58)”.
 59)”.
 60)”.
 61)”.
 62)”.
 63)”.
 64)”.
 65)”.
 66)”.
 67)”.
 68)”.
 69)”.
 70)”.
 71)”.
 72)”.
 73)”.
 74)”.
 75)”.
 76)”.
 77)”.
 78)”.
 79)”.
 80)”.
 81)”.
 82)”.
 83)”.
 84)”.
 85)”.
 86)”.
 87)”.
 88)”.
 89)”.
 90)”.
 91)”.
 92)”.
 93)”.
 94)”.
 95)”.
 96)”.
 97)”.
 98)”.
 99)”.
 100)”.
 101)”.
 102)”.
 103)”.
 104)”.
 105)”.
 106)”.
 107)”.
 108)”.
 109)”.
 110)”.
 111)”.
 112)”.
 113)”.
 114)”.
 115)”.
 116)”.
 117)”.
 118)”.
 119)”.
 120)”.
 121)”.
 122)”.
 123)”.
 124)”.
 125)”.
 126)”.
 127)”.
 128)”.
 129)”.
 130)”.
 131)”.
 132)”.
 133)”.
 134)”.
 135)”.
 136)”.
 137)”.
 138)”.
 139)”.
 140)”.
 141)”.
 142)”.
 143)”.
 144)”.
 145)”.
 146)”.
 147)”.
 148)”.
 149)”.
 150)”.
 151)”.
 152)”.
 153)”.
 154)”.
 155)”.
 156)”.
 157)”.
 158)”.
 159)”.
 160)”.
 161)”.
 162)”.
 163)”.
 164)”.
 165)”.
 166)”.
 167)”.
 168)”.
 169)”.
 170)”.
 171)”.
 172)”.
 173)”.
 174)”.
 175)”.
 176)”.
 177)”.
 178)”.
 179)”.
 180)”.
 181)”.
 182)”.
 183)”.
 184)”.
 185)”.
 186)”.
 187)”.
 188)”.
 189)”.
 190)”.
 191)”.
 192)”.
 193)”.
 194)”.
 195)”.
 196)”.
 197)”.
 198)”.
 199)”.
 200)”.
 201)”.
 202)”.
 203)”.
 204)”.
 205)”.
 206)”.
 207)”.
 208)”.
 209)”.
 210)”.
 211)”.
 212)”.
 213)”.
 214)”.
 215)”.
 216)”.
 217)”.
 218)”.
 219)”.
 220)”.
 221)”.
 222)”.
 223)”.
 224)”.
 225)”.
 226)”.
 227)”.
 228)”.
 229)”.
 230)”.
 231)”.
 232)”.
 233)”.
 234)”.
 235)”.
 236)”.
 237)”.
 238)”.
 239)”.
 240)”.
 241)”.
 242)”.
 243)”.
 244)”.
 245)”.
 246)”.
 247)”.
 248)”.
 249)”.
 250)”.
 251)”.
 252)”.
 253)”.
 254)”.
 255)”.
 256)”.
 257)”.
 258)”.
 259)”.
 260)”.
 261)”.
 262)”.
 263)”.
 264)”.
 265)”.
 266)”.
 267)”.
 268)”.
 269)”.
 270)”.
 271)”.
 272)”.
 273)”.
 274)”.
 275)”.
 276)”.
 277)”.
 278)”.
 279)”.
 280)”.
 281)”.
 282)”.
 283)”.
 284)”.
 285)”.
 286)”.
 287)”.
 288)”.
 289)”.
 290)”.
 291)”.
 292)”.
 293)”.
 294)”.
 295)”.
 296)”.
 297)”.
 298)”.
 299)”.
 300)”.
 301)”.
 302)”.
 303)”.
 304)”.
 305)”.
 306)”.
 307)”.
 308)”.
 309)”.
 310)”.
 311)”.
 312)”.
 313)”.
 314)”.
 315)”.
 316)”.
 317)”.
 318)”.
 319)”.
 320)”.
 321)”.
 322)”.
 323)”.
 324)”.
 325)”.
 326)”.
 327)”.
 328)”.
 329)”.
 330)”.
 331)”.
 332)”.
 333)”.
 334)”.
 335)”.
 336)”.
 337)”.
 338)”.
 339)”.
 340)”.
 341)”.
 342)”.
 343)”.
 344)”.
 345)”.
 346)”.
 347)”.
 348)”.
 349)”.
 350)”.
 351)”.
 352)”.
 353)”.
 354)”.
 355)”.
 356)”.
 357)”.
 358)”.
 359)”.
 360)”.
 361)”.
 362)”.
 363)”.
 364)”.
 365)”.
 366)”.
 367)”.
 368)”.
 369)”.
 370)”.
 371)”.
 372)”.
 373)”.
 374)”.
 375)”.
 376)”.
 377)”.
 378)”.
 379)”.
 380)”.
 381)”.
 382)”.
 383)”.
 384)”.
 385)”.
 386)”.
 387)”.

Oyunda rol alan oyuncular ise Aslan Asker Şvayk rolünde Sermet Yeşil; sahnede hem *ensemble*⁴⁸ hareket grubu olarak yer alan hem de Şvayk'ın cepheye ulaşma yolculuğunda karşılaştığı kişileri oynayan Ercüment Yılmaz, İsmail Dünder, Umut Bazlama, H. Tolga Tümer, İlkyaz Arslan, Özgün Can Karaburun, Ceyda Çınar Onbul ve Orçun Ertaman'dır (Eskişehir Şehir Tiyatroları, 2015, s. 13).

Oyunun yönetmeni Yunus Emre Bozdoğan, ilgili oyun broşüründeki tanıtım yazısına Bertolt Brecht'ten “Savaş istiyoruz! En önce vuruldu bunu yazan (Eskişehir Şehir Tiyatroları, 2015, s. 7)” alıntısıyla başlar.

Oyunun, ilk anından final sahnesine kadar, ismindeki alaycı tavırdan anlaşılabilceğı üzere alaycı, mizahi, eğlenceli şekilde yorumlandığı; ancak final sahnesinde Şvayk'ın (öznel his anlamında) hayalperest *saf* dünyasının (nesnel his anlamında) savaş atmosferinin yarattığı *gerçek* dünyaya yenilmesiyle, savaş ile ilgili eleştirel bir yaklaşım sunduğu söylenebilir. Bu noktadan bakıldığında, oyun bir kara mizah örneğidir.

Şvayk'ın savaşa karşı aldığı tutumu ifade eden *öznel* hisleri, savaş atmosferinden kaynaklanan *nesnel* hisse yenik düşer. Bu yönüyle oyunda karamsar bir final görülür. Ancak bu karamsarlık, Şvayk'ın (final sahnesi dışında) oyun boyunca eğlenceli rastlantılarla ulaşmaya çalıştığı cephede yaşayıp gördüğü eğlenceli olmayan gerçek üzerinden, seyircinin 'savaşın gerekli olup olmadığı fikrini sorgulaması' etkisine neden olur.

Oyunun yönetmen yardımcısı ve dramaturgu Sibel Arıcan'a göre, Hašek'in kurmaca karakteri 'çulsuz köpek satıcısı' Joseph Şvayk'ın savaş meydanına uzanan hikâyesi 'ilk savaş karşıtı roman' olarak edebiyat literatüründeki yerini almıştır (Eskişehir Şehir Tiyatroları, 2015, s. 9). Yönetmen Bozdoğan, Arıcan'a göre 'ilk savaş karşıtı roman' olan *Aslan Asker Şvayk*'ı neden sahnelemek istediğini, 15 Nisan 2019 tarihinde yapılan yüz yüze görüşmede şu şekilde açıklar: “Benim için önemli olan, günümüzde savaş naraları atan insanlara savaşın gerçek yüzünü göstermek ve savaş naralarının aptallığını Şvayk'ın algılamasını sağlayarak insanlara anlatabilmektir (Y. E. Bozdoğan, yüz yüze görüşme, Nisan 2019)”.

⁴⁸ Bu noktada *ensemble* kelimesi, topluluk bilinciyle hareket eden oyuncularını ifade etmek için kullanılmıştır.

Şvayk, öyküsü boyunca cepheye gitmeye *gönüllü* bir karakter olarak seyircinin karşısında belirir. Bu noktada, Bozdoğan'ın oyunun finali ile ilgili 'savaş naralarının aptallığını *Şvayk'ın algılamasını* sağlayarak insanlara anlatabilmek' fikri, savaş atmosferi içinde savaşa kendi iradesiyle, gönüllü olarak katılmak isteyen saf bir karakterin *dahi* savaşa *karşı* çıkmasının görünür ve işitilir kılınması, savaşın sorgulanması gereken bir kavram olduğunu vurgulama hedefi taşımaktadır. Sözü edilen savaş karşıtı çılgınlıkların savaş gönüllüsü saf bir karakter tarafından duyurulmasıyla finalin seyirci üzerindeki etkisi artar. Yönetmen Bozdoğan'a göre Şvayk karakteri 'köylü kurnazı' şeklinde nitelenebilecek biridir:

"(...) karakter öncelikle saflığı ve kurnazlığı birleştirmesi açısından önemli. Bu saflığı biraz geniş alabiliriz; içinde aptallıklar da var ama naif gördüğümüz, saf durumlar da var... Bütün bunları barındıran bir karakter olması gerekiyor. Saflığıyla savaşa sorgusuz katılıp en önde giden nefer olabilmesi, saflığıyla birtakım insanların sorularına aptalca cevaplar verebilmesi ve düştüğü durumlardan kurnazca yırtabilmesi... Buna, biz kendi deyimimiz olarak, 'köylü kurnazlığı' diyebiliriz belki (...) Savaşa sorgusuz katılması benim için daha önemliydi. Neden-sonuç ilişkisi kurmadan; ülkesi için ölümüne savaşması, düşmanı da haklı görebilecek durumlar yaşaması –empati kurabilmesi düşmanı- bu da, saf ve naif yanını gösteriyor (Y. E. Bozdoğan, yüz yüze görüşme, Nisan 2019)".

Yönetmen bahsi geçen yüz yüze görüşmede, kendi yorumunu geliştirme aşamasında, sahneye Apotheloz tarafından uyarlanan dramatik metin üzerinde budamalar yaptıklarını ve oyun finalinin son ana kadar çalışmadığını; provanın gidişatına göre bir son belirlediklerini anlatır. Yönetmen, *asıl* söylemek istediklerini gerçekleştirmek için sahne metnini budama ve oyun finalini sonradan düzenleme yoluna gitmiştir: "(...) yönetmen olarak, asıl söylemek istediğim şeylerin diğer motiflerden daha öne çıkabilmesi için budama yapmayı tercih ettim (Y. E. Bozdoğan, yüz yüze görüşme, Nisan 2019)". "Bir de, finali en son değiştirerek çalıştık ki bu zaten benim genelde yaptığım ya da sevdiğim, doğru bulduğum bir yöntem (Y. E. Bozdoğan, yüz yüze görüşme, Nisan 2019)".

Çalışmanın ilk bölümlerinde belirtildiği gibi, oyunda Şvayk rolünde oynayan Sermet Yeşil'in *Michael Chekhov'un Konstantin Stanislavski'nin oyunculuk yöntemine yaklaşımı* başlıklı bir yüksek lisans tezi bulunmaktadır. Yeşil, 25 Nisan 2019 tarihinde yapılan yüz yüze görüşmede, finali olmayan bir oyun *yolculuğunun* sağladığı *özgürlükten* şu şekilde bahseder:

"Bir yolculuğa çıkıyoruz. Bir de, Yunus Emre de, o anlamda öyle çalışan bir yönetmen. Bir netlik içinde başlamıyor hiçbir şeye. Sonuçta bir yaratıcılık anı o. Kırk gün, kırk beş gün

süren bir prova deneyimi... Bu alanları açmaya çalışıyordu. Yani çok kısıtlamadan; hatta hiç kısıtlamadan, özgürce yorumlamaya izin veriyordu. Tabii, onun üçüncü göz olarak dışarıdan baktığında, bütünüyle oyunu toparlaması ve o sahneleri yan yana koyması, onları teknik olarak çözmesi, onların akıcılık içinde bir oyun zamanında sorunsuz başlayıp bitmesini sağlaması gibi birtakım başka işleri de, problemleri de olduğu için (S. Yeşil, yüz yüze görüşme, Nisan 2019)”.

Yeşil’e göre, aynı zamanda, prova sürecinin son zamanlarına kadar final sahnesinin bilinmiyor olması, yaratıcı ekibin tamamını oyunun *atmosferini* yaratma noktasında tetiklemiştir:

“Bütün bir yoğunluk içinde on kişinin; on beş kişinin yaratıcı ekibiyle birlikte... Bütün ekip bir hedefe yöneliyor ve bu his ortaklığıyla bir anda atmosferi, yaratmak istediğimiz dünyayı vesaireyi çok rahat kurabiliyorsunuz sahnede. Finali olmayan bir oyun çalışmak bizi biraz buna zorladı (S. Yeşil, yüz yüze görüşme, Nisan 2019)”.

‘Şvayk’ın oyun boyunca eğlenceli rastlantılarla ulaşmaya çalıştığı cephede gördüğü gerçek üzerinden savaşın gerekli olup olmadığı fikrini sorgulaması’ önermesine dayanan, oyuncular ile seyircileri somut anlamda da *karşı karşıya* getiren, sonradan yazılan karamsar final sahnesinden bir fotoğraf Görsel 3.4.’te görülebilir.



Görsel 3.4. *Aslan Asker Şvayk final sahnesi*
Eskişehir Şehir Tiyatroları, 2015

Bu noktada, yüz yüze görüşmede elde edilen verilerde, Yeşil’in Şvayk rolüne çalışırken Chekhov’un ‘bir tarafından tutulduğunda içine girilebilen’ psiko-fiziksel çalışmalar *yöntemini* kullandığını belirtmek gerekir:

“Michael Chekhov’un tekniği biraz öyle... Bir tarafından tuttuğunda içine girebiliyorsun. ‘Kapı burasıdır, buradan başlayacaksın’ diye bir derdi yok. Benim anladığım oydu. Psikolojik jestle uğraşmaya başladığımda hisler, dürtüler, başka alanlar da açılıyor işin içinde, çalışmanın içinde. O anlamda, kendi adıma, karakteri çalışırken, Şvayk’ı çalışırken özellikle, oradan girebileceğimi hissettim ve onu denedim (S. Yeşil, yüz yüze görüşme, Nisan 2019)”.

Yeşil, Stanislavski’nin oyunculuk yöntemi Sistem’i; kendi *yorumu* ile geliştiren Chekhov’un yaklaşımı ile karşılaştırdığı yüksek lisans tezinin amacından bahsederken bir teknik çıkarıma değinir: “Yöntemin nihai hedefine yönelen bir teknik araştırmaydı Michael Chekhov’un yaptığı bana göre (...) Bir oyuncu için çok kışkırtıcı tekniğin kendi hali. Çok şuur açıcıydı (S. Yeşil, yüz yüze görüşme, Nisan 2019)”.

3.4.1. Psikolojik jest ve Şvayk

Yönetmen Yunus Emre Bozdoğan tarafından yorumlanan, Eskişehir Şehir Tiyatroları yapımı *Aslan Asker Şvayk* oyununda *Şvayk* rolünü oynayan oyuncu Sermet Yeşil, 25 Nisan 2019 tarihinde yapılan yüz yüze görüşmede, çalışmalarında Michael Chekhov’un tekniklerinin tamamını kullanmadığını; ancak ‘rolü çağırma noktasında bir anahtar’ olarak gördüğü *psikolojik jest* kavramının üzerinde *özellikle* durduğunu belirtir:

“(...) bir bütün olarak tekniği kullanmadım. Onun içinde bazı öğeleri aldım, diyelim. Ama en çok üzerinde durduğum psikolojik jestti. Çünkü sıkıştırılmış bir çalışmaydı o. O çalışma, performansın olacağı gün ya da performansın olacağı zamanda, bütün halinde karakteri anlayabilmek için bana çok yol açtı. O anlamda, onu böyle bir anahtar olarak kullandım (S. Yeşil, yüz yüze görüşme, Nisan 2019).”

“Rolü bedenselleştirmenin olanaklarını keşfetme yolu olarak (Zarrilli, 2002, s. 195)” *psikolojik jest*, oyuncunun üzerine çalışacağı rol hakkında *bedeninin* bilgiler toplamasını sağlar. Oyun metninden role dair elde edilen veriler ve oyuncunun yaratıcı ruhu ve yüksek zihinsel kavrayışının bir yansıması olan *imgeleminde* bu bilgiler ışığında oluşturduğu imgeler, psikolojik jest araştırmaları esnasında kullanılır. Chekhov’un psikolojik jest kavramı ‘sahnede prova yapmaktayken süregelen her şeyin *jest*, *eylem* ya da *devinim* olarak yorumlanabileceği’ düşüncesine dayanır (Whyman, 2012, s. 240). Dolayısıyla, süreçte elde edilen tüm bedensel ve psikolojik veriler, sınırsız bir özgürlük alanı çerçevesinde psikolojik jest araştırmasında kullanılabilir.

*Lessons for the Professional Actor*⁴⁹ başlıklı çalışmasında Chekhov, bu çalışmanın ilk bölümünde prova sürecine değinilmiş olan, Vakhtangov'un yönettiği ve kendisinin başrolünde oynadığı *XIV. Erik* oyunundan bahseder. Chekhov, hâli hazırda psikolojik jest kavramına dair bir fikri dahi yokken, Vakhtangov'un *bilinçsiz bir şekilde* *XIV. Erik* rolünü tarif ederken kendisine 'zeminde hayali bir çember olduğunu hayal etmesini' ve 'giremeyeceğini bildiği hâlde onun içine girmeye çalışmasını' istediğini belirtir. Bu sayede Chekhov, Vakhtangov'dan aldığı direktif sayesinde *XIV. Erik'e* dair, *oyunun tamamı için belirli bir jest* elde edecektir (Chekhov, 1985, s. 118).

Chekhov *psikolojik jesti*, Erik örneğinde olduğu gibi, 'karakterin genel jesti' olarak tanımlar ve psikolojik jestin amacının "sizin tüm içsel yaşamınızı etkilemek, kışkırtmak, şekillendirmek ve sanatsal amaç ve niyetlerinize uyumlu hale getirmek (Chekhov, 2014, s. 107)" olduğunu belirtir.



Çizim 3.3. Chekhov'un Oyuncuya'da verdiği ilk psikolojik jest örneği
Chekhov, 1991, s. 69

Oyuncuya'nın Psikolojik jest başlıklı bölümünde Chekhov, konuyu açmak için çizimlerle birlikte yedi psikolojik jest örneği verir. Bahis konusu örneklerden, Çizim 3.3.'te görülebilecek olan ilkini aşağıdaki şekilde tanımlar:

⁴⁹ Türkçesi: Profesyonel Oyuncuya Dersler.

“İlk izleniminize göre, güçlü ve durdurulamaz bir *iradesi* olan, baskın ve despotik *arzular* tarafından ele geçirilmiş, nefret ve tiksinti ile dolu bir karakteri oynayacağınızı düşünün (...) Bu güçlü ve iyi şekillendirilmiş bir jest. Birkaç kez tekrarlandığında sizin iradenizi güçlendirecektir. Başın yönelimi kadar, tüm bedenin aldığı son pozisyon, uzuvların yönü, hepsi baskın ve despotik bir davranış biçimi için belirgin bir arzuyu tetiklemekle ilgilidir. Bedenin tüm kaslarını doldurup içine işleyen nitelikler, içinde nefret ve tiksinti hislerini uyandıracak. Sonuç olarak, bu jest yoluyla, kendi psikolojinizin derinliklerine inecek ve onu uyandıracaksınız (Chekhov, 2014, s. 105-106)”.

Çizim 3.3.’te görülen ilk *psikolojik jest* örneğinde, psikolojik jestin üç bileşeni açıkça fark edilir. Bu bileşenler psikolojik jestin *eylemsel amacı*, *yönü* ve *niteliğidir*.

Bu formül üzerinden ilk örnek şu şekilde yorumlanabilir:

‘Güçlü ve durdurulamaz bir iradesi olan, baskın ve despotik arzular tarafından ele geçirilmiş, nefret ve tiksinti ile dolu’ bu rolün ‘baskın olmak *için* aşağıya doğru basmak’ fikriyle eylemsel amacının *yükselmek* olduğu; bu noktada aşağı yönlü itme *arketipik jesti* ile çalışmaya başlandığı; yönünün, belirtildiği üzere ‘güçsüzlüğü aşağıda bırakmak için’ *yukarı yönlü* olduğu sonucu çıkarılabilir. Psikolojik jestin niteliğini ise Chekhov örneği tanımlarken vermiştir: *Güçlü ve durdurulamaz bir şekilde*. Dolayısıyla bu psikolojik jest, formül üzerinden: ‘Güçlü ve durdurulamaz bir şekilde yukarı yönlü yükselmek/aşağı yönlü itmek’ olarak tanımlanabilir.

Psikolojik jest için bir formül söz konusu olduğunda, bu formül: ‘psikolojik jestin niteliği, yönü, eylemsel amacı/kaynaklandığı arketipik jesti’ şeklinde oluşturulabilir.

Çalışılacak rolün psikolojik jestinin bulunmasına yönelik yapılacak çalışmalar için Chekhov oyunculara, oynayacakları rolün temel *arzusunun* ne olduğunu sorarak çalışmaya başlamalarını önerir. Cevap doğrultusunda, *Arketipik jestler* bölümünde bahsedildiği üzere, önce yalnızca ellerin kullanıldığı tutmak, itmek, bükme gibi basit *arketipik jestler* ile çalışmaya başlanır.

Adım adım geliştirilen *psikolojik jeste*, arketipik jest çalışmasından sonraki adımda bir *nitelik* eklenir. Nitelikler ‘hızlıca’, ‘çekişen bir şekilde’, ‘toprağın içinde şekiller bırakır gibi’ şeklinde, *nasıl* sorusuna verilen cevapla tanımlanır (Chamberlain, 2004, s. 60). *Yoğurma*, *Yüzme*, *Uçma*, *Işıma* bölümlerinde açıklanan alıştırmalar, psikolojik jestin niteliğinin bulunması konusunda oyuncuya yardımcı olacaktır. Dört element, birbirinden ayırt edilmesi *net*; temel bir psikolojik jest çalışmasında kullanılabilecek niteliklerdir.

Nitelik, *To the Actor*'ın *Psychological gesture*⁵⁰ bölümünde görüleceği üzere, oyuncunun bedensel ve psikolojik yaşamına dair *her şey* olabilir (Chekhov, 1991, s. 93). Psikolojik jest denemelerinde oyuncuya sağlanan sınırsız özgürlük üzerine Chekhov'un düşüncesi şu şekildedir: "Aklınızda oluşabilecek diğer bir soru ise, 'Karakterim için bulduğum PJ'in doğru olduğunu bana kim söyleyecek?' sorusudur. Cevap: Sizden başka hiç kimse (Chekhov, 2014, s. 110)".

Üçüncü adımda *eylemsel amaç* ve *eylemsel amacın yönü* bulunur.

Bir psikolojik jestin *eylemsel amacı* ve *yönü* 'yukarı yönlü uzanma', 'aşağı yönlü büyüme' vb. şeklinde tanımlanır. Rolün arzusunun ne olduğuna bağlı olarak, *olumlu* ve oyuncuyu hareket etmeye zorlayacak *aktif* bir eylemsel amaç bulunmalıdır. Gitmemek, zorlamamak gibi olumsuzluk eki almış ya da durmak, okumak gibi pasif eylemsel amaçlar psikolojik jest denemelerinde kullanılmaz. Olumlu ve aktif bir eylemsel amaç bulunduktan sonraki adımda, PJ bedenin tümüne yayılır. Chekhov tek psikolojik jest için yapılan yeterli çalışmadan sonra, karakter için başka psikolojik jestler denenmesini önerir (Chekhov, 2014, s. 110). Bu noktada psikolojik jestin üç bileşeni (eylemsel amaç, yön, nitelik) değiştirilerek yeni psikolojik jest örnekleri denenebilir.

Psikolojik jestin yönü konusunda Franc Chamberlain, Chekhov yöntemi ile ilgilenen okuyucuyu aydınlatır: "Gerçek gücü hissettiğimiz altı [dinamik] yön vardır. Dinamik yönler şunlardır: Genişleme ve daralma, ileri ve geri, yukarı ve aşağı (Chamberlain, 2004, s. 22)". Psikolojik jest, bu altı yön (ve üç doğrultuda) geliştirilebilir.

David Zinder *Beden, Ses, İmgelem: İmge çalışma eğitimi ve Chekhov tekniği* başlıklı çalışmasında Chekhov'un 1936-1939 yılları arasında İngiltere'de kurduğu Dartington Hall Chekhov Stüdyosu'nda yarattığı bir psiko-fiziksel çalışmasını paylaşır. Bu çalışma, psikolojik jestin bileşenlerini kavrama noktasında önemli bir alıştırma. Grup halinde yapılan alıştırmada, dinamik altı yönle birlikte nitelik olarak, birbirlerinin karşısı *Staccato*⁵¹ ve *Legato*⁵² kullanılır. Alıştırma şu şekildedir:

"Başlangıç pozisyonunu" alırız. Bacaklar omuz genişliğinde açık duracak şekildedir. Oyuncular aşağıdaki hareketleri toplu halde yaparlar, her hareketin ardından başlangıç noktasına dönerler. Buna sıfır noktası (zero point) diyoruz.

Sağa: Sol ayak sabittir, sağa doğru adım atılır. Eller ve kollar omuz hizasında kaldırılarak öne doğru olabildiğince uzatılır. Avuç içleri birbirine dönüktür. Gözler ileri bir noktada

⁵⁰ Türkçesi: Psikolojik jest.

⁵¹ Bir müzik terimi olan staccato, 'kesik kesik şekilde' anlamında kullanılmıştır.

⁵² Bir müzik terimi olan legato, 'bağlı bir şekilde' anlamında kullanılmıştır.

sabitlenir. Bir saniye böyle durulduktan sonra, kollar aşağı indirilir ve tekrar sıfır noktasına dönülür.

Sola: Yukarıdakinin aynısıdır. Sağ ayak sabittir, kollar ileri uzatılır ve bir saniye durduktan sonra sıfır noktasına dönülür.

Yukarı: Kollar olabildiğince yukarı, başın üzerine kaldırılıp yukarı doğru uzatılır. Parmaklarımız yukarıyı göstermektedir. Gözler el hizasında bir noktaya odaklanır. Durulur ve tekrar sıfır noktasına dönülür.

Aşağı: Yere doğru yapılan bir harekettir. Kollar aşağı doğru uzatılırken dizler kırılır, baş ve kalça aşağı doğrudur. Durulur ve tekrar sıfır noktasına dönülür.

Öne: Sıfır noktasından sol ayak sabit, öne doğru büyük bir adım atılır. Kollar öne doğru gergin uzatılmıştır. Gözler ileride bir noktaya odaklanır. Durulur ve tekrar sıfır noktasına dönülür.

Arkaya: Sıfır noktasından sol ayak sabit, sağ ayakla arkaya doğru bir adım atılır. Kollar mümkün olduğunca arkaya uzatılır. Durulur ve tekrar sıfır noktasına dönülür.

Tüm bu hareketler 2 defa *staccato*, 2 defa *legato*, 1 defa *staccato* ve 1 defa *legato* olacak şekilde altı kere tekrarlanır.

Hareketler bir defa öğrenildikten sonra alıştırmanın diğer varyasyonlarına geçilir.

1.Aşama: Anlatılan bütün döngüyü ileriye uzanırken nefes vererek tekrarlamak;

2.Aşama: Bütün döngüyü uygularken hareketler yapıldığı sırada jestleri yukarı, aşağı gibi yönleri söyleyerek tekrarlamak;

3.Aşama: Bütün döngüyü üçüncü kez bu sefer yönleri söylemeden ve hareketi sanki biz dışarıdan görecek şekilde yapıyormuş gibi içimizden tekrarlamak. Bu varyasyon (...) ‘yayma’ ve ‘hareketsiz hareket’ ilkelerine giriş niteliğindedir (Zinder, 2016, s. 59-60)”.

Oyuncu, yukarıda yer alan alıştırmayı tekrarladıkça yönleri, nitelik *tercihleri* (örnekte kesik ve bağlı şekillerde) arasındaki kutupları ve eylemsel amaçları kavrayabilecektir. Eylemsel amaç konusunda, hareketler kesik kesik yapıldığında görülecek olan *fırlatma*; bağlı yapıldığında görülecek olan ise *ulaştırma* olacaktır. Fırlatılan ve ulaştırılan oyuncunun içsel enerjisidir. Alıştırmada dikkat çeken bir diğer önemli nokta, *Dört duygu* bölümünde bahsedilen duyguları oyuncunun hissetmesini sağlıyor olmasıdır.

Psikolojik jestin, önceki bölümlerde değinilen ‘duygulardan’; net hareket etmekle ilgili olan *biçim* ve bir harekete yeterli seviyede çalışıldıktan sonra oyuncunun bedeni tarafından basitleştirilen *rahatlık* duyguları ile şekillendirilmiş iki ‘konumu’ olduğuna değinmek gerekir: “(...) jestiniz her zaman net ve basit olmalıdır (Malaev-Babel, 2007, s. 181)”.

Bu iki konumdan başlangıç konumu için, jestin ya *nötr* durum ya da psikolojik jestin bitiş noktası anlamında ikinci konumda sonlandığı yönün *tersi* yönde bir konum tercih edilmelidir.

Bahsi geçen iki konum şu şekilde açıklanabilir: *Psikolojik jest*, başlangıç ve bitiş konumları arasındaki sürecin kendisidir. Yukarıda ‘güçlü ve durdurulamaz bir şekilde yukarı yönlü yükselmek/aşağı yönlü itmek’ şeklinde yorumlanan Chekhov’un ilk psikolojik jest örneği ya *nötr* durumda başlamalı; ya da tarif edilen jestin bitiş noktasının *tersi* yönde (örnekte; *aşağıda*) başlamalıdır: “Kutuplar bir şeyleri anında ilginç hale getirir. Chekhov tekniğinde kullanmak için her zaman kutupları araştırırız (...) Başlangıç ve son, kutuplar hâlinde kendini göstermelidir (Chamberlain, 2004, s. 23)”.

Bu noktada *nötr* durumun oyuncu için hedeflemesi gereken; ancak ulaşmakta zorlanacağı bir nokta olduğuna değinmek gerekir: “Nötr bir organizma yalnızca verilen görevin gerektirdiği enerjiyi ortaya çıkarır (...) Bir kişilik olmak, hatta bir kişi olmak, nötr olmak değildir. Ne yazık ki biri, bir kişi olmaktan kendini alıkoyamaz. Bir oyuncu da nötr bir eylemi umabilir ama nötr olamaz (Eldredge ve Huston, 2002, s. 141)”. “Bunun yanı sıra, nötr bir eylem hiçbir şeye sahip değildir; enerji yüklenmiş bir durumdur; bir konuşmadan önceki esinlenme anı gibi (Eldredge ve Huston, 2002, s. 142)”. Bu nedenle oyuncu, esinlenme anını beklemek yerine; işini şansa bırakmayacağı, psikolojik jestin ikinci konumunun *tersi* yönde bir konumda harekete başlamalıdır.

Psikolojik jestin *eylemsel amacı, yönü ve niteliği* oyuncu tarafından denemeler aracılığıyla zaman içinde bulunur. Psikolojik anlamda karakterin (tin dünyası ile ilgili) *düşünceleri*, (ruh dünyası ile ilgili) *hisleri* ve (beden dünyası ile ilgili) *arzuları* süreç içerisinde fark edilir. Bu noktada oyuncuya *psikolojik* anlamda bulduğunu düşündüğü psikolojik jestin, *bedensel* anlamda *tersi* yönde yeni çalışmalar yapması tavsiye edilir:

“Oyuncunun içsel hissi, karakteri *yumuşak* olarak tanımladıysa, dışsal olarak *sert* bir hareket denemelidir. Dışsal olarak *belirgin şekilde hareketli* hareket ediyorsa, *durgunluk* anlarını denemelidir. Karakterleştirme ‘geniş’ ise, ona ‘küçük’ anlar eklemeyi denemelidir. Oyuncunun yaptığı seçimler ne şekilde ise, onun zıttı olacak kutupları⁵³ kullanarak tam anlamıyla bir karakter oluşturacağının farkında olmalıdır (Ashperger, 2008, s. 89)”.

Chekhov’a göre, oynanacak karakterin oyun içindeki genel psikolojik jestinin yanı sıra, belli başlı bazı sahneler, konuşmalar için de küçük psikolojik jestler çalışılabilir. Ancak, genel psikolojik jest her zaman oyuncuyla birlikte kalacak, bahsi geçen türden

⁵³ Alıntı yapılan metinde *polarization* kelimesi kullanılmıştır.

küçük psikolojik jestler ise çalışıldıktan sonra karakteri geliştirecek ölçüde kullanılacak ve yeri geldiğinde tamamen silinebilecektir (Chekhov, 2014, s. 110).

Bu noktada, psikolojik jest konusunda bir noktaya daha değinmek yerinde olacaktır. Oyuncunun psikolojik jest denemeleri esnasında, içinde bulunduğu *atmosferi* daha verimli kavrayabilmesi açısından zaman ve mekân faktörlerini de çalışmasına dâhil etmesi kendi yararına olacaktır: “PJ kavramı şu iki kavram olmadan tamamlanmış sayılamaz. Michael Chekhov Tekniği’nde ustalaşmak isteyen her oyuncu tarafından *hayali zaman*, *hayali mekân* ve Psikolojik Jest arasında var olan derin içsel bağlar deneyimlenmeli ve çalışılmalıdır (Malaev-Babel, 2007, s. 183)”.

“Tiyatrodaki psikolojik durum Chekhov’a göre entelektüel analiz sorunu değil, hareket ve jest sorunudur. Oynadığınız karakterle ilgili bilmek istediğiniz her şeyi kolayca bulabilirsiniz. Ama bunu masa üstü çalışması ile değil, bir grup fiziksel çalışma ile elde edebilirsiniz. İşte tam da bu noktada Chekhov’un söylediği oyuncunun hareket halindeki bedeni ve imgelemi arasında derin bir bağlantı olduğudur (Zinder, 2016, s. 14)”.

Bu bağlantı Stanislavski’nin süregiden Sistem çalışmalarında ‘bilinçaltına bilinçli yoldan ulaşma’ hedefine Chekhov’un getirmiş olduğu çözümde psikoloji ile bedenin karşılıklı ilişki içinde olduğu fikrinden kaynaklanmaktadır. Daha önce belirtildiği üzere, Stanislavski ile Chekhov’un oyunculuğa yaklaşımları arasındaki en temel fark Chekhov’un imgelemi uyarmada *duygusal bellek* yerine ‘oyuncunun psikolojisini içinde barındıran fiziksel çalışma’ anlamına gelen *bedenselliği* getirmiş olmasıdır (Ashperger, 2008, s. 80).

Giriş bölümünde alıntılanan David Zinder’in düşüncesini tekrar hatırlatmak gerekirse: “Eğer Chekhov tekniğinin özünü söylemem gerekirse onun yazılarından, şu iki noktaya değinmem gerekir. İlki, ‘jest psikolojik bir durumdur’; ikincisi, ‘aktör imgelemine bedeniyle yaratır’ (Zinder, 2016, s. 15)”. Zinder’in önermesinde ‘jest psikolojik bir durumdur’ kısmını *psikolojik jest*; ‘aktör imgelemine bedeniyle yaratır’ kısmını ise bir sonraki bölümün konusu olan *hayali beden* kavramları karşılar.

Oyuncu, ilk aşamada *psikolojik jest* aracılığıyla role yaklaşır.

Chekhov’un, Çizim 3.4.’te görülen, *Oyuncuya*’da verdiği dördüncü psikolojik jest örneğini şu şekilde tanımladığı görülür:

“Bir sonraki örneğin, dünyevi yaşama çok bağlı olduğunu düşünün. Onun güçlü ve bencil iradesi onu sürekli aşağıya doğru çekiyor. Tüm tutkulu istek ve arzuları aşağısı ve zeminle ilgili nitelikler gösteriyor. Hiç kimseye ve hiçbir şeye sempati duymuyor. Güvensizlik, şüphe ve suçlama onun sınırları olan ve içe dönük tüm yaşamını sarmış durumda. Karakter

doğrudan ve dürüst yaşam şeklini reddediyor, daima dolambaçlı ve çarpık yolları seçiyor. Ben merkezli ve bazen saldırgan olabilen bir insan tipi (Chekhov, 2014, s. 106)”.



Çizim 3.4. Dördüncü psikolojik jest örneği
Chekhov, 1991, s. 72

Bu psikolojik jest örneğinde *arketipik jest* olarak *ezmenin* seçildiği görselde görülebilir. *Eylemsel amacı* ve *yönü* oldukça net (yukarı yönlü uzanma) olan bu psikolojik jest örneği, yukarıda verilen formüle ve oyuncunun nitelik olarak *her şeyi* kullanabileceği fikri göz önüne alındığında, şu şekillerde tanımlanabilir:

‘*Güvensiz bir şekilde* yukarı yönlü uzanmak/aşağı yönlü ezmek’.

‘*Şüpheli bir şekilde* yukarı yönlü uzanmak/aşağı yönlü ezmek’.

‘*Saldırgan bir şekilde* yukarı yönlü uzanmak/aşağı yönlü ezmek’.

Bu tanımlamaların dışında oyuncu, rolüne *uygun* gördüğü tüm nitelikleri deneme hakkına sahiptir. Sonuç olarak “hislerimiz, yapmakta olduğumuz eyleme eklediğimiz bir *nitelik*le uyarılır ve bu, hislerimizi ‘zorlamadığımız’ ya da bu hissimize benzer, daha önce yaşamış olduğumuz kişisel bir deneyimimizi ‘çağırmadığımız’ zaman gerçekleşir (Chamberlain, 2004, s. 60)”.

Bu çalışmanın kapsamına alınan son *psikolojik jest* örneği, Chekhov’un *Oyuncuya*’da verdiği üçüncü örnektir. Bu örnek Çizim 3.5.’te görülebilir ve Chekhov tarafından şu şekilde tanımlanır:

“Tamamen bir iç gözlemci, yukarı ya da aşağı dünya ile hiç ilişkiye girme isteği olmayan, ama hiç de güçsüz bir karakter değil. Yalnız olmak belki en güçlü arzularından biri. Derin derin düşünme niteliği tüm varlığını sarmış. Belki yalnız olmak hoşuna gidiyordur (Chekhov, 2014, s. 106)”.



Çizim 3.5. Üçüncü psikolojik jest örneği
Chekhov, 1991, s. 71

Bu noktaya kadar elde edilen veriler ışığında ulaşılan noktada *psikolojik jest*: ‘(nitelik) bir şekilde/gibi, (yön) yönlü (eylemsel amaç)/(ters yön) yönlü (arketipik jest)’ şeklinde tanımlanabilir.

Bu formülden yola çıkarak *Aslan Asker Şvayk* örneğine bakıldığında, rolün *psikolojik jestinin* bulgulanması noktasında öncelikle metinden elde edilen verilen değerlendirilmesi gerekir.

“Köpek satıcılığının yanı sıra bir de romatizma ağrılarıyla uğraşan (Haşek, 2006a, s. 27)” *Aslan Asker Şvayk*, ilk bakışta gevezeliği ile ön plana çıkar. Romanda çizilen romatizmalı köpek satıcısı Şvayk aptaldır, etrafında olanları görmez; hatta gevezeliğinin farkında dahi değildir, tersine, başka insanları gevezelikle suçlar. Başkalarını gevezelikle suçlarken dahi gevezeliği bırakmaz:

“Gezezenin tekidir, nutuk atmaya bayılır, çenesi açıldı mı kapanmak bilmez, salyalar saçılır ağzından. Nereden biliyorsun dersin, daha önce bir kere takıştık onunla. Terzim üniformamı yetiştiremediği için, alaya uzun potinler ve silindir şapka ile gelmişim. Resmi geçide de mecburen o kılıkta katıldım ve bölümün solunda yürümeye başladım. Albay

Schröder birden atını üstüme sürdü; az kalsın beni yere deviriyordu. ‘Donnerwetter!’ diye öyle bir haykırdı ki, gök gürledi sanırsın. ‘Sivillerinle ne arıyorsun burada aşağılık herif?’ Ben de, kibarlığımı bozmadan, asteğmen olduğumu, eğitim görmeye geldiğimi söyledim. Adamın halini görmeliydin, arkadaş! (Haşek, 2006a, s. 297)”.

Romanda Şvayk, ilk bakışta özellikle gevezelik yönü ön plana çıkarılarak, temelde aptal biri olarak göze çarpar. Yönetmen Bozdoğan’ın yorumunda ise Şvayk’ın aptal yönünden ziyade, oyunun seyirci üzerinde uyandırmak istediği ‘savaş üzerine sorgulama’ hedefinden kaynaklanan bir sonuçla, *saf ve köylü kurnazı* yönü ön plana çıkarılmıştır:

“Şvayk karakterinin öncelikle yurt dışındaki tarifi: iri yarı, şişman, koca burunlu ve aptal görünümlüdür. Hatta bu; yurt dışında bardak kupası olsun, tişörtleri olsun... Şvayk’ın ünlü olduğu, kültürel anlamda bilinen yerlerde –Balkanlarda- bu şekilde tasvir edilir. Kurnazlığı daha gizlidir burada. Görünüşü aptal, hımbıldır. Ben aptallıktan çok saflığını göstermek istedim. Sermet’in rolü oynaması düşünüldüğünde, benim düşündüğüm duruma daha yakın olduğunu hissettim. Yani ille iri yarı ve göbekli, aptal bir görüntüsü olması gerekmiyor. Kurnazlığın biraz daha ön planda olduğu ama yüreğinin saf ve naif olduğunu ortaya çıkartmak daha doğrudur (Y. E. Bozdoğan, yüz yüze görüşme, Nisan 2019)”.

Bozdoğan’a göre ‘ille iri yarı ve göbekli, aptal bir görüntüsü olması’ gerekmeyen Şvayk’ın ‘kurnazlığının biraz daha ön planda ama yüreğinin saf ve naif olduğunun’ ortaya çıkartılması için doğru *cast*⁵⁴ olarak gördüğü oyuncu Yeşil, Bozdoğan’ın yorumundaki Şvayk karakterini şu şekilde anlatır:

“Aslan Asker Şvayk bir karakter olarak; Arşidük zamanında, I. Dünya Savaşı’nın çıkış anını anlatan, ona hizmet eden bir kasabada, bir köyde yaşayan, etliye sütlüye bulaşmayan, herhangi bir siyasi, politik bir duruşu olmayan, tamamen yalıtılmış, apolitik ve bu anlamda, kendi karakteri olarak da biraz saf, -tırnak içinde- biraz da çokbilmiş... Yani, kararlarını tek başına vermiyor. Net, vermiyor. Onları önce fark ettim karakterde, Şvayk’ta. Bunlar birtakım niteliklere yönlendirdi beni. Mesela ilginç bir gülümsemesi vardı; saf bir gülümsemesi vardı. Nitelik olarak çok temizdi o gülümseme. Çünkü kirlenmemişti, çocuk gibiydi. Savaşın çıktığı andaki duyduğu heyecanı da öyleydi. Cepheye gitmeye, en ön safta savaşmaya kabul edildiğinde... Ya da rastgele, artık bir şekilde tüm oyun; hikâye onu oraya taşıyordu, atıyordu bir şekilde. O orada kendini bulduğunda da aynı heyecan vardı. Ta ki... Finali kendimiz oluşturduğumuz için... Ta ki yanında çok iyi bildiği, tanıdığı papazın bir anda vurulması... O şok haliyle, o dünyayla o çocuksu saflığı karşılaşıyordu. O yüzden ben, karakterin gidişinde o kırılma noktasına kadar; finaldeki noktasına kadar o duyguyu, o niteliği daha doğrusu; o saflık niteliğini ilk andan –daha kostümünü, göbeğini takarken o vurulma anına kadar taşımaya çalıştım. Her karşılaştığı hikâyede, her halin içinde, bu temiz

⁵⁴ Bu noktada *cast* kelimesi oyuncu seçimi anlamında kullanılmıştır.

ve saf yerden yaklaşıyordu. Nitelik olarak bence bu biraz baskındı Şvayk'ta. O çok tartışılan da bir şey: bu adam bilinçli tercihlerde mi bulunuyor; yoksa rastgele, öylesine, hayat öyle getirdiği için mi o anların içinde o tercihleri yapıyor? (S. Yeşil, yüz yüze görüşme, Nisan 2019)".

Oyunun prova sürecinde Şvayk'a dair keşfettiği 'saf bir gülümseme' niteliğinden yola çıkarak Yeşil, karakter için bulduğu psikolojik jesti şu şekilde tanımlar:

"Bir psikolojik jesti vardı Şvayk'ın. Bunu tarif etmeye çalışırım tabii (...) o savaşın yıkıcı, yok edici, iç burkan tarafını değil; eğlenceli tarafını görmek istediğimizi imleyen bir anla başlıyordu. Ve sonrasında, o danstan hareketle alanlarına çekilirken oyuncular; ben de Şvayk'ın o şişman halinin bir oyun olduğunu, bütün bunların bir oyun olduğunu ve böyle başladığını –seyirciyi de bu anlamda uzakta tutmamak adına; bu anlamda biraz epik diyebiliriz yapılan sahnelemeye- seyircinin gözünün önünde takıyordum göbeği ve iplerini bağlıyordum ve diyordum ki: 'Aslında ben zayıf bir insanım ve bu bir takma göbek. Ben bunun üzerine birazdan bir gömlek giyeceğim, ceket giyeceğim ve o karakter olacağım, Şvayk olacağım. Sizin gözünüzün önünde yapacağım bunu,' diye başlıyordu. O yüzden, psikolojik jesti de onun içinde çıkıyordu. Yani, o anın içinde oluşuyordu. Şöyle diyebilirim: Göğüs kafesinin içinde kocaman bir alev topu var gibi hissediyordum Şvayk'ın ve o top, hükmedebildiğim bir toptu. O anda; dansın bana ayrılan o kısmında, rol arkadaşım ile birlikte seyirciye göre sağ tarafından sahnenin seyirciye göre soluna yerleşirken; o ışığın altına gelirken, o alev topunu sanki göğüs kafesinin kafa tarafına doğru, yani bedeninin üstüne doğru büyük bir baskıyla ittirdiğimi hissediyordum, düşünüyordum ve o top oradan çıkmaya çalışırken, bunu oyun olarak yapıyordu. O oyunun içinde bundan çok eğleniyordu. O yüzden tuhaf bir gülümseme yapışıyordu yüzüne. Yani psikolojik jesti yüz tarafındaydı Şvayk'ın. O anlamda tam bir bedenle yapılmış bir psikolojik jest değildi. Ama benim anladığım kadarıyla oydu. Bunu, bu jesti bulmak, bütün oyunu bitirdikten sonra ortaya çıktı. Yani, genel provalarda ortaya çıktı aslında biraz (S. Yeşil, yüz yüze görüşme, Nisan 2019)".

Oyuncu, Şvayk'ın psikolojik jesti için belirlediği 'saf' *niteliğinin* tanımlamasını şu şekilde genişletir:

"Saflıktan kastım bir zekâ özüllülük değil (...) Bozulmamış, kirlenmemiş olmak. Çocuksuluk yani... Öyle bir hali vardı. Ve bir moda olduğu için ya da, ne bileyim, çok yaygın olduğu için dünyada savaş hali; o da bir erkek olarak kendini savaşta görmek istiyordu. O kadar saf bir yerden yaklaşıyordu yani. Ama savaşın içindeyken fark ettiği şey hiç kurgulamadığı bir şeydi. Hiç hayal etmediği bir şey. Bir oyun olarak düşünüyordu çünkü her şeyi; öyle görüyordum kafamda. Savaşın parçalayan, iç burkan, yıkan, yok eden; beden ilişkisini yok etmek, yıkmak, belki öldürmek... Neyse karşılığı bunun, oralarda arayan bir ilişki olduğunu fark edince; savaşın insanla ilişkisinin öyle olduğunu fark edince, her şeyi durdurmak ve böyle başlamadığını, böyle olmaması gerektiğini haykıran başka bir bilinç haline yükselmesi vardı benim kafamda (S. Yeşil, yüz yüze görüşme, Nisan 2019)".

Bu noktada elde edilen tüm *teorik* ve örneklem Aslan Asker Şvayk özelinde *pratikteki* verilerin sonucunda şu şekilde bir yorum yapmak yanlış olmaz:

Oyuncu Sermet Yeşil'in *Aslan Asker Şvayk* rolü için bulduğu psikolojik jest: 'Saf bir şekilde, (göğüs kafesinden yukarı yönlü bastıran bir alev topunu) aşağı yönlü bastırma/yukarı yönlü açma' olarak tanımlanabilir.

Bu tanımda, *arketipik jest* olarak *açma*'nın kabul edilme sebebi; oyuncunun çıplak kostümü ile *nötr* konumdayken, *içten* gelen bir alev topu imajını *olumlu* (gülümseme) yönde bir *dışsal* ifadeye dönüştürerek seyirciye *doğru* kendini açmasıdır. Bu noktada şunu belirtmekte fayda vardır: Kapatma, *bedensel ifade* anlamında tam *tersi* bir durumu ifade etmiş olurdu; seyirciden *saklanan* bir ifade ile sonuçlanırdı. Yeşil'in Şvayk rolü için tarif ettiği psikolojik jest, Görsel 3.5.'te görülebilir.

Bu psikolojik jest Yeşil'e göre, Rose Whyman'ın *Oyunculukta Stanislavski Sistemi: Modern Performans Alanındaki Mirası ve Etkisi* başlıklı çalışmasında belirttiği 'sahne prova yapmaktayken süregelen her şeyin *jest*, *eylem* ya da *devinim* olarak yorumlanabileceği' düşüncesi ile benzer bir süreçte *kendiliğinden* ortaya çıkmıştır:

"(...) psikolojik jest Michael Chekhov'un anlattığı gibi, yoğunlaştırılmış bir an olduğu için; bedenle özellikle bir alana çekilip çalışabilecek bir şey değil. Bunu provanın gidişinde fark ediyorsun. Ben öyle çalıştım daha doğrusu... Yani, 'bugün psikolojik jest çalışacağım' diye başlamadım. Elbette ısınma, ses çalışması vesaire yaparak provaya başlıyorsun ve enstrüman olarak bedeninin bütün yerlerini, bütün ayarlarını tekrar bir gözden geçiriyorsun ve sana hizmet etmesini; yani hislerinin, duygularının akışına engel olmamasını sağlamaya çalışıyorsun bedenin... Bütün bunları yaparken, aynı zamanda metin geçiyor. Sahne üstünde okuma geçiyor, yönelimler geçiyor, karakterler karşılaşıyor, rol arkadaşlarıyla bunların alışverişine başlıyorsun... O arada olan bir şey bu. Özellikle kenara çekilip çalışılabilen bir şey değil bana göre (S. Yeşil, yüz yüze görüşme, Nisan 2019)".

Oyuncunun aynı zamanda, *Aslan Asker Şvayk* örnekleminde hedefine ulaştığı görülen *psikolojik jestin* 'rolü çağırma noktasında bir anahtar olarak' etkisi konusundaki görüşleri şu şekildedir:

"Psikolojik jest çalışması yapmadım ama ortaya çıkan şey, tam da anlattığı şeydi. Çok yoğunlaştırılmış, belli bir hareketti o. Ve onu yaptığımda çağırdığım bir şeydi Şvayk ve geliyordu... Bunu tarif edemem, anlatamam, bunu yaptım ama nasıl yaptığımı bilmiyorum. Teknik diyoruz; o kırk beş gün boyunca yapılan bir provaydı o. Onun sonucu oydu yani. Hem bir düşünceydi, fikirdi; hem bir istekti, arzuydu; hem de oluştu, o oluyordu. O ışığın altında, o müzik bittiğinde, o an başladığında oluyordu yani. Tuhaf şekilde (S. Yeşil, yüz yüze görüşme, Nisan 2019)".



Görsel 3.5. *Şvayk rolünün psikolojik jesti*
Eskişehir Şehir Tiyatroları, 2015

3.4.2. Hayali beden ve Şvayk

Hayali beden, çalışmanın bu noktasına kadar elde edilen tüm verileri kapsayan bir kavramdır. Bu kavramda kastedilen beden, prova sürecinde oyun metninden role dair elde edilen *niteliklerle* oluşturulan ve *psikolojik jest* aracılığıyla çağrılan rolün bedenidir.

Psikolojik jest ve Şvayk başlıklı bir önceki bölümde yer verilen, David Zinder'in şu önermesi bu noktada okuyucuya hatırlatılmalıdır: “Eğer Chekhov tekniğinin özünü söylemem gerekirse onun yazılarından, şu iki noktaya değinmem gerekir. İlki, ‘jest psikolojik bir durumdur’; ikincisi, ‘aktör imgelemine bedeniyle yaratır’ (Zinder, 2016, s. 15)”.

Zinder'in Michael Chekhov yönteminin özüne dair yukarıdaki önermesinin 'jest psikolojik bir durumdur' kısmını psikolojik jest kavramının karşıladığına bir önceki bölümde değinilmiş olunmasıyla birlikte; bu noktada, 'aktör imgelemine bedeniyle yaratır' kısmının hayali beden kavramı tarafından karşılandığını belirtmek gerekir.

Bu noktada Chekhov'un düşünsel anlamda etkilendiği Rudolf Steiner'in üç dünya fikrinden yola çıkarak; sahnenin (bedenin) boş bir alan olduğu fikriyle yetinen oyuncunun, oyunun atmosferini (ruh) ve oyunun seyirciye ileteceği fikri (tin) kavrayamayacağı yorumunu hatırlatmak faydalı olacaktır.

Benzer şekilde, Chekhov'un, öğretmeni Stanislavski'den ayrıldığı temel nokta olarak, oyuncunun kişisel deneyimleri ile şekillenmiş bilinçdışı boyutunu ifade eden *coşku belleği* kavramı yerine; psiko-fiziksel çalışmalar aracılığıyla tetiklenen yaratıcı imgelemine ürünlerini *bedenselleştirmesi* görüşü bu noktada okuyucuya hatırlatılmalıdır. Sonuçta oyuncu kendini değil; üzerine çalıştığı rol kişisini seyircinin karşısına çıkarmaktadır. Rolün bedeni ve psikolojisi, kendi bedeni ve psikolojisinden farklı niteliklere sahiptir.

“Sahnede oynayacağı karakter hakkında fikir edinmenin başlangıç noktası olarak oyuncunun kendine şunu sorması iyi olacaktır: ‘Oyun yazarı tarafından anlatılan karakter ve benim aramdaki fark –ne kadar yüzeysel ya da küçük olursa olsun- nedir? (Chekhov, 2014, s. 125)”

Oyun metninin ilk okumasının ardından, oyun yazarının tarif ettiği role dair (psikolojik jest ile birlikte) ilk *bedenselleştirme* çalışması anlamında hayali bedeninin ne şekilde yaratılabileceğini Chekhov şu şekilde açıklar:

“En kısa, en sanatsal (ve en eğlenceli yol) yol *karakteriniz için hayali bir beden bulmaktır*. Tembel, durgun ve hantal (fiziksel olduğu kadar psikolojik de) diye tanımladığınız bir karakteri oynayacağınızı hayal edin. Bu niteliklerin komedide olduğu gibi mutlaka belirtilmesi ve açıkça ifade edilmesi gerekmiyor. Kendilerini çok küçük, hatta neredeyse algılamaz belirtilerle gösterebilirler. Ama aslında karakterin asla gözden kaçmaması gereken, tipik özellikleridir (Chekhov, 2014, s. 125-126)”.

Bir sonraki aşamada, ilk okumanın ardından elde edilen ilk izlenimde bulgularan *rolün bedeni* ile oyuncunun *kendi bedeni* arasındaki farkların bir taslağı çıkartılır:

“Kendinizle karşılaştırdığınız rolün bu özelliklerini ve niteliklerini taslak olarak çıkardıktan sonra, böyle tembel, hantal ve yavaş bir insanın nasıl bir bedene sahip olabileceğini hayal etmeye çalışın. Belki düşük omuzlar, kalın boyun, halsizce sallanan uzun kollar, büyük ağır bir kafa ve dolgun, toplu ve kısa bir bedene sahip biri olduğunu düşüneceksiniz. Böyle bir

beden elbette sizinkinden çok farklı. Yine de onun gibi görünebilir ve onun yaptıklarını yapabilirsiniz (Chekhov, 2014, s. 126)”.

Hayali beden, yukarıdaki ‘tembel, durgun ve hantal’ örneğinde görüldüğü üzere, oyun metnindeki verilerden ilk izlenimde elde edilen, oyuncunun yaratıcı imgeleminde bir *imge* halinde çizilen, oyuncunun kendi bedeninden farklı bir bedene sahip rol kişisi için hedeflediği ‘o kişinin’ bedenidir.

Hayali beden, prova sürecinde psiko-fiziksel çalışmalar aracılığıyla ve role dair elde edilecek niteliklerle şekillenmeye başlayacak *soyut* bir bedendir. Taşıdığı tüm *nitelikleriyle* hayali beden, oyuncunun psikolojik ve bedensel varlıklarının arasında, *hayali* bir yerde belirir:

“Hayali beden, psikolojiniz ve kendi bedeniniz arasında durur ve her ikisini de eşit derecede etkiler. Yavaş yavaş ona uyumlu hareket etmeye, konuşmaya ve hissetmeye başlayacaksınız; başka bir deyişle, karakter artık sizin içinizde yaşıyor (ya da, tercihinize göre siz onun içinde) (Chekhov, 2014, s. 126)”.

Oyuncunun bedeni ve psikolojisi arasında hayali bir yerde duran hayali bedeninin oluşturulmasında, ilk izlenimde elde edilen imgenin/imgelerin *hayali merkez* alıştırmaları ile birlikte çalışılmasının önemi büyüktür.

Çalışmanın ilk bölümlerinde bahsedilen ‘zihin, bedeni yönetir’ ve ‘zihin ve beden birbirinden ayrıdır’ fikirleriyle özetlenebilecek zihin ve beden ikiliği görüşüne karşı çıkarak; bu ikilinin bir bütün olduğunu ve eş zamanlı gelişimleri ile birlikte, insanın üç dünyası olduğunu savunan Chekhov, Steiner’in düşüncelerinden etkilenecek, oyuncunun sahne üzerindeki hareketini yönlendirecek üç *hayali merkez* üzerine çalışmıştır:

“Bu ikilinin (zihin ve beden) bir bütün olarak görülmesi girişiyle Steiner, insan varlığını da kendi başlarına özerk; ancak iç içe geçmiş ve birbirleriyle ilişki içindeki üç organik sistem olarak görür: kafa bölgesindeki merkeziyle *sinir/duyu* sistemi; göğüs bölgesindeki merkeziyle, nefes alma ve kan akışı ile ilgili *ritmik sistem*; ve alt bedenin organları ile bacaklardaki merkeziyle *metabolik/uzuv* sistemi. Bu üçlü yönetim Antropozofi’de *İnsanın Üç Katlı Doğası* olarak adlandırılır ve insan varlığının üç yönüyle eşleştirilir: beden, ruh ve tin. Steiner’in tinsel biliminde sinir/his sistemi tin’e, ritmik sistem ruha ve metabolik/uzuv sistemi bedene karşılık gelir; ve Chekhov’un tekniği üzerine konuşulduğunda bu eşleşmenin büyük önemi vardır (Ashperger, 2008, s. 34)”.

Steiner’in *beden*, *ruh* ve *tin* ile ilişki kurduğu üç merkez, Chekhov’un *hayali merkezleri* ile aynı merkezlerdir: *Kafa* merkezi, insanın *tin* dünyasıyla ilişkilidir ve rolün ne *düşündüğü* ile ilgilenir; *göğüs* merkezi, insanın *ruh* dünyasıyla ilişkilidir ve

rolün ne *hissettiği* ile ilgilenir; ve son olarak, leğen kemiğindeki *alt beden* enerji merkezi, insanın *beden* dünyası ile ilişkilidir ve rolün ne *arzuladığı* ile ilgilenir.

Rol, tek hayali merkezin kontrolünde hareket etmek zorunda değildir. İnsanın gündelik varlığında olduğu gibi, bir insan olarak rol kişinin varlığında da içinde bulunulan duruma göre, bedenin ve psikolojinin istekleri (alt beden), hisleri (göğüs) ve düşünceleri (kafa) doğrultusunda, kontrolü sağlayan enerji merkezleri sürekli bir devinim ve değişkenlik halindedir. Oyuncunun hareketine yön veren bir hayali merkezin, bir diğeri ile değiştirilmesi hakkında Chekhov'un fikirleri şu şekildedir:

“Merkezin tüm varlığını bir noktaya toplayabildiğini ve orada odaklayabildiğini keşfedeceksiniz. Bu nokta eylemlerinizin kaynağı ve yayıldığı yerdir. Örnekleyecek olursak, merkezi göğsümüzden başımıza taşıdığımızı düşünelim, performansınızda düşünce elementinin karakteristik bir rol oynadığını fark edeceksiniz. Başınızdaki hayali yavaş yavaş ya da birden bütün hareketlerinizi düzenlemeye, bedenin genel tavrını etkilemeye, davranışlarınızı, hareketlerinizi ve konuşmanızı harekete geçirmeye ve psikolojinizi değiştirmeye başlayacak ve bunu gerçekleştirirken düşünce elementinin performansınız için çok önemli ve doğrudan ilişkili olduğunu hissettirecek (Chekhov, 2014, s. 127-128)”.

Bu bölümün başında belirtildiği üzere, üzerine çalışılan dramatik metnin okunmasının ardından, oyuncu role dair ilk izlenimlerini not eder. Rolün *arzuları*, *hisleri* ve *düşünceleri* noktasında baskın tarafı seçer. Eğer rolün *düşünceleri* oyuncuyu sahne üzerinde eyleme zorluyorsa (örneğin Hamlet) oyuncu hayali merkezlerden *kafa merkezine* (tin) yönelik çalışmaya başlar. Rolün yönlendiricisi *hisleri* ise (örneğin Malvolio) oyuncunun öncelikli olarak çalışmaya başlayacağı *göğüs merkezi* (ruh) ve rol *arzuları* tarafından yönlendiriliyorsa (örneğin Othello) oyuncunun çalışmaya başlayacağı hayali merkez *alt beden merkezi* (beden) olarak görülecektir.

Per Brahe, hayali merkezlerin harekete geçirilmesi noktasında alıştırma önerir:

- “1. Düşünme [kafa merkezi]: oyuncular gergin ve sert (sivri) bir çubuk olduklarını hayal ederek yürürler.
2. Hissetme [göğüs merkezi]: oyuncular nefeslerine odaklanarak, bir gelin duvağı imgesini hayal ederek hareket ederler.
3. Arzu etme / İsteme [alt beden merkezi]: oyuncular ayaklarına odaklanır, marş söyleyerek adım atan askerler gibi ilerlerler (Brahe, 2006, s. 107)”.

Oyuncu ilk aşamada rolünün temel yönelimini kavrayıp; Brahe'nin yukarıdaki gibi açıkladığı hayali merkez alıştırma yaptikten sonra, bedenin getirdiği *itkilere* kendini teslim eder ve *Oyuncunun Bedeni* bölümünde yer alan alıştırma

içeriklerinde vurgulandığı üzere, *geniş* ve *serbest* şekilde hareket etmeye, eylemeye başlar.

Psikolojik jest denemelerine geçer. Bu denemelerde elde ettiği sonuçlarla, oyun metnine ve role dair ilk izleniminde not ettiği hayali bedenini tarifini karşılaştırır.

Oyuncu psikolojik jeste, bedenini kontrol eden *hayali merkezi* ekler. Bu, şu anlama gelmektedir: Eğer rolün psikolojik jesti, örneğin ‘çekişen bir şekilde ileri yönlü fırlama/geri yönlü fırlatma’ ise; ve hayali merkez olarak oyuncu kendine *göğüs merkezini* seçmişse; ‘çekişen bir şekilde’ niteliğinde çalışılmış olan psikolojik jestin hareketini başlatan ve yönlendiren nokta, oyuncunun göğüs merkezi olacaktır. Bu noktada psikolojik jeste gelin duvağı imgesi katılmış olur. Çalışma ilerledikçe, oyuncunun *sezgisel* buluşları aracılığıyla imge değiştirilebilir, başka imgeler eklenebilir. Değişen ve eklenen imgeler psiko-fiziksel çalışmaların tekrarlanması yoluyla sezgisel bir boyuttan teknik bir boyuta taşınır.

Hayali merkezler, bedeni yönlendiren temel üç kontrol noktası olmanın dışında, birer *nitelik* olarak da kullanılabilir:

“Bir süre denemeler yapın. Karın bölgenizde yumuşak, ılık ve çok da küçük olmayan bir merkez hayal edin ve böylece kendinden memnun, dünyevi, biraz ağır ve hatta mizahi bir psikoloji deneyimleyebilirsiniz. Burnunuzun ucuna küçük, sert bir merkez yerleştirin, böylece meraklı, soruşturan, her şeye burnunu sokan ve hatta ortalığı karıştıran birisi haline dönüşeceksiniz. Merkezin gözlerinizden birinin üstünde olduğunu düşünün ve ne kadar çabuk sinsi, kurnaz ve belki ikiyüzlü birisine dönüştüğünüzü göreceksiniz (Chekhov, 2014, s. 128)”.

Gelinen noktada, *Aslan Asker Şvayk* örneğine bakılacak olursa, yönetmen Yunus Emre Bozdoğan, Şvayk’ın görünüşüyle ilgili aklına gelen ilk *imgenin* “kâğıttan yapılmış bir asker, origamiyle yapılmış bir asker görüntüsü (Y. E. Bozdoğan, yüz yüze görüşme, Nisan 2019)” olduğunu belirtir. Bu imge oyun afişinde kullanılmış ancak oyuncu Sermet Yeşil, yüz yüze görüşmede bu imgeden söz etmemiştir.

Oyuncu Yeşil’in *Şvayk* rolü ile ilgili kendi bedeninden farklı bir bedeni hayal etme noktasında, yönetmen Bozdoğan’ın yardımıyla bir referans *imge* ile yola çıktığı; bahsi geçen bu referans imgenin Charlie Chaplin’in yarattığı Şarlo tiplemesi olduğu görülür:

“Görüntüde, hayalde oluşan bir Charlie Chaplin, Şarlo tiplemesinin flu bir hali vardı kafamızda. Bütün oyun genelinde böyleydi. Yani bu oyunun hareketinde olması gerektiğini düşünüyordu yönetmen, Yunus Emre Bozdoğan. Ve oradan hareketle başladık. O ilginç bir açılım oldu benim için: Şarlo. Çünkü bilinen bir tip ya Şarlo? Bildiğimiz; bastonuyla,

ayakları paytak paytak duran, göbekli ve hafif parantez bacak diyeyim. Duruşu, hali, yürüyüşü, tavrı hem komik hem çokbilmiş... Böyle bir tarafı vardı benim kafamdaki Şarlo'nun (S. Yeşil, yüz yüze görüşme, Nisan 2019)".

Yeşil'in *Şvayk* rolüne yönelik bir hayali beden bulması noktasında beliren paytak, göbekli ve parantez bacaklı Şarlo benzeri bir fotoğrafı Görsel 3.6.'da görülebilir.

Sonuç olarak, Şarlo tiplemesinin flu bir halinden yola çıkılarak prova süreci içinde, *Psikolojik jest ve Şvayk* bölümünde değinilen niteliklerle geliştirilmiş Şvayk'ın hayali bedeni, oyuncunun 'saf bir şekilde, (göğüs kafesinden yukarı yönlü bastıran bir alev topunu) aşağı yönlü bastırma/yukarı yönlü açma' şeklinde tanımladığı psikolojik jest aracılığıyla sahneye çağırılmış olur.

Hayali beden Chekhov'un beşinci ilkesi olan 'sanatsal özgürlük' çerçevesinde, oyuncunun yaratıcı imgeleminde yarattığı *sezgisel* bir nitelik taşımakla birlikte; psikolojik jest (ve diğer psiko-fiziksel çalışmalar) ile birlikte çalışıldığında role ilk yaklaşım noktasında oyuncuya *aktif* bir çözüm sunar.



Görsel 3.6. *Şarlo benzeri hayali beden*
Eskişehir Şehir Tiyatroları, 2015

4. SONUÇ

Sonuç olarak, Michael Chekhov yönteminin konvansiyonel tiyatrodaki, dramatik metin temelli bir sahne uygulamasında oyuncunun karşılaştığı ‘verili role metnin neresinden ve *nasıl* başlayacağı’ sorununa etkin bir çözüm ürettiği görülür. Bu çözüm, oyuncunun bedeni ve zihninin eş zamanlı ve birbirlerini tetikler nitelikte çalıştığı fikrine dayanan psiko-fiziksel çalışmaların tekrarlanması sürecinde oyuncu tarafından deneyimlenir.

Chekhov yönteminin parçalarından herhangi biri üzerine çalışmak diğer parçaları *çağırır*. Role bütüncül bir yorum getirme noktasında, oyuncunun metinden elde ettiği veriler aracılığıyla hayali beden ve psikolojik jest parçaları üzerine çalışması role ilk adımı atmasını; rolü *bedenselleştirmesini* sağlar.

Çalışmanın *Mikhail ve Michael Chekhov Üzerine* başlıklı ilk bölümünde görüldüğü üzere Chekhov, XIX. yy. sonları ve XX. yy. başlarında ‘yıkıcı ve devrimci’ bir tiyatro kurma hedefiyle yola çıkarak oyunculuk sanatı tarihindeki en büyük devrimlerden kabul edilen ilk ve temel oyunculuk yöntemi Sistem’i geliştiren Konstantin Sergeyevich Stanislavski’nin öğrencisidir. Sistem’in başarısızlıkla sonuçlanan ilk denemelerinde Stanislavski’den eğitim alan deneklerden biri olmasının yanı sıra Chekhov; aynı süreçte materyalizm karşıtı mistik düşüncelere sahip öğretmeni Leopold Antonovich Sulerzhitsky’den etkilenecek doğu kaynaklı yoga ve meditasyon tekniklerini araştırmış; ‘dostu ve öğretmeni’ olarak gördüğü Yevgeni Bagrationovich Vakhtangov ile paralel çalışmalar yürüterek, Birinci Stüdyo’da Sistem’in dayattığı içsel tekniğin karşıtı dışsal tekniğin ilk adımlarını atmıştır. Bu süreçte Chekhov, Rudolf Steiner’in insanın üç dünyası (beden, ruh ve tin) fikrini kendi çalışmalarına uyarlamaya başlamış; döneme hâkim ‘zihin ve beden ikiliği’ görüşüne karşı zihin ve beden birlikteliği ve eş zamanlılığı vurgusuyla psiko-fiziksel adını verdiği bedensel çalışmalar geliştirmiştir.

Chekhov, yukarıda bahsi geçen ikilik görüşüne dayanan ve oyuncunun kişisel deneyimleri ile şekillenen Stanislavski’nin *coşku belleği* kavramının karşısına koyduğu *bedenselleştirme* fikri sayesinde kendi role yaklaşım yöntemini geliştirebilmiştir.

Nâzım Uğur Özüaydın *Michael Chekhov’un oyunculuk yaklaşımının Konstantin Stanislavski’den ayrıldığı noktalar üzerine bir inceleme* başlıklı makalesinde, Stanislavski ile Chekhov’un yöntemleri arasındaki temel farkları şu şekilde açıklar:

“Stanislavski’nin geliřtirmiş olduđu Cořku Belleđi ve Fiziksel Eylemler tekniklerine karřı çıkan Chekhov, iten dıřa duygu uyarma tekniđi olarak Cořku Belleđi tekniđinin yerine Atmosfer tekniđini; dıřtan ie duygu uyarma tekniđi olarak da, Fiziksel Eylemler tekniđinin yerine Nitelik tekniđini geliřtirmiřtir. Oyuncunun, oynadıđı karakter iin karakterizasyon yapması gerektiđini ileri sren Chekhov, karakterizasyon iin de, Hayali Beden ve Psikolojik Jest tekniklerini geliřtirmiřtir (zaydın, 2014, s. 62)”.

zaydın’ın yukarıdaki saptamalarında, psikolojik jest ve hayali beden kavramlarının roln yorumlanması (karakterizasyon) srecinde alıřıldıđı grř kabul edilmekle birlikte; arařtırmacının cořku belleđinin karřısına koyduđu atmosfer ile fiziksel eylemler tekniđinin karřısına koyduđu nitelik kavramlarının *tanımlarına* bu alıřmada karřı ıkılmaktadır.

Bu alıřmada, oyuncunun ‘kiřisel deneyimleri ile sınırlı psikolojik dnyası’ şeklinde tanımlanan *cořku belleđinin* karřısına *atmosfer* kavramı deđil; *bedensellik* kavramı (role dođanın sınırsızlıđında oyuncunun kendini yaratıcı imgelemine teslim etmesi ve yaratıcı imgeleminden gelen imge, nesne ve kavramların ortaya ıkmasında bedenine izin vermesi; stelik zamanlama aısından, beden alıřmasının psikolojinin nne koyulması) getirilmiřtir.

zaydın’ın *fiziksel eylemler tekniđinin* karřısına koyduđu *nitelik* kavramı ise psikolojik jest ve hayali beden alıřmaları srecinde; ilgili alıřmaların bařlangı ařamasında, roln sahip olduđu zelliklere ynelik sorulan *nasıl* sorusuna verilen cevap olarak tanımlanmıřtır. Dolayısıyla, fiziksel eylemler tekniđi ile nitelik arasında bir karřıtlık bu alıřmada kurulamamıřtır.

Chekhov’un oyunun *ruhu* olarak nitelediđi *atmosfer*, kuralları oyun yazarı, ynetmen ve oyuncu tarafından konulan; oyuncunun hislerinin aıđa ıkarılmasında etkin, Chekhov’un ‘oyuncunun bedeni ve psikolojisi arasında *soyut* bir enerji yapısı vardır’ řeklindeki ikinci ilkesi ile dođrudan bađlantılı ve oyuncunun *sezgisel* yn ile iliřkili bir kavramdır. Oyuncu, atmosferden aldıđı etkiye gre psiko-fiziksel tepkisini gsterir.

Bu arařtırmada, oyuncunun dramatik metin temelli bir sahne uygulamasında karřılařtıđı ‘verili role metnin neresinden ve *nasıl* bařlayacađı’ sorununa zm olarak sunulan iki kavramdan ilki olan *psikolojik jest* kavramı, oyuncunun sahne zerinde *bedenleřtireceđi* rol iin bulduđu ‘genel bir jesti’ ifade eder. Psikolojik jest alıřmasında, oyuncunun prova srecinde adım adım hareket ettiđi; arketipik jestlerden yola ıkarak basit bir jest oluřturduđu, ardından bu jeste bir nitelik ve bir eylemsel

amaçla birlikte eylemsel amacın yönünü ekleyerek jestini geliştirdiği görülür. Psikolojik jesti başlatan arketipik jeste ve psikolojik jestin üç bileşeni olan niteliğe, eylemsel amaca ve yöne metinden elde edilen verilerle başlanan denemeler ardından karar verilir. Bu denemeler bedenseldir; denemelere metin analizi yerine oyuncunun sezgisel kararlarıyla başlanır.

Çalışmada çözüm olarak sunulan kavramlardan ikincisi olan *hayali beden* ise oyuncunun oyun metninden elde ettiği verilerle, üzerine çalışacağı role dair ilk izlenimlerinden oluşan ve ilk bakışta sezgisel bir nitelik taşıyan ve yaratıcı imgeleminden çağırdığı imgelerle oluşturulan ‘o’ kişinin bedenini ifade eder. Oyuncu hayali beden çalışması sayesinde kendi bedeninden uzaklaşır, başka biri olan rol kişinin bedenine *ulaşmayı* kendine hedef olarak seçer.

Çalışmada örneklem olarak ele alınan Eskişehir Şehir Tiyatroları’nın 2015 yılında sahnelenmeye başlamış olan *Aslan Asker Şvayk* oyunundaki *Şvayk* rolünün prova sürecinde, psikolojik jest ve hayali beden kavramlarını karşılayan bulgulara rastlanmıştır. Yüz yüze görüşmelerde oyunun yönetmeni Yunus Emre Bozdoğan ve *Şvayk* rolünü oynayan Sermet Yeşil’in açıklamaları üzerinden, pratikte şu şekilde bir sonuç elde edilmiştir:

Şarlo tiplemesinin flu bir halinden yola çıkılarak prova süreci içinde geliştirilmiş *Şvayk*’ın hayali bedeni, oyuncu Yeşil’in ‘saf bir şekilde, (göğüs kafesinden yukarı yönlü bastıran bir alev topunu) aşağı yönlü bastırma/yukarı yönlü açma’ şeklinde tanımladığı psikolojik jest aracılığıyla sahneye çağırılmış olur.

KAYNAKÇA

- Artaud, A. (1993). *Tiyatro ve ikizi*. (Çev: B. Gülmez). İstanbul: Yapı Kredi.
- Ashperger, C. (2008). *The rhythm of space and the sound of time: Michael Chekhov's acting technique in the 21st century*. Amsterdam: Brill.
- Barnes, H. (1997). *A Life for the spirit: Rudolf Steiner in the crosscurrents of our time*. New York: Steiner Books'dan aktaran C. Ashperger. (2008). *The rhythm of space and the sound of time: Michael Chekhov's acting technique in the 21st century*. Amsterdam: Brill, s. 34.
- Bartow, A. (2006). *Training of the American actor*. New York: Theatre Communications Group.
- Blair, R. (2008). *The actor, image and action: Acting and cognitive neuroscience*. Londra: Routledge.
- Brahe, P. (2006). Beyond Michael Chekhov technique: Continuing the exploration through the mask. A. Bartow (Ed.) *Training of the American actor* içinde (s. 97-125). New York: Theatre Communications Group.
- Brockett, O. G. (2000). *Tiyatro tarihi*. (Çev: S. Sokullu, S. Dinçel, T. Sağlam, S. Çelenk, S. B. Öndül, B. Güçbilmez). Ankara: Dost.
- Brook, P. (2007). *Açık kapı: Oyunculuk ve tiyatro üzerine düşünceler*. (Çev: M. Balay). İstanbul: Yapı Kredi.
- Candan, A. (2003). *Yirminci yüzyılda öncü tiyatro*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi.
- Chamberlain, F. (2004). *Michael Chekhov*. Londra: Routledge.
- Chamberlain, F. (2007). MAG – the next five years 1997-2002. J. Keefe ve S. Murray (Eds.) *Physical theatres: A Critical reader* içinde (s. 151-156). Londra: Routledge.
- Chekhov, M. (1953). *To the actor*. New York: Harper and Brothers.
- Chekhov, M. (1985). *Lessons for the professional actor*. New York: Performing Arts Publications.
- Chekhov, M. (1991). *To the actor: On the technique of acting*. New York: Harper and Brothers.
- Chekhov, M. (2005). *Path of the actor*. (Eds: A. Kirillov, B. Merlin). Londra: Routledge.
- Chekhov, M. (2014). *Oyuncuya*. (Çev: B. Halaçoğlu). İstanbul: Mitos-Boyut.
- Chenard, J. (2010). *The Michael Chekhov technique: In the classroom and on stage*. Yüksek Lisans Tezi. Virginia: Virginia Commonwealth University.

- Diderot, D. (2000). *Oyunculuk üzerine aykırı düşünceler*. (Çev: S. E. Siyavuşgil). İstanbul: Cumhuriyet.
- Eldredge, S. A. ve Huston, H. W. (2002). Actor training in the neutral mask. P. Zarrilli (Ed.) *Acting (Re)Considered* içinde (s. 140-147). Londra: Routledge.
- Eskişehir Şehir Tiyatroları. (2015). *Aslan Asker Şvayk oyun broşürü*. Eskişehir.
- Fromm, E. (1982). *Sevginin ve şiddetin kaynağı*. (Çev: Y. Salman, N. İçten). İstanbul: Payel.
- Gordon, M. (1983). Michael Chekhov's life and work: A descriptive chronology. *The Drama Review*, 27 (3), 3-21.
- Grotowski, J. (2002). *Yoksul tiyatroya doğru*. (Çev: H. Yetişkin). İstanbul: Tavanarası.
- Haşek, Y. (2006a). *Aslan asker Şvayk cilt I*. (Çev: C. Üster). İstanbul: Can.
- Haşek, Y. (2006b). *Aslan asker Şvayk cilt II*. (Çev: C. Üster). İstanbul: Can.
- Innes, C. (2004). *Avant-garde tiyatro: 1892-1992*. (Çev: B. Güçbilmez, A. V. Kahraman). Ankara: Dost.
- Keefe, J. ve Murray, S. (2007). *Physical theatres: A Critical reader*. Londra: Routledge.
- Lecoq, J. (2015). *Şiirsel beden: Yaratıcı tiyatro eğitimi*. (Çev: M. Çerçi). Ankara: Nota Bene.
- Malaev-Babel, A. (2007). To the actor; Appendix: A practical guide to the application of the Michael Chekhov psychological gesture (PG) technique. J. Keefe ve S. Murray (Eds.) *Physical theatres: A Critical reader* içinde (s. 169-183). Londra: Routledge.
- May, R. (2013). *Yaratma cesareti*. (Çev: A. Oysal). İstanbul: Metis.
- Merlin, B. (2001). *Beyond Stanislavsky: The psycho-physical approach to actor training*. Londra: Nick Hern.
- Moore, S. (2011). *Oyunculuk eğitimi için bir el kitabı: Stanislavski Sistemi*. (Çev: Ö. Çiçek, B. Sezgin, C. Yalaz). İstanbul: BGST.
- Oida, Y. (2012). *Oyuncunun oyunları*. (Çev: Ö. Turhal de Chiara). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi.
- Özüaydın, N. U. (2014). Michael Chekhov'un oyunculuk yaklaşımının Konstantin Stanislavski'den ayrıldığı noktalar üzerine bir inceleme. *Ankara Üniversitesi Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 38, 53-69.
- Petit, L. (2010). *The Chekhov handbook*. Londra: Routledge.
- Rudnitsky, K. (2000). *Russian and Soviet theatre, 1905-1932: Tradition and the Avant-garde*. Londra: Thames&Hudson'dan aktaran R. Whyman (2002). Oyunculukta

Stanislavski sistemi: Modern performans alanındaki mirası ve etkisi. (Çev: H. Gür). Ankara: Dost, s. 195.

Solomon, R. (2002). *Michael Chekhov and his approach to acting in contemporary performance training*. Yüksek Lisans Tezi. Maine: The University of Maine.

Stanislavski, C. (1952). *My life in art*. New York: Theatre Arts Inc.

Stanislavski, K. (2006). *Bir aktör hazırlanıyor*. (Çev: S. Taşer). İstanbul: Papirüs.

Steiner, R. (1987). *Teozofi: Duyu-üstü dünya kavrayışına giriş ve insanın varoluş nedeni*. (Çev: A. Domeniconi). İstanbul: Say.

Whyman, R. (2012). *Oyunculukta Stanislavski Sistemi: Modern performans alanındaki mirası ve etkisi*. (Çev: H. Gür). Ankara: Dost.

Winnicott, D. W. (1998). *Oyun ve gerçeklik*. (Çev: T. Birkan). İstanbul: Metis.

Yeşil, S. (2007). *Michael Chekhov'un Konstantin Stanislavski'nin oyunculuk yöntemine yaklaşımı*. Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.

Zarrilli, P. (2002). *Acting (Re)Considered*. Londra: Routledge.

Zinder, D. (2016). *Beden, ses, imgelem: İmge çalışma eğitimi ve Chekhov tekniği*. (Çev: S. Cevher, Ç. Yılmaz). İstanbul: Mitos-Boyut.

İNTERNET KAYNAKLARI

- [1] <https://www.imdb.com/name/nm0155011/bio>
- [2] <http://www.mxat.ru/english/history/>
- [3] <http://simoncallow.com/>
- [4] <https://www.britannica.com/topic/anthroposophy>
- [5] <https://odinteatret.dk/about-us/eugenio-barba/>
- [6] <http://www.newspeterbrook.com/>
- [7] <http://www.grotowski.net/en/encyclopedia/constant-prince-ksiaze-niezlomny>
- [8] <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/2847>
- [9] http://tdk.gov.tr/?option=com_karsilik&kategori1=abecesel&kelime2=N

[10] <https://www.michaelchekhov.org/>

[11] <http://michaelchekhovactingstudio.com/lenard.html>

SESLİ KAYNAKLAR

Powers, M. (Seslendiren). (2004). Michael Chekhov on theatre and the art of acting: The five-hour master class with the acclaimed actor-director-teacher. (4 CD, 1 Kitapçık). New Jersey: Applause.

EK – 1:

YÖNETMEN YUNUS EMRE BOZDOĞAN İLE YÜZ YÜZE GÖRÜŞME¹

Özgün Can Karaburun: Merhaba hocam.

Yunus Emre Bozdoğan: Merhaba.

İlk sorum şöyle: Oyun metnini neden budadınız ve bu budama hangi kıstaslara göre gerçekleşti?

Aslında bütün tekstlerin bir şekilde budanmaya ihtiyacı var. Çünkü çok eskiden yazılmış tekstlerin, metinlerin, günümüz koşulları ve değişen kültürle paralellik kurmak açısından, mutlaka, bir şekilde budanması gerekiyor. Çünkü espriler bile güncel kültürde değiştiği için yapılan her şey değişiyor. Bizim ana amacımız, bir tekst, metin üzerinden ‘gerçekten söylemek istediğimiz şey’ ne ise onu ortaya çıkartmak... Bazı tekstlerde (bunu) ortaya çıkartırken, bizi farklı ve dolambaçlı yollara iten cümleler, sahneler olabiliyor. Dolayısıyla, bunu temiz, daha pak bir şekle getirebilmek için budamak gerekiyor. Her tekste değil tabii... Çok iyi eserler var, bunları budamak anlamsız. Çünkü şiirsel yazılmış, Shakespeare gibi... Ama bu tarz tekstler de gerekiyor... Bu yüzden budama yapıldı. Bir de, yönetmen olarak, asıl söylemek istediğim şeylerin diğer motiflerden daha öne çıkabilmesi için budama yapmayı tercih ettim. Büyük kısmını provaya başlamadan budadım.

İkinci sorum şu: Budama yalnızca masa başında mı yapıldı? Yoksa sahnede uygulandığını gördüğünüz bir sahneyi çıkardığınız oldu mu? Olduysa; neden oldu?

Bu anlamda büyük kısmını provaya başlamadan, bir kısmını da ilk masa başı çalışmasında budadım ki büyük temeli burada oluşuyor zaten. Çok az kısmı da, sahne provalarında, sahnenin ve rolün gerekleri, gerektirdikleri yüzünden –onu daha iyi biçimlendirme, rolü ve sahneyi daha iyi aktarabilmek için- daha ufak tefek değişiklikler ve budamalar ya da daha farklı ifadeler... Yani, aynı cümleyi değiştirip, farklı bir

¹ Söz konusu yüz yüze görüşme metni Eskişehir Şehir Tiyatroları yapımı *Aslan Asker Şvayk* oyununun yönetmeni Yunus Emre Bozdoğan ile 15 Nisan 2019 tarihinde, 14.15-15.00 saatleri arasında, Kadıköy’deki Akademi Kafe’de gerçekleştirilen röportajın yazılı dökümüdür. Yalnızca ilk diyalogda isimler belirtilmiştir; görüşmenin devamında kalın yazılmış cümleler röportajı gerçekleştiren araştırmacı Özgün Can Karaburun’a; normal yazılmış cümleler yönetmen Yunus Emre Bozdoğan’a aittir.

şekilde; yumuşatarak veya daha sert hale getirerek değişiklikler yaptık. Bunlara da aslında budama diyebiliriz, değişim diyebiliriz. En azından bu tarz bölümler oldu ve rolü bozmadan yazarın söylediği şeyi, temel noktanın dışına çıkmadan, budama gerekiyordu... Yani, sahne üstündeki çalışmalarda çok küçük şeyler oldu. Ama teksti provalar sırasında da değiştirdiğim için hedef zaten baştan belli olmuştu. Ona yönelik değişiklikler olduğu için, onları, daha az sayıda söyleyebilirim. Bir de, finali en son değiştirerek çalıştık ki bu zaten benim genelde yaptığım ya da sevdiğim, doğru bulduğum bir yöntem.

Bütün bu budama ve değişiklikler sonucunda elde ettiğiniz metinde; metinden kaynaklanan Aslan Asker Şvayk yorumunuzda, Şvayk karakterinin hangi özelliklerinin ön plana çıktığını düşünüyorsunuz?

Aslında başından beri, karakter öncelikle saflığı ve kurnazlığı birleştirmesi açısından önemli. Bu saflığı biraz geniş alabiliriz; içinde aptallıklar da var ama naif gördüğümüz, saf durumlar da var... Bütün bunları barındıran bir karakter olması gerekiyor. Saflığıyla savaşa sorgusuz katılıp en önde giden nefer olabilmesi, saflığıyla birtakım insanların sorularına aptalca cevaplar verebilmesi ve düştüğü durumlardan kurnazca yırtabilmesi... Buna, biz kendi deyimimiz olarak, ‘köylü kurnazlığı’ diyebiliriz belki. Ama kurnazlığını işleterek bazı zorlukları bertaraf edebiliyor. Ama bunu genelde dürüstlüğü ile yapıyor. Savaşa sorgusuz katılması benim için daha önemliydi. Neden-sonuç ilişkisi kurmadan; ülkesi için ölümüne savaşması, düşmanı da haklı görebilecek durumlar yaşaması –empati kurabilmesi düşmanı- bu da, saf ve naif yanını gösteriyor.

Sondan bir önceki sahne.

Evet. Her konuya yaklaşımındaki dürüstlük vurgulanmalı aslında. Bir de, kurnazlığıyla her durumdan yırttığı; gevezeliğiyle insanları sıkması ve böylelikle insanların başlarından savmak istemesi vurgulanabilir. Önemli olan bunlardı aslında. Günümüzde savaş naraları atan... Benim için önemli olan, günümüzde savaş naraları atan insanlara savaşın gerçek yüzünü göstermek ve savaş naralarının aptallığını Şvayk’ın algılamasını sağlayarak insanlara anlatabilmektir. Bunu her zaman yaşıyoruz, her ülkede yaşanır. Yani savaşalım, girelim, binelim, gidelim, yıkalım, ezelim! Aslında

bunun nerelere tekabül ettiğini görmeden yapılan bir aptallık. Bu Şvayk'ın da aptallığı. Benim asıl altını çizmek istediğim buydu. Bilmem yeterli oldu mu?

Burada şu soru sorulabilir o zaman: Oyunun ilk gösteriminde sahne üzerinde gördüğünüz Şvayk'la, provalar başlamadan önce tasarladığınız Şvayk arasında ne gibi farklılıklar var? Yani, prova sürecinde Şvayk rolü özelinde eklediğiniz özellikler oldu mu? Sahnelemek istediğiniz?

Aslında şöyle: İlk tasarımla ilk temsil arasında bir fark yok. Sadece süreçte, provalarda, ilk tasarıma uyacak şekilde bazı değişiklikler ve çalışmalar yaparak yaklaşmak önemli olan. Dolayısıyla ilk temsil... Sadece sanatsal, estetik açıdan; provalar sırasında, sahne bazında farklılıklardan bahsetmek mümkün. Düşündüğüm gibi olmayıp, ilk tasarladığım gibi olmayıp; hatta daha iyi yansıtacak bazı değişiklikler olduğunu söyleyebilirim. Ama bu, temelde ilk tasarımın büyük bir değişikliğe uğramadan, o tasarıya hizmet edecek şekilde örülmüş provalardan oluşmasıyla; baştaki şeye yaklaşmak, onu hedef almak ve ona ulaşmaktı amaç.

Sonraki sorum şöyle: Şvayk rolünü oynayan Sermet Yeşil'in sizin yorumunuzdaki Şvayk'a ne gibi katkılar sunduğundan bahsedebilir misiniz?

Şvayk karakterinin öncelikle yurt dışındaki tarifi: iri yarı, şişman, koca burunlu ve aptal görünümlüdür. Hatta bu; yurt dışında bardak kupası olsun, tişörtleri olsun... Şvayk'ın ünlü olduğu, kültürel anlamda bilinen yerlerde –Balkanlarda- bu şekilde tasvir edilir. Kurnazlığı daha gizlidir burada. Görünüşü aptal, hımbıldır. Ben aptallıktan çok saflığını göstermek istedim. Sermet'in rolü oynaması düşünüldüğünde, benim düşündüğüm duruma daha yatkın olduğunu hissettim. Yani ille iri yarı ve göbekli, aptal bir görüntüsü olması gerekmiyor. Kurnazlığın biraz daha ön planda olduğu ama yüreğinin saf ve naif olduğunu ortaya çıkartmak daha doğruduydu. O yüzden de *cast*² olarak Sermet'in uyduğunu düşündüm. Bambaşka düşünerek bambaşka yapmak da mümkün tabii. Ama düşündüğüm duruma, yoruma daha yatkındı. Böylelikle de, Şvayk karakterinin saflığı ve kurnazlığı bir arada göstermesi daha olasıydı. Ve diğer motifleri Sermet'in oyunculuğu ile ortaya çıkarmasını hedefledim. Dolayısıyla olumlu bir katkısı olduğunu düşünüyorum. Birçok yerde, hatta ilk hedefim ve temelde istediğim şeyleri konuştuktan sonra, Sermet'i tamamen serbest bırakıp onu diğer motifleri kendi yapısı

² Bu noktada *cast* kelimesi, oyuncu seçimi anlamında kullanılmıştır.

ölçüsünde ortaya çıkarmasını istedim. Dolayısıyla çok keyifli bir çalışma çıkarttı. Bütün bunlar finale kadar; çünkü finali o da bilmiyordu. Geldiğimiz noktadan yola çıkarak finali tekrar yazıp, değiştirip, ayrıca bir final çalıştık.

Provaların ilk sürecinde Şvayk rolünü oynayan oyuncuyla konuştuğunuzu söylediniz; ona bilgiler verdiğinizizi, rolle ilgili görmek istediklerinizi... Bu süreç sözlü şekilde mi oldu? Yani, konuşma yoluyla mı oldu; yoksa fiziksel çalışmalar da önerdiniz mi rol için?

Okuma provalarında ya da onlara girmeden önce, Sermet ile özel konuştuğumuzda... Zaten ona da, istediğim ya da çalışma yöntemi olarak; bizim için 'klasik' bir tiyatro anlayışıyla istemediğimi ve bunun arayışlarında ortak bir dil bulmak gerektiğini konuştuk. Ondan sonra, provalarda, tabii savaşla ilgili o dönemin gerek kıyafetleri, gerek durumları... Onun için bazı görsel kaynaklar kullandık. Aynı zamanda da, hareket olarak daha keskin, daha net –özellikle topluca yapılan sahnelerde- topluca çalıştığımız sahnelerde... Ama onun dışında belli bir duyguyu anlatan sahnelerde ise bu kadar keskin ve köşeli olmamayı beklediğimi söyledim. O yüzden de, o toplu sahnelerde topluluk birlikte hareket eder, birlikte oturur, kalkar ve sert ve keskin köşeli tepkilerle oynarlar. Ama temel iç yapıya indiğimizde, bu durum biraz daha yumuşar ve bireysel yerlerde daha çok yumuşar. Bunda da, çoğunlukla Şvayk rolü, yani Sermet'in rolünü bu şekilde düşünerek... Hem böyle topluma uyduğu yerlerde keskin ve köşeli; onun dışında kaldığı yerlerde de daha yumuşak bir tarz yaptık. Bunu da hareket, koreografiyi yapan arkadaşımızla –Filiz Hanım ile- çalışmayı, bir ön çalışma yapmayı uygun görüp; ilk sahneye çıkışımızda... Biraz böyle başladık: topluca, keskin ve çerçeveli hareketler.

Oyunda oynayan tüm oyuncuların, burada sadece Şvayk rolünü kastetmiyorum, kendi üzerinde çalışmalarında –kendi rollerini ya da birlikte hareketlerini- çalışmalarında herhangi bir oyunculuk yöntemiyle çalışıp çalışmadığı/çalışmadıkları sizin için önemli miydi?

Aslında benim için önemli değil. Ama hepsinin ayrı ayrı bir yöntemle çalışması ortada çok karışık bir durum arz edecekti. O yüzden de, birbirine uyumlu yöntemlerle çalışmaları gerekiyordu. Yani, Sermet'ten özellikle mekanik ama o kadar da doğal olmasını istedim. Klasik bir oyunculuk anlayışıyla oynamamasını istedim. Oyunun

bütünü klasik bir anlayışın dışında tasarlandığı için; Şvayk rolü de bunun bir ürünü olarak, farklı bir anlayışla oynanmalıydı. Bu süreçte Sermet düşündüğüm şeylerin, Polonyalı yönetmen Kantor'un sahneleme yöntemiyle örtüşüp örtüşmediğini sordu. Bu örnek aslında tam örtüşmemekle birlikte; Sermet ile daha doğru bir iletişim kurmamızı sağladı. Bu örnek kafamdakiyle örtüşmüyor olsa da, bu tanım yapılacak şeye çok doğru bir tanım olarak belirttiği için ben 'biraz bunun üstünden gidelim,' dedim. Ama tam da böyle bir şey olmadığını, sadece bundan yola çıkmak gerekmediğini; bazı yerlerde, dediğim gibi, mekanik durumları kırıp, yalnız ve kendini anlattığı yerlerde çok daha yumuşak ve mekanikliğin dışında bir anlayış... Artı, mekanik olmasına rağmen çok doğal olabilmek de, ikisini bir arada barındırmak da çok zor bir şey, kolay bir şey değil. Bunun anlatımı olarak Kantor olabilir mi, dedi ama Kantor'da biraz daha mekanik yapı ağır basıyor gibi hissediyorum. Tamamen öyle olmasını istemediğim için de, o doğallığı; o hem gerçek, hem doğal, hem naif yerleri mekanik olmayan bir anlayışla yapması için çalıştık. Ortak dil bulduk yani bu çerçevede.

Oyunun prova sürecinde bir dramaturg ile çalıştınız: Sibel Arıcan ile birlikte. Dramaturg ile oyunculuk biçimi üzerine konuştunuz mu provalardan önce?

Provalardan önce konuşmadık. Ama ben daha önce de çalıştığım için, sıradan bir oyunculuk ve bildiğimiz şeylerin dışında bir bakış açısıyla bir oyun yapmayı düşündüğümü kendisine belirttim. Dolayısıyla da işe oradan başlamak gerekiyordu. Onun dışında ilk okuma provasında bütün oyuncularla toplandığımızda, 'bildiğiniz her şeyi; alıştığınız ve ezberlediğiniz, oyunculuk anlamında ezberlediğiniz şeyleri bir unutun; sıfırdan, yeni bir bakış açısıyla başlayalım,' diye konuştum. Ve o zamana kadar sadece, dramaturg olarak tekste ve bu oyunculuk anlayışına farklı bakacağımı söyledim. Kendisinin de bu yönde bakmasını beklediğimi söyledim, o kadar, ondan sonra hep provalar sürecinde gelişti.

Peki, normal şartlarda dramaturgla prova sürecinde çalışmayı tercih ediyor musunuz? Yoksa bu oyun için mi?

Ben normalde mutlaka bir dramaturg olsun istiyorum. Bunun da nedeni şu: Ben, yönetmen olarak... Tekstin bir yerden başka bir yere geçişinde benim yapmak istediğim şeylerin dışına taşma riski şöyle olabiliyor: Uzun bir prova sürecinde ben de izlek olarak

seçtiğim yolun dışına ve gereksiz bir takım şeylere girmiş olabiliyorum. Bu bir stepne benim için: dramaturg anlayışı. Genelde, pek dramaturgla çalışılmaz ülkemizde. Hatta dramaturjinin tam anlamıyla neye yaradığı da birçok insan tarafından bilinmiyor maalesef. Ama dramaturji çalışması çok özenli bir çalışma, tekste bir değişiklik yapılıyorsa eğer. Unutulmaması gereken, hiçbir karakterin yönelişinin boş kalmaması, tamamlanması gerekiyor. Tekst değiştiğinde bazı şeyler gözden kaçabiliyor. Dolayısıyla, bunların stepnesi olarak, mutlaka, bir dramaturgun –sıfır gözle- tekste de, yenilenen yerlere de, budanan yerlere de tekrar bir gözle bakması gerekiyor. O yüzden önemli bir kavram. Şimdilik sadece bunu söyleyebilirim.

Sahne çalışmalarında yanınızdaydı ve bu sahnelerin nasıl çalışıldığını gördü. Oyunculara dair size önerileri oldu mu dramaturgun?

Dramaturgun önerileri mi, oyunculara dair?

Evet.

Normalde, çalışma sisteminde dramaturgun görev anlayışı içinde böyle bir mantık düşünülemez aslında. Ama insani ilişkiler içinde birtakım öneriler olabilir. Ama tam olarak neyi kastettiğini anlayamadım: Yani, oyuncular için bir önerisi?

Evet. Yani, rollerine dair oyuncuların.

Cast olarak mı?

***Cast* olarak değil. Sahneyi seyrediyor, işlemediğini düşündüğü bölümle ilgili size başka bir öneri sunuyor. ‘Bu rol burada bu şekilde davranmasa da, şu şekilde davranırsa? Hem bu metinle daha tutarlı olacaktır’ gibi öneriler?**

Tabii tabii. Normalde, bu oyunculuk anlamında bir öneriden çok... Dramaturjik açıdan; yani oyuncunun bu şekilde yanlış oynuyor olabileceği, bu tekst içinde yanlış oynuyor olabileceğini görüp uyarması anlamındaysa...

Evet o.

Ki zaten bu kapsama giren bir şey. Bir dramaturgun ‘bu tekste bu rol aslında bunu biçimliyor, bunu anlatıyor; fakat oyuncu olarak şu anki durum onu anlatmıyor’ şeklinde uyarıları olabiliyor. O tür durumlarda, genelde birbiriyle iyi anlaşılan insanlar

kendi içinde anlaşıyor. Yani, ben bu çalışmada zaman zaman beni uyarmasını istedim. Uyarmasını istedim; çünkü çok uzun bir tekstti. Hem bunu kısaltmak, hem o kısaltmayı ben yaptığım için kısaltmada bu tekstin düşündüğüm şeyi doğru ifade edip etmediği konusu; kısa süreçte çok yoğun olduğu için, benim de dış gözle birisinin bunu kontrol etme, bir kontrol mekanizmasının olmasına ihtiyacım vardı. O yüzden de buna benzer şeyler oldu. Fakat oyunda, yani prova sürecinde, ekiple iyi anlaştığımız için çoğunlukla –yani büyük bir çoğunlukla... Ekip zaten bu anlayışı, –bu yöntem diyeyim- ya da tekste bakış açısı diyelim... Bunu benimsediği için, bunu anlayabildiği için; ortak bir dil kurabildiğimiz için, çok fazla pürüz olmadı ya da anlaşılmaz durumlar yaşamadık.

Anladım. Şimdi şöyle bir soru sormak istiyorum: Şvayk rolünü bazı görsellerle tarif edecek olsaydınız; bu imgeler, imajlar, bedenler, sesler –hayvanlar bile olabilir; bu görseller neler olurdu? Yani, bahsetmiştiniz, Balkanlarda daha şişman, koca burunlu olarak tarif ediliyor... Sizin yorumunuzdaki karikatür de olabilir tabii bunun için. Nasıl bir görünümü olurdu?

Aslında bir görünüm olarak... Karikatür olarak bir şey düşünmemekle birlikte – karikatürün de sınırı çok geniştir... Karikatürde bir tipoloji çizmek pek gerekmiyor ama şunun doğru olduğunu düşünüyorum: afişte kullandığımız görüntünün. Kâğıttan yapılmış bir asker, origamiyle yapılmış bir asker görüntüsü. Çünkü bu hem kâğıttan yapıldığını; hem aslında pek fazla bir şey ifade etmediğini gerçek anlamda; hem de savaşa gittiğini gösteriyor. Ama Şvayk karakteri olarak baktığımızda, bu genel anlamda Aslan Asker Şvayk'ın afişteki origami anlatımıydı... Genel olarak, ona öyle baktığımızda doğru yerinde oluyor; yani oturuyor. Şvayk karakteri olarak baktığımızda, görsel anlamda çok fazla düşünmemekle birlikte; Şvayk'ın, başta söylediğim gibi, kurnazlığı ve aptallığı bir arada tutan bir görsel mümkün. Bunu birleştirmek de kolay bir şey değil. Yani hem kurnaz hem aptal; aptallığın ötesinde saflık da var. İyi niyetle başlayan bir saflık, aptallık derecesine varan bir saflık diyelim, daha doğru olur. O zaman da, bunu kurnazlıkla birleştirmek hiç kolay bir şey değil. Buna yakın bir görsel düşünemiyorum. Tamamen bir karikatüristin oturup Şvayk üzerine bir tasarımda bulunması lazım o görsel ifadeyi ortaya çıkartmak için.

Hayvan olarak, mesela, az önce aklıma geldi: Gelincik olabilir.

Gelincik olabilir. Yani güzel, saf, naif görünümlü ama aslında kendini de iyi koruyabilen bir şey olarak.

Kurnaz da sanıyor.

Kurnazlık da var. Ama bildiğimiz hayvanların dışında, birçok hayvanın özelliğini de almış olarak düşünmek mümkün. Öyle de bakmak lazım yani. Atıyorum, ne bileyim, kaplumbağa mı mesela? Kaplumbağanın sebat ve inatla, gittiği yere yavaş da olsa gittiğini görebiliriz. Ve bunu Şvayk karakterinde de görebiliriz. Ya da ne bileyim, tavşan mı? Tavşan da mesela çok zekidir, kurnazdır. Aynı zamanda, bu Roger Rabbit'ten yola çıkarak söylüyorum: Herkesin aldığı bütün önlemlere rağmen, o gider havuca ulaşır bir şekilde. Yani bunu da biçimlemek mümkün. Dolayısıyla tek bir hayvan olarak pek düşünemiyorum. Belki daha uzun bir süreç düşünmek gerekir. Bir süre, zaman almak gerekir yani doğru bir hayvanı bulabilmek için. Ama başka hayvanların birtakım özelliklerini alıp, oradan başka bir hayvan çıkartmak mümkün belki.

Peki, elementi ne gibi olabilirdi? Yani hava, su, ateş ya da toprak?

Hava, su.

Nasıl hareket ediyor?

Burada ateşi çok düşünemiyorum açıkçası. Ateşi pek düşünemiyorum. O ateşin yakıcılığını ve hareketliliğini düşünemiyorum. Ama suyun saflığını düşünebiliriz. Bazı durumlarda yokuş aşağı inerken debisinin artmasından yola çıkarak... Çok hızlı, çok geveze bir adam çünkü. Çok konuşuyor. Suyun bu özelliklerini koyabiliriz. Toprağın şöyle bir özelliği var: Bize bir zemin hazırlar. Yani, temel bir zemin olduğunu hissettirir toprak. Ayağımızın yere basması gibi; toprağa basması gibi. Bu saflık ve dürüstlük konusunda, Şvayk'ın da bir şekilde, ne kadar uçarı olsa da; sonuçta, evrildikten sonra ayağının bir şekilde yere basması ve –final için söylüyorum; çünkü bu bir uyarlama, orijinal tekst çok başka... Uyarlamada final için söylemek gerekirse, 'hayır hayır, öyle değil, öyle değildi; bu aslında böyleydi, böyle bir şey yoktu' diye uyarıcı bir durum getirmesi bize, Şvayk'ın oralarda da toprağı hissettiriyor olabilir. Ama bu uçarılığı ve her an değişen şey de havanın özelliği olarak bize getiriyor. Şvayk'ın öyle bir karakteri, yapısı da var. Dolayısıyla, aslında çok zengin; bazen çok hızlı, bazen çok yavaş, bazen

uçarı, bazen çok hüzünlü, bazen ağlıyor, bazen gevezelik yapıyor, bazen aptallık yapıyor, bazen de inatla karşı çıkıyor. Bu da çok önemli. Ve bu tüm elementlerin içinde olan bir şey; belki bir tek ateşi ayırabiliriz. Diğerlerinden parça pinçik böyle bazı şeyler aldığını düşünüyorum.

O zaman son sorumu soracağım: Aslan Asker Şvayk yorumunuza esin veren sanat yapıtları var mı? Varsa neden o yapıtları Şvayk ile ilişkili buluyorsunuz?

Aslan Asker Şvayk yapmaya yönelik mi yani soru?

Aslan Asker Şvayk’a çalışırken, sizi herhangi bir şekilde etkilemiş olan bir sanat eseri?

Yok. Çünkü ben her şeyin özgün olması taraftarıyım. O yüzden de, herhangi bir sanat eseri ya da yöntem ile bir işe başladığımda, o, kendi özgünlüğünü de kaybediyor. Hâlbuki her tekst kendine özgü bir şeyler sunar bize. Benim için her oyun, sadece Şvayk değil, her oyun ana hikâye: Yani metin bana ne sunuyorsa, ben, o bana sunduğu şeyi ne şekilde evrilterek ne şekle sokabiliyorsam ve bunu olasılığı, yelpazesi ne kadar açıksa; değişim ve günümüze bir şey söyleyebilme durumu ne kadar açıksa... Bu kadar önemli. Dolayısıyla, benim yola çıktığım bütün oyunlar için de söyleyebilirim; ya da yapmaya çalıştığım. Belki ilk yönettiğim oyunlarda bir iki sanat yapıtından, bir resimden yahut bir müzikten etkilenmiş olabilirim. Ama bu bütün oyunu kapsayacak bir şey değil. Önemli olan tekstin en özgün haliyle söylenen şeyi –evet, belki karakter değişiyor bu tekstte: Şvayk’ta bir yorum, uyarlama şeklinde yaptığım için... Tekst çok değiştiği için; uzun bir tekst, tek perde bir hâle... Uzun bir tekstin tek perdede inebilmesi birçok değişimi de içinde barındırıyor. Dolayısıyla, bu değişimlerin olabilmesi için zaten herhangi bir şeyden etkilenmek yerine, tamamen tekstten yola çıkmak gerekiyor. Bütün değişimlere rağmen tekstin anlattığı şeyi, yine seyirciye farklı bir şekilde de olsa sunabilme... Ona bağlı kalarak sunabilmek. Replikler değişir –güncel kültür değişiyor, her şey değişiyor artık... Bunları da değiştirmek gerekiyor eski metinlerde. Sonuçta söylenen şey aynı kalmak zorunda. O özgünlüğü korumak gerekiyor. O yüzden de, bir sanat eseri, bir resimden ya da bir şeyden etkilenmek yerine; şu ana kadar ben, yönetmen olarak, etkilendiğim düşünceler, felsefî akımlar, sanat akımları ve bir tablo, bir müzik, bir her neyse; bunların hepsinin ürünü olarak buradayım zaten. Hepimiz bir sürü şeyden etkilenerek bir yerlere varıyoruz. Pink Floyd

iyi bir mzik grubu olmakla birlikte; herkesin ok sevdiđi, dneminde herkesin ok sevdiđi bir mzik grubu olmakla birlikte, kendisi de Beatles'ten etkilenmiřtir. nk biz yařıyoruz ve yařadıđımız –dođal olarak- ortamdan, atmosferden her řekilde etkileniyoruz. Ama bunu tek bir řeyden etkilenmek olarak dřndđmzde o teksti, tekstin zgnlđn bozacak bir durum olur. O yzden de ana hedef hep tekst olmalıdır diye dřnyorum.

Benim sorularım bu kadardı hocam. Eklemek istediđiniz bir řeyler varsa...

Burada řunu grdm mesela, benim alıřma defterim... İlk defter bu. řvayk iin sarkı sz filan yazmıřım. Kullanmadım tabii bunları. Ondan sonra, alıřma yntemi olarak... Sayfayı ikiye blp metnin her sahnesini, karřı tarafa da kumdan grntsn: ne nasıl bir řey olacađı konusunda... řyle ikiye blp burada birinci sahne, birinci sahnedeki resim; ikinci sahne, ikinci sahnedeki resim... Neyi ne olmalı diye. Mesela bunları izmiřim; ayrıca bu da... Devamı var ama *cast*'la ilgili tabii bunlar, zel řeyler... İkinci sahne mesela, 2 Eyll... Tarih atarak. Kostmlerde nasıl bir řey olmalı: zel ve rahat postallar, řarlo gibi pantolon, niformanın rengi neyse ondan. Bol ilik, askılık... Ondan sonra, bařta herkes, oynayanlar, role gre sonradan giyinirler. Bařta herkes stn deđiřir. Bařta herkes aynı ıplak kostmle, sonra role gre deđiřirler. Marř 1 Eyll. İlk provadaki řeyler bunlar... İlk sahne 'savař ıktı savař ıktı', Sermet'i tařıyorlar gtryorlar. 'Savař ık mıř yařasın!'. Onun biimlenmesi... Iřıklara pinler, bunlara da 1 Eyll... Tabii, 1 Eyll dediđim de, biraz bařlamıřız provalara. Ekim'de prmiyer yaptık... Daha 1 ay var yani. 2 Eyll, 3 Eyll, byle gidiyor... Bakarken, arřivde bu defteri buldum. zel dediđim řeyler de, *cast* olarak dřndđm isimler yazıyor. O yzden bu zel, bende kalsın. Gstermeyeyim.

Teřekkr ediyorum hocam.

Rica ederim.

EK – 2:

OYUNCU SERMET YEŞİL İLE YÜZ YÜZE GÖRÜŞME³

Özgün Can Karaburun: Merhaba.

Sermet Yeşil: Merhaba.

İlk sorum şöyle: Michael Chekhov oyunculuk yöntemi üzerine bir yüksek lisans teziniz olduğu biliniyor. Tezinizi verdikten sonra, bu yöntemi oyunculuk, yönetmenlik ve eğitmenlik kariyerinizde kullandınız mı? Kullandıysanız; yöntemin özellikle hangi parçalarının kendi üzerinizde etkili olduğunu fark ettiniz?

Evet, öyle bir tez yazdım. Stanislavski ile Chekhov’un karşılaştırmasıydı tezin ana merkezi. Ben teknik olarak ele aldım. Yöntemin nihai hedefine yönelik bir teknik araştırmaydı Michael Chekhov’un yaptığı bana göre. Ben uygulama yapmadım tezimde, yazılı bir tezdi. O anlamda, atölyelerine katılıp bir Michael Chekhov tekniği ustasından, öğretmeninden, eğitmeninden ders almadım. O yüzden, sadece okuduklarım kadarını biliyordum. Bir oyuncu için çok kışkırtıcı tekniğin kendi hali. Çok şuur açıcıydı. Okuduklarım kadarıyla yapmaya çalıştım. Tezi yaparken Türkçe kaynak da çok azdı. Literatüre katarken, kavramları özellikle çok tartıştık tez jürisiyle, danışmanımla. Bu kavramlar üzerinden hareket etmeye çalıştık. Hayali beden dediğimiz şey, Türkçeye aktarıldığında, ‘hayal ettiğin bir beden’ olarak görülüyor. Ve içeriğini bilmesen bir muamma olarak kalabilir kafanda. Çok açıklayıcı değil. Örnekleri de yok Türkiye’de, Türkiye’de çalışılmış bir teknik değil. O yüzden, danışabileceğim kimse de yoktu. O anlamda, yaptığım çalışmayı, tezi, tekniği; Michael Chekhov tekniğini bir bütün olarak kullanmadım. Tezin içinde çalışırken, zaten Stanislavski ile çok koştum gittiğini bildiğim için... ‘Benim en iyi öğrencim, en iyi oyuncum, öğrenci-oyuncum,’ diyor Stanislavski Michael Chekhov için. Onun yaptıklarını, onun anılarını... Görsel olarak da çok az bir malzeme vardı elimde sinema filmleri dışında... Tekniği uyguladığını gördüğüm bir tiyatro oyunu yoktu Michael Chekhov’un. Kaydı yoktu yani. O yüzden, el yordamıyla

³ Söz konusu yüz yüze görüşme metni Eskişehir Şehir Tiyatroları yapımı *Aslan Asker Şvayk* oyununda *Şvayk* rolünü oynayan Sermet Yeşil ile 25 Nisan 2019 tarihinde, 14.15-15.00 saatleri arasında, Eskişehir Şehir Tiyatroları Haller Sahnesi kulisinde gerçekleştirilen röportajın yazılı dökümüdür. Yalnızca ilk diyalogda isimler belirtilmiştir; görüşmenin devamında kalın yazılmış cümleler röportajı gerçekleştiren araştırmacı Özgün Can Karaburun’a; normal yazılmış cümleler oyuncu Sermet Yeşil’e aittir.

bulmaya çalıştım. Şimdi şimdi Türkiye’de atölyeleri kurulabildiği için artık rahatça izleyebiliyorum, o anlamda katılabiliyorum. Ama o dönemde, tezi yazdığım dönemde yaptığım çalışmayı soruyorsan; bir bütün olarak tekniği kullanmadım. Onun içinde bazı öğeleri aldım, diyelim. Ama en çok üzerinde durduğum psikolojik jestti. Çünkü sıkıştırılmış bir çalışmaydı o. O çalışma, performansın olacağı gün ya da performansın olacağı zamanda, bütün halinde karakteri anlayabilmek için bana çok yol açtı. O anlamda, onu böyle bir anahtar olarak kullandım. Bildiğim kadarıyla kullandım tabii. Soru neydi onun dışında?

Kendi üzerinizde etkili olduğunu...

Özellikle hangi parçalarının kendi üzerinizde etkili olduğu... Yani, daha çok psikolojik jest üzerinde durdum. Michael Chekhov’un tekniği biraz öyle... Bir tarafından tuttuğunda içine girebiliyorsun. ‘Kapı burasıdır, buradan başlayacaksın’ diye bir derdi yok. Benim anladığım oydu. Psikolojik jestle uğraşmaya başladığımda hisler, dürtüler, başka alanlar da açılıyor işin içinde, çalışmanın içinde. O anlamda, kendi adıma, karakteri çalışırken, Şvayk’ı çalışırken özellikle, oradan girebileceğimi hissettim ve onu denedim. Onu çalıştım yöntemde.

Aslan Asker Şvayk rolünü oynayacağınızı öğrendiğinizde, rolle ilgili yaptığınız ilk çalışma neydi?

Romanı okumaktı. Önce romanın bütünlüğünü görmek istedim. Çok zor oldu romanı okumak. Biraz büyük, kalın.

İki cilt.

Evet. O da bitmemiş zaten, o da yarım kalmış. Sonra da diğer oyunları okudum; yapılan, hani üzerine yapılan çalışmaları, diyeyim, okudum bulabildiğim kadarıyla. Sonra da yönetmen ve ekiple birlikte; dramaturg, yaratıcı ekip, yönetmen, oyuncu arkadaşlarım hep beraber çalışmaya başladığımızda daha çok bir hayal... Görüntüde, hayalde oluşan bir Charlie Chaplin, Şarlo tiplemesinin flu bir hali vardı kafamızda. Bütün oyun genelinde böyleydi. Yani bu oyunun hareketinde olması gerektiğini düşünüyordu yönetmen Yunus Emre Bozdoğan. Ve oradan hareketle başladık. O ilginç bir açılım oldu benim için: Şarlo. Çünkü bilinen bir tip ya Şarlo? Bildiğimiz;

bastonuyla, ayakları paytak paytak duran, göbekli ve hafif –ne derler- parantez bacak diyeyim. Duruşu, hali, yürüyüşü, tavrı hem komik hem çokbilmiş... Böyle bir tarafı vardı benim kafamdaki Şarlo’nun. Biraz o açar verdi. Sonra da, metnin finali olmadığı için, finalini de birlikte yazacağımızı söylemişti yönetmen. Zaten oyuna iki ya da üç gün kala final çıktı ortaya. O süreç benim için çok yaratıcı oldu; çünkü hep beraber, ekip olarak bir final yazmak zorunda kaldık. Hiç böyle düşünmemiştim. Çünkü çok ürkütücü bir yandan da finali olmayan bir oyun çalışmak. Nereye varacağını bilmiyorsun gidişatın. Ona göre bir son belirleyip bütün gidişatı ona göre yapabilirsin; ya da bir gidişat belirleyip ona göre de bir son yapabilirsin. İki uçluydu. Biz bütün gidişata göre bir son belirledik. O yüzden yaratıcıydı benim için çalışma. Yani bütün ekibi kapsadı bu anlamda. Mesela farkında olmadan büyük ihtimalle –çünkü Yunus Emre ile bunları hiç konuşmadık diye hatırlıyorum- topluluk bilincini; Michael Chekhov’un anlatmaya çalıştığı o topluluk bilincini bir şekilde oluşturmuştuk ekiple.

Bütünlük duygusu.

Bütünlük duygusu. Yani *ensemble*⁴ diyor ona. Topluluk bilinci daha doğrusu. Bu, provanın ilk gününden gösterimin yapılp bittiği son anına kadar olan bir şey. Bütün bir yoğunluk içinde on kişinin; on beş kişinin yaratıcı ekibiyle birlikte... Bütün ekip bir hedefe yöneliyor ve bu his ortaklığıyla bir anda atmosferi, yaratmak istediğimiz dünyayı vesaireyi çok rahat kurabiliyorsunuz sahnede. Finali olmayan bir oyun çalışmak bizi biraz buna zorladı. İyi de bir çalışma oldu, tekrar öyle bir şeyle karşılaşmadım oyunculuk hayatımda. Hep, biliyorsun, metinle; başı ve sonu belli olan metinler oluyor... Ya da kendin yazman gerekiyor. Hep başı sonu belli olan metinler olduğu için; finali de oluşturabilmek adına, topluluk bilinci haliyle hareket ettik. Yıllardır birlikte çalıştığım ekip arkadaşlarımla, oyuncu arkadaşlarımla, başka bir *level*⁵ atladık hep beraber. Çok sahiplendik, bu iyi bir çalışma oldu bizim için. Yani bir gösterimi, performansı oyuncular ile, tekniği ile, yer göstericisi ile diyeyim –yani oradan başlıyor belki... Hep beraber kavrayabilmek, sahip çıkmak önemli bir duyguydu. Bunu anladım, bunu fark ettim. Ve bunu bir kurum tiyatrosunda yapmak biraz zor. Ne mutlu ki böyle bir fırsat oldu ve ‘hiç arıza çıkmadan’ diyeyim –tırnak içinde... Provalar döneminde

⁴ Bu noktada *ensemble* kelimesi topluluk bilinci anlamında kullanılmıştır.

⁵ Bu noktada *level* kelimesi seviye anlamında kullanılmıştır.

birbirimizi çok güzel bir yerden alıp bir yere taşıdık oyunla birlikte. Ve o, sahiplenme duygusunu arttırdı.

Provaların ilk zamanlarında, Şvayk rolüne dair ön plana çıkarmak istediğiniz hangi nitelikleri keşfettiniz; ilk çalışmalarınızda? Ve neden bu nitelikler?

Aslan Asker Şvayk bir karakter olarak; Arşidük zamanında, I. Dünya Savaşı'nın çıkış anını anlatan, ona hizmet eden bir kasabada, bir köyde yaşayan, etliye sütlüye bulaşmayan, herhangi bir siyasi, politik bir duruşu olmayan, tamamen yalıtılmış, apolitik ve bu anlamda, kendi karakteri olarak da biraz saf, -tırnak içinde- biraz da çokbilmiş... Yani, kararlarını tek başına vermiyor. Net, vermiyor. Onları önce fark ettim karakterde, Şvayk'ta. Bunlar birtakım niteliklere yönlendirdi beni. Mesela ilginç bir gülümsemesi vardı; saf bir gülümsemesi vardı. Nitelik olarak çok temizdi o gülümseme. Çünkü kirlenmemişti, çocuk gibiydi. Savaşın çıktığı andaki duyduğu heyecanı da öyleydi. Cepheye gitmeye, en ön safta savaşılmaya kabul edildiğinde... Ya da rastgele, artık bir şekilde tüm oyun; hikâye onu oraya taşıyordu, atıyordu bir şekilde. O orada kendini bulduğunda da aynı heyecan vardı. Ta ki... Finali kendimiz oluşturduğumuz için... Ta ki yanında çok iyi bildiği, tanıdığı papazın bir anda vurulması... O şok haliyle, o dünyayla o çocuksu saflığı karşılaşıyordu. O yüzden ben, karakterin gidişinde o kırılma noktasına kadar; finaldeki noktasına kadar o duyguyu, o niteliği daha doğrusu; o saflık niteliğini ilk andan –daha kostümünü, göbeğini takarken o vurulma anına kadar taşımaya çalıştım. Her karşılaştığı hikâyede, her halin içinde, bu temiz ve saf yerden yaklaşıyordu. Nitelik olarak bence bu biraz baskındı Şvayk'ta. O çok tartışılan da bir şey: bu adam bilinçli tercihlerde mi bulunuyor; yoksa rastgele, öylesine, hayat öyle getirdiği için mi o anların içinde o tercihleri yapıyor? Bunlar yönetmene, oyuncuya bırakılan şeylerdi. Roman da öyle bir anlamda. Yani, adamı görmeye çalışıyorsunuz hayalinizde... Şvayk'ı ve hep öyle bir tuhaf şekilde bir saflık var adamın içerisinde. Saflıktan kastım bir zekâ özüllülük değil ya da...

Bozulmamış olmak.

Bozulmamış, kirlenmemiş olmak. Çocuksuluk yani... Öyle bir hali vardı. Ve bir moda olduğu için ya da, ne bileyim, çok yaygın olduğu için dünyada savaş hali; o da bir

erkek olarak kendini savaşta görmek istiyordu. O kadar saf bir yerden yaklaşıyordu yani. Ama savaşın içindeyken fark ettiği şey hiç kurgulamadığı bir şeydi. Hiç hayal etmediği bir şey. Bir oyun olarak düşünüyordu çünkü her şeyi; öyle görüyordum kafamda. Savaşın parçalayan, iç burkan, yıkan, yok eden; beden ilişkisini yok etmek, yıkmak, belki öldürmek... Neyse karşılığı bunun, oralarda arayan bir ilişki olduğunu fark edince; savaşın insanla ilişkisinin öyle olduğunu fark edince, her şeyi durdurmak ve böyle başlamadığını, böyle olmaması gerektiğini haykıran başka bir bilinç haline yükselmesi vardı benim kafamda. O yüzden, nitelik diye düşündüğümde... Şimdi tabii çok zaman geçti Özgün, konuşurken hatırlıyorum. Daha çok o saflık, çocukluk hali üzerinde durduk ve bir beden olarak Charlie Chaplin'in yaptığı o Şarlo tiplerinin fiziksel özelliklerini kullanmak... Bize, seyirci için de bir çağrışım yapıyor: Öyle durduğu hali, Şarlo'nun durduğu yeri bir hatırlatıp, onunla birlikte çok rahat empati kurabileceğini Şvayk'la... İlk sinyallerini veriyor daha ilk anda Şvayk karakterini seyirciye tanıtırken. En azından, seyirciden aldığım his böyleydi. Geri dönüşler de genelde öyle oldu. Oyundan sonra konuştuğum, fikirlerine değer verdiğim insanların geri dönüşleri de öyle oldu. Sıcak bir karakter; bir anda bizi içine alıyor. Çünkü Şarlo'ya çok benziyor. Çünkü hepimizin kafasında bir Şarlo var. Charlie Chaplin'in o deneyimini, o gösterimini çok iyi biliyoruz. İzledik, hepimiz izledik. Ve bize bir kapı açıyor. Biz zaten karakterden, daha başında hiçbir seçiminden rahatsızlık duymayacağımızı hissediyoruz. Böyle yumuşak bir tarafı vardı karakterin.

Peki, sizin bu anlattığınız özellikler dışında, yönetmen ve dramaturg size rolle ilgili başka bilgiler verdi mi? Ve yönetmen Aslan Asker Şvayk yorumunda rolü nasıl görmek istediğini size nasıl tarif etti?

Net bir tarifi yoktu. Bir yolculuğa çıkıyoruz. Bir de, Yunus Emre de, o anlamda öyle çalışan bir yönetmen. Bir netlik içinde başlamıyor hiçbir şeye. Sonuçta bir yaratıcılık anı o. Kırk gün, kırk beş gün süren bir prova deneyimi... Bu alanları açmaya çalışıyordu. Yani çok kısıtlamadan; hatta hiç kısıtlamadan, özgürce yorumlamaya izin veriyordu. Tabii, onun üçüncü göz olarak dışarıdan baktığında, bütünüyle oyunu toparlaması ve o sahneleri yan yana koyması, onları teknik olarak çözmesi, onların akıcılık içinde bir oyun zamanında sorunsuz başlayıp bitmesini sağlaması gibi birtakım başka işleri de, problemleri de olduğu için... Bu anlamda ben de, yani oyuncu olarak zaten öyle çalışmıyorum. Yönetmen 'ben bu karakteri şöyle şöyle istiyorum, bunun

dışında da bir şey yapma' demiyor. Benim çalıştığım yönetmenler –ya da ez azından belki aramızdaki ilişki öyle doğuyor, öyle başlıyor biz çalışmaya başladığımızda... Yunus Emre ile de öyle oldu. O anlamda dramaturgdan da, yönetmenden de çok net, keskin çizgiler yoktu karaktere dair. Ama şu vardı... Hep tartıştığımız şeydi o: Bu adam aptal mı, zeki mi? Yani, ya çok zeki; bilerek yapıyor ya da gerçekten aptal. Aptal olduğu için de, oyunun içindeki; o anların içindeki kendini buluyor ve ona karşı çıkmıyor. Bunlar seçimlerdi, bunları başında konuştuk hem dramaturg ile hem yönetmen ile. Ve şu karara vardık: Bunu özgür bırakalım. Biz kendi seçimimizi yapalım. Bu anlamda 'şurada çok zeki, burada çok aptal' demeyelim dedik haliyle başlarken. Çünkü biraz bir yolculuk ya –sen de biliyorsun zaten içindeydin... O yolculuk anında ortaya çıktı. Skeçlerden oluşuyor zaten metinle roman... O skeçlerden istediğinizi alıp bir yol çiziyorsunuz; o yol da işte, karşılaştığı anlar, birtakım durumlar... Kilise, hastane, cephe, meyhane... Toplumsal alanlar... O tarz yerlerde, evi... Karşılaştığı alanlarda karşılaştığı problemlerle yüzleşmesi gerekiyordu ve burada aptal, burada zeki diye çizmememiz gerektiğine kanaat getirdik dramaturg, yönetmen ve bütün ekip.

Şvayk karakterinin psikolojik jestini tarif edebilir misiniz? Aynı zamanda küçük psikolojik jestlerini...

Küçük bir psikolojik jest kurgulamadım. Bir psikolojik jesti vardı Şvayk'ın. Bunu tarif etmeye çalışırım tabii... Oyunun başında bütün oyuncular sahneye gelip, sadece ayakların aydınlandığı bir dansla başlıyorduk. Ritmik bir danstı o. Seyirciyi o karanlığın içinde sadece ayaklarla, asker postallarının yaptığı o rap rap sesleriyle bir dansa davet ediyordu ve çok eğlenceli bir danstı o. Savaşın yıkıcı, yok edici, iç burkan tarafını değil; eğlenceli tarafını görmek istediğimizi imleyen bir anla başlıyordu. Ve sonrasında, o danstan hareketle alanlarına çekilirken oyuncular; ben de Şvayk'ın o şişman halinin bir oyun olduğunu, bütün bunların bir oyun olduğunu ve böyle başladığını –seyirciyi de bu anlamda uzakta tutmamak adına; bu anlamda biraz epik diyebiliriz yapılan sahnelemeye- seyircinin gözünün önünde takıyordum göbeği ve iplerini bağlıyordum ve diyordum ki: 'Aslında ben zayıf bir insanım ve bu bir takma göbek. Ben bunun üzerine birazdan bir gömlek giyeceğim, ceket giyeceğim ve o karakter olacağım, Şvayk olacağım. Sizin gözünüzün önünde yapacağım bunu,' diye başlıyordu. O yüzden, psikolojik jesti de onun içinde çıkıyordu. Yani, o anın içinde oluşuyordu. Şöyle

diyebilirim: Göğüs kafesinin içinde kocaman bir alev topu var gibi hissediyordum Şvayk'ın ve o top, hükmedebildiğim bir toptu. O anda; dansın bana ayrılan o kısmında, rol arkadaşım ile birlikte seyirciye göre sağ tarafından sahnenin seyirciye göre soluna yerleşirken; o ışığın altına gelirken, o alev topunu sanki göğüs kafesinin kafa tarafına doğru, yani bedenin üstüne doğru büyük bir baskıyla ittirdiğimi hissediyordum, düşünüyordum ve o top oradan çıkmaya çalışırken, bunu oyun olarak yapıyordu. O oyunun içinde bundan çok eğleniyordu. O yüzden tuhaf bir gülümseme yapıyordu yüzüne. Yani psikolojik jesti yüz tarafındaydı Şvayk'ın. O anlamda tam bir bedenle yapılmış bir psikolojik jest değildi. Ama benim anladığım kadarıyla oydu. Bunu, bu jesti bulmak, bütün oyunu bitirdikten sonra ortaya çıktı. Yani, genel provalarda ortaya çıktı aslında biraz... Ve sanırım öyle de bir soru var, oraya da geleceğiz. Prömiyer gecesinin yarattığı... Orada tam bir bütünlük, tam bir bitmişlik hissetmedim. Bunu birkaç gösterimden sonra fark ettim ve şunu yapmaya başladım... Özgün, bazı oyunlarda deniyordum gerçekten yani: Seyirciden yüzümü hiç çekmedim bir iki temsilde mesela... Kaçak dövüşüyorum bu anlamda. Yani, prova zamanında bitmiş bir şey haline gelmedi benim için Şvayk. Yol içinde oluştu. Bir iki temsilde seyirciye hiç sırtımı dönmeden; hatta yan profil bile dönmeden oynadım ve sürekli güldüm. Oyunun finaline kadar... Beni gördüğü her yerde, sahnede olduğum her anda seyirciye yüzüm hep dönüktü ve onların gözlerinin içine bakıp gülümsüyordum... Şvayk olarak 'burada altı yüz kişi var ve ben onlara bakıyorum,' diyordum yani. Tuhaf da bir hal yaratıyor bu... Çünkü bunu denemek istedim. Bu anlamda o psikolojik jesti, yüzündeki jesti fark ettim ki; aslında bütün bedene yayılıyordu. İster istemez o bacaklar parantezleşiyor, o göbek sarkıyor, ağırlık merkezi iki bacağın arasında yere doğru acayip bir şekilde esniyor, o tarafa doğru çekmeye çalışıyor...

Şarlo'nun, Şarlo figürünün de etkisi var...

O figürün de etkisi var mutlaka. Tabii onu yapıştırmak değildi ama o figürü ona, kendi yarattığıma diyeyim, uygulamaya çalışırken elbette Şarlo'yu görüyordum orada. Bu anlamda tuhaf bir şekilde çekiciydi. Onu anlatmak istiyorum: Göğüs kafesinin içindeki o şey; büyük bir su topu diyeyim ben ona... O büyüklükte bir ateş çemberi yukarı çıkmaya çalışırken çok sıcak bir şekilde okşuyordu boğazımı. Yani içeriden. Ve o böyle bir gülümseme yayıyordu yüzüme. Ona engel olamıyordum. O benim için Aslan Asker Şvayk'ın psikolojik jestini oluşturdu. Onun dışında küçük jestler... O

küçük jestleri hiç çalışmadım. Üzerinde de durmadım; çünkü ilk kez deniyordum. Bir de, psikolojik jest Michael Chekhov'un anlattığı gibi, yoğunlaştırılmış bir an olduğu için; bedenle özellikle bir alana çekilip çalışabilecek bir şey değil. Bunu provanın gidişinde fark ediyorsun. Ben öyle çalıştım daha doğrusu... Yani, 'bugün psikolojik jest çalışacağım' diye başlamadım. Elbette ısınma, ses çalışması vesaire yaparak provaya başlıyorsun ve enstrüman olarak bedeninin bütün yerlerini, bütün ayarlarını tekrar bir gözden geçiriyorsun ve sana hizmet etmesini; yani hislerinin, duygularının akışına engel olmamasını sağlamaya çalışıyorsun bedeninin... Bütün bunları yaparken, aynı zamanda metin geçiyor. Sahne üstünde okuma geçiyor, yönelimler geçiyor, karakterler karşılaşılıyor, rol arkadaşlarıyla bunların alışverişine başlıyorsun... O arada olan bir şey bu. Özellikle kenara çekilip çalışılabilen bir şey değil bana göre. Benim anladığım oydu ya da... Michael Chekhov'u çalışırken, psikolojik jesti... İyi de bir anahtar açtı bana. Provalar bittiğinde, prömiyer olduğunda da bitmiş bir şey olmuyordu benim için. Sonrasında seyirciyle buluştukça, her gösterimden sonra, yeniden oluşan bir şeydi. O anlamda, bunu sonraki işlerimde de kullandım. Sinemada da kullandım, tiyatrodada da kullandım. Psikolojik jesti o yoğunlaştırılmış, sıkışık ve insana daha kısa zamanda karakteri yeniden hatırlatan bir beden çalışması olarak gördüm... Ama bunu 'oturup, şimdi psikolojik jest çalışıyorum,' diye çalışmadım.

Rose Whyman'ın çalışmasında Chekhov bölümünde, sahne üzerinde yapılan her jest, ses ve hareket denemesi aslında psikolojik jest araştırmasına giriyor gibi bir sözden bahsediliyor.

Doğru, aslında şöyle...

Geldiği anda aslında... Sezgisel.

Mutlaka sezgisel. Sezgiler çok önemli. Bak, oyuncu –bu mesleği sen de yapıyorsun, anlarsın diye söylüyorum... Michael Chekhov çok iyi bir oyuncuydu; çok da iyi bir eğitmendi. Bu ikisi bir araya çok zor geliyor. Çünkü bir eğitmen olarak kendi yaptığını karakteri oluştururken, yoldayken, kendi çalışma biçimini oturup analiz etmek; bunu kâğıda dökmek; bunu anlatmak; bunun peşinden koşmak bence çok üstün bir başarı. O anlamda, ben Sermet olarak nasıl yaptığımı oturup yazamam; dökemem kâğıda, öyle bir yeteneğim yok. O başka bir –Allah vergisi mi diyeyim, Tanrı vergisi mi

diyeyim- bir yetenek yani. Birileri bununla doğuyor. Stanislavski de öyleydi: Kötü bir oyuncuydu anlatıldığına göre, ama çok iyi bir eğitmendi. Yani ikisi bir arada olmadı ama Chekhov'da gerçekten ikisi de vardı... O yüzden, tuhaf bir yerde duruyor Michael Chekhov. İyi de analiz edebiliyor... Onun yaptığı analizi ben alıp okuduğumda anlayabiliyorum. Ama 'hadi gel yap' dediğinde, bunu bir eğitmenle çalışman gerekiyor. Benim eğitmenim yoktu, ben sadece okudum. O anlamda kör göz aradım. Ama zaten bana da ışık tutan tarafı oydu... Öyle diyor Michael Chekhov da: 'Ne kadar oyuncu varsa o kadar teknik vardır.' Çünkü yöntem tektir, biriciktir, bellidir ne olacağı; ama ona giden yolların hepsi, ne kadar oyuncu varsa o kadardır... O yüzden, tek bir kelâmı yok bunun; tek bir çizgisi, doğrusu da yok. 'Böyle yapılır' diyemiyorum yani. Michael Chekhov sadece 'ben böyle yaptım' dedi. 'Bu sizin işinize yarayabilir. Bir bakın isterseniz' gibi... O yüzden, çok verimli benim için. Bunu ben yapabilir miyim? Yapamam. Bu yüzden, şimdi sen sorduğunda da yabancılaşıyorum anlatırken. Psikolojik jest çalışması yapmadım ama ortaya çıkan şey, tam da anlattığı şeydi. Çok yoğunlaştırılmış, belli bir hareketti o. Ve onu yaptığımda çağırdığım bir şeydi Şvayk ve geliyordu... Bunu tarif edemem, anlatamam, bunu yaptım ama nasıl yaptığımı bilmiyorum. Teknik diyoruz; o kırk beş gün boyunca yapılan bir provaydı o. Onun sonucu oydu yani. Hem bir düşünceydi, fikirdi; hem bir istekti, arzuydu; hem de oluştu, o oluyordu. O ışığın altında, o müzik bittiğinde, o an başladığında oluyordu yani. Tuhaf şekilde.

Aslında sıradaki sorularıma da cevap vermiş oldunuz... Yunus Emre Hoca ile konuştuğumuz zaman o, Kantor üzerinden konuştuğunuzu söylemişti.

Evet. Tadeusz Kantor.

Kantor'da ne gördünüz rolle ilgili?

Şimdi Kantor... Rolle ilgili değil de; Kantor'da...

Ya da oyunun biçimiyle ilgili?

Kantor'da biçim vardı. Kantor çok kıyıcı bir yönetmen. Polonyalı. Tadeusz Kantor. Benim, mesleğe dair... Sanki sınırlarını çok zorlamış bir yönetmen. O da savaş üzerine çalışıyordu sürekli. Tüm gösterimlerinde, bütün performanslarında. Seyirciyle

oyuncuyu birbirinden asla koparmıyordu. Hatta yönetmeni de koparmıyordu: Yönetmen oyunun içinde dolaşıyordu ve bu, o kadar garipsenmeyen, yadırganmayan bir haldi ki; öyle bir biçimi vardı. Bu yaptığı şey o gösterimin o anını, o seyirciye o anın kendiliğini ve biricikliğini veriyordu. O ana özel bir şey bu. Aklına bir şey geliyordu, kalkıp oyuncuya söylüyordu. Oyuncunun yerini değiştiriyordu, dekorun yerini değiştiriyordu, bir şey yapıyordu ve geçip seyirciyle birlikte bakıyordu yani... O an, orada yaratılıyordu o ve bu anlamda çok kıyıcı. Tiyatronun bütün kalıplarını yok etmeye yönelik bir şeydi. Ve ekibin, *ensemble*'ın nasıl hareket etmesi gerektiği üzerine çalışıyordu sahnede... O anlamda Aslan Asker Şvayk da, başladığımızda öyleydi. Yunus Emre ile ve dramaturgla başladığımızda, 'biz de bilmiyoruz ne yapacağımızı' diyorduk yani. Hatta öyle bir geyiğimiz vardı: Sağdan girip soldan çıkalım, 'savaş çok kötü bir şeydir' yazalım, bitsin yani. Bu bile olabilirdi. Ama o da bir teknik içinde olmalıydı. O yüzden, Kantor benim için, bu projeyi çalışırken hatırladığım bir şeydi. Onu da yüksek lisansta çalışırken izlemiştim, Tiyatro Anadolu'da. O videolarını hatırladım ve evden bulup, çıkarıp getirdim. Yunus Emre ile konuştum, izledik. 'Evet, tamam, aslında bu yaklaşmak istediğimiz yer,' bu. Tam da o değil ama öyle bir *ensemble*'ı var; öyle bir hava içinde olması gerekiyor... Seyirciye oyuncuların hepsinin değişik değişik roller oynaması ve bunun aslında eğlenceli bir şey haline dönmesi... Baştan sona bir müzik yok oyunda, Aslan Asker Şvayk'ta. Ama baştan sona bir anlatı var. Yani karakterlerin hepsi... Karakter demek doğru olmadı tabii, çizilen...

Karşısına çıkan kişi, insanlar.

Evet, oyundaki bütün kişiler diyelim... Karikatüre yakın tipler. Öyle çizilmiş ve ilginç bir fantezi dünyası açıyor. Kantor'un o fantezisi, kendi yarattığı tiyatrodaki fantezisi ona çok yakındı. Öyle hissettim... O yüzden de, Kantor üzerine oturduk, düşündük, çalıştık ve izledik ekip olarak. Bize bir ışık açtı yani.

Peki, Şvayk'a çalışırken özellikle etkilendiğiniz bir sanat eseri ya da bir sanatçı var mı. (Varsa) nasıl bir katkıda bulundu?

Charlie Chaplin, Şarlo bizim için bir hareket noktasıydı. Asla birebir onun kopyası değildi ama hareket noktasıydı. Onun daha çok imajıyla ilgilendik. Neden öyle ilgilendiğimi hatırlıyorum şu an. Onun yaptıkları, ettikleri... Tamamen Şarlo değil ama

o imaj, o yaratılmış kafada... Şu an aklımda kalan Charlie Chaplin, Şarlo dediğimizde, eminim, modern dünyadaki insanların yüzde sekseni, doksanı bir gülümseme ile karşılayacaktır. İlk anda aklına gelen şey bir empati olacaktır, sıcak bir ilişki olacaktır. Çünkü Şarlo öyleydi. Mesela, etkilendiğim ya da etkilendiğimiz... Bütün ekip olarak söylemek daha doğru... Ama ben kendi adıma söyleyebilirim: etkilendiğim, hareket noktası olarak çıktığım şey Chralie Chaplin'in yarattığı o Şarlo tiplemesiydi. Onun dışında, Kantor çok yardımcı oldu. Brecht ve onun yaklaşımları, seyirciyle kurduğu ilişki; bu anlamda, dramatik bir metin değildi elimizdeki. Dramatik bir okuması da yoktu. Tamamen epik bir okumaydı. Sahneler birbirinin arkasından bağlanmış vagonlar gibi ilerliyordu ve her sahne başlayıp bitiyordu. Kendi içinde bütünlüğü olan sahnelerdi. Onu oradan alıp diğer tarafa; diğer taraftan alıp o tarafa bağlayan küçük küçük köprüler vardı –sahneleri birbirine bağlayan. Ve onlar bütün oyunu oluşturuyordu. O yüzden, sinema gibi akan epik bir anlatımı vardı oyunun. Bu anlamda Brecht'ten de çok faydalandığımızı hatırlıyorum.

Aslında gönderdiğim sorularda yok. Yunus Emre Hoca'ya da aynı şekilde sordum bunu: Bir imge olarak, imaj olarak... Şvayk, örneğin, hangi hayvana benzerdi ya da hangi element gibi hareket ediyor ya da biraz daha serbest...

Bana buhar gibi geliyor hareketi. Ama bilinci olan bir buhar bu. Uçucu değil yani, kaybolan bir şey değil. Sanki çok ince, görünmeyen camdan bir fanusun içini doldurur bir buhar gibi. O camı da biçimlendiriyor yani. Belli yerlere doğru çekiyor ve asla dağılmıyor, kaybolmuyor, uçmuyor, gitmiyor. Pof diye bir anda bitmiyor. Müthiş bir yoğunlukta ama bir buhar yani... Elinizin içinden geçip karşı tarafa ulaşabilir. Gözümün önündeki imajı hep oydu. Sahnede hep öyle olmayı arzuluyordum diyeyim... Sağından soluna, solundan sağına sahneleri kurarken geçişlerde...

Savruluyor zaten hikâyede de...

Evet. Gidiyordu yani o... Yolculuğu kendi içinde... Romanda yaptığı o yolculuğu biraz ona benzetiyordum. Savruluyordu yani; rüzgâr nereden eserse o tarafa doğru gidiyordu. Hayat onu bir şekilde götürüyordu. Bu rastlantılar ve bu rastlantıların korkunçluğu, absürtlüğü, yıkıcılığı onun için hiçbir şey değildi. O, hepsine rastlantı olarak bakıyordu. O anlamda çok saftı. O anlamda buhar gibiydi. Ama uçup

kaybolmuyordu. İşte öyle yoğun bir buhardı. Benim hatırladığım o. Bir hayvan olarak... Şimdi bir hayvana benzetemedim. Gerçekten benzetemedim yani. Belki, kaplumbağa yutmuş bir yılan olabilir: Kaplumbağa gibi hareket ediyor ama yılan kıvraklığı da var. Tuhaf.

Bu kadardı benim sorularım. Eklemek istediğiniz bir şey varsa...

Yok. Çok uzun zaman oldu gösterim biteli. O yüzden, hatırlamakta zorlandım. Umarım faydası olur sana, kolay gelsin, bol şans.

Teşekkür ederim.