



T.C.
BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI

TÜRKİYE'DE OYUNCULUK EĞİTİMİ VE
KAMERA ÖNÜ OYUNCULUĞU
(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

Tugay KAYAN

BURSA 2021



T.C.

**BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI**

**TÜRKİYE'DE OYUNCULUK EĞİTİMİ VE
KAMERA ÖNÜ OYUNCULUĞU**

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

Tugay KAYAN

Danışman:

Doç. Ali Sait LİMAN

BURSA 2021

ÖZET

Yazar Adı ve Soyadı	: Tugay KAYAN
Üniversite	: Bursa Uludağ Üniversitesi
Enstitüsü	: Sosyal Bilimler Enstitüsü
Anabilim Dalı	: Sahne Sanatları
Tezin Niteliği	: Yüksek Lisans Tezi
Sayfa Sayısı	: XI + 130
Mezuniyet Tarihi	: 03/06/2021
Tez Danışmanı	: Doç. Ali Sait LİMAN

TÜRKİYE’DE OYUNCULUK EĞİTİMİ VE KAMERA ÖNÜ OYUNCULUĞU

İnsanın en eski eylemlerinden biri olan “oyynamak”, zaman içinde tiyatro aracılığı ile yeni formlar kazanmış ve oyunculuk mesleğinin doğmasına yol açmıştır. İlerleyen dönemde, sinema ve televizyonun da devreye girmesi ile birlikte, sinema-tv alanında “kamera önü oyunculuğu” olarak bilinen bir oyunculuk tarzı oluşmuştur. Buna paralel olarak, çeşitli ülkelerde tiyatro, sinema ve televizyon için oyuncu yetiştirmek üzere faaliyetlerde bulunan eğitim kurumları ve kurslar ortaya çıkmıştır. Bu tarihten günümüze uzanan zaman dilimi içinde, Türkiye’de oyunculuk eğitimi veren okulların teorik ve uygulamalı ders içerikleri incelendiğinde ise, ağırlıklı olarak tiyatro oyunculuğuna yönelik bir yaklaşımın benimsendiği gözlemlenmektedir.

Yukarıda belirtilen yapı içinde, Türkiye’de eğitim gören oyunculuk bölümü öğrencilerinin sinema ve televizyon alanında da rol alabilecekleri düşünüldüğünde, kamera önü oyunculuğu eğitiminin önemi daha iyi anlaşılacaktır. Bu bağlamda, oyunculuk öğrencilerinin mevcut eğitim süreçlerinde bu alana dair teorik ve pratik bilgiler/deneyimler edinmeleri, mezuniyet sonrasında sinema ve televizyon sektöründe çalışmaları açısından da hazırlayıcı bir işlev görecektir. Bu noktada, Türkiye’de oyunculuk eğitimi alanında belirlenen ya da benimsenen yöntemlerin, kamera önü oyunculuğu alanını da kapsayacak biçimde yeniden gözden geçirilmesi ve yapılandırılması, yerinde olacaktır.

Anahtar Sözcükler: Sinema, Tiyatro, Oyunculuk, Kamera Önü Oyunculuğu

ABSTRACT

Name and Surname : Tugay KAYAN
University : Bursa Uludağ University
Institution : Social Science Institution
Field : Performing Arts
Degree Awarded : Master
Page Number : XI + 130
Degree Date : 03/06/2021
Supervisor : Doç. Ali Sait LİMAN

ACTING EDUCATION IN TURKEY AND ACTING FOR FILM

One of the oldest actions of humans “to play” has changed and gained new forms throughout time and as a result “acting” has come forward as a profession. The invention of cinema has provoked new ways of acting by using the techniques of theatre as a base and these reforms have created a new form of acting called “acting on camera”. Concordantly, educational institutions and courses have been opened in many countries. When the educational institutions in Turkiye are examined, it is seen that although many universities in Turkey has fine arts faculties with “acting” departments, the education is limited with theatre acting.

In the structure abovementioned, when the opportunities in the acting segment are considered for the actors, the importance of acting on camera would be clarified. In this context, it would be functional for the acting students to learn theoretical and practical knowledge / experience about this field and would also have a preparatory function for them to work in movie and television sectors. At this point, it would be to the point that the methods determined and/or chosen for the acting educational institutions should be reviewed and expanded by including the methods for “acting on camera”.

Key Words: Cinema, Theatre, Acting, Acting For Film

ÖNSÖZ

Oyunculuk çalışmalarımı sürdürürken, tiyatro ve kamera önünde oynamanın kendine has tanımlarının farkına vardım. Sahne üzerindeki oyunun, kamera karşısına geçtiğim zaman başka bir tanım gerektirmesi, beni bu konu üzerinde düşünmeye sevk etti. Benim dışımda birçok oyuncu ya da oyuncu adayının da aynı sorulara takılmış olabileceği düşüncesi, kamera önü oyuncululuğu kavramının akademik anlamda da ele alınmasının gerekliliğini sorgulamama yol açtı. Oyunculuk gibi çeşitli tekniklere ve yöntemlere dayanan bir mesleğin farklı bakış açılarıyla değerlendirilmesi, çağımızın gerekliliklerinden birisiydi. Akademik anlamda kamera önü oyuncululuğunun, müfredat ekseninde değerlendirilmesi ve kendine bu alanda yer bulabilmesinin, tüm oyuncular için önem arz ettiğini düşünüyorum. Tüm bu düşünce süreci beni bu çalışmayı tamamlamak konusunda cesaretlendirdi. Fakat bu çalışmayı yaparken yalnız değildim.

Beni bu konu hakkında araştırma yapmaya yönlendiren ve cesaretlendiren, yanımda olduğunu sürekli hissettiren ve desteğini hiç esirgemeyen danışman hocam Doç. Ali Sait LİMAN'a, çocukluğumdan itibaren ne zaman 'oyun' oynamak istesem, beni hep izleyen AİLEM'e, çalışma boyunca benimle dertleşen ve çevirilerime yardımını eksik etmeyen Burcu REŞİT'e, tezi düzenlerken yanımda olan arkadaşım Yağız Mert KIRCALI'ya, ayrıca tezi bitirmem için beni sürekli bilgisayar başına oturtan kardeşim Aybers KAYAN'a teşekkür ederim.

Tugay KAYAN

İÇİNDEKİLER

ÖZET	v
ABSTRACT.....	vi
ÖNSÖZ	vii
İÇİNDEKİLER.....	viii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	x
KISALTMALAR	xi
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM: TİYATRO	3
1.1. Tiyatro Tarihine Genel Bir Bakış.....	3
1.2. Tiyatro Sanatını Oluşturan Temel Öğeler	5
1.2.1. Seyirci	6
1.2.2. Oyuncu	7
1.3. Tiyatro Sanatını Oluşturan Yan Öğeler	9
1.3.1. Metin	9
1.3.2. Dekor.....	11
1.3.3. Işık.....	12
1.3.4. Kostüm	13
1.3.5. Ses.....	14
1.4. Tiyatro ve Sinema.....	15
2. BÖLÜM: SİNEMA	22
2.1. Sinema Tarihine Genel Bir Bakış	22
2.2. Sinematografinin Temel Öğeleri.....	28
2.2.1. Kompozisyon - Çekim Ölçekleri	29
2.2.2. Kamera Hareketleri - Çekim Açılımları	31
2.2.3. Aydınlatma.....	33
2.2.4. Kurgu	36
2.3. Sinema ve Seyirci	40
3. BÖLÜM: OYUNCULUK VE TÜRKİYE’DE OYUNCULUK EĞİTİMİ	43
3.1. Oyunculuk.....	43
3.2. Oyun Kavramı ve Oynama Güdüsü	48
3.3. Türkiye’de Oyunculuk Eğitimi	50
3.4. Tiyatro Oyunculuğu ve Sinema Oyunculuğu.....	57
3.5. Sinema – Teknoloji İlişkilerinin Sinema Oyunculuğu Üzerine Etkileri	61

4. BÖLÜM: KAMERA ÖNÜ OYUNCULUĞU	64
4.1. Metot Oyunculuğu	65
4.2. Oyuncunun Hazırlık Süreci.....	69
4.2.1. Role Hazırlık.....	69
4.2.2. Oyuncu Seçmelerine Hazırlık	73
4.3. Kamera Önü Oyunculuğu – Sinematografi İlişkisi.....	74
4.3.1. Devamlılık.....	76
4.3.2. Çekim Ölçekleri	79
4.3.3. Objektifler ve Alan Derinliği	84
4.4. Sinema-TV Alanında Oyuncunun Yasal Hakları.....	89
SONUÇ	91
KAYNAKÇA	94
EKLER	103
EK-1: NEW YORK FILM ACADEMY BİRİNCİ YIL KAMERA ÖNÜ OYUNCULUĞU DERS İÇERİKLERİ	103
EK-2: CAST DİREKTÖRÜ SULTAN ERTUĞRUL İLE KAMERA ÖNÜ OYUNCULUĞU ÜZERİNE YAPILAN GÖRÜŞME - 15.12.2018	113
EK-3: SADRI ALIŞIK KÜLTÜR MERKEZİ UYGULAMALI KAMERA ÖNÜ OYUNCULUĞU DERS PROGRAMI VE DERS İÇERİKLERİ	116
EK-4: DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ OYUNCULUK BÖLÜMÜ LİSANS DERS PROGRAMI	118
EK-5: BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ OYUNCULUK BÖLÜMÜ LİSANS DERS PROGRAMI	123
EK – 6: ESKİŞEHİR ANADOLU ÜNİVERSİTESİ OYUNCULUK BÖLÜMÜ LİSANS DERS PROGRAMI	126
EK – 7: ROYAL ACADEMY OF DRAMATIC ART OYUNCULUK BÖLÜMÜ DERSLERİ (İNGİLTERE)	129
EK – 8: RUSSIAN INSTITUTE OF THEATRE ARTS OYUNCULUK BÖLÜMÜ DERSLERİ (RUSYA)	130
EK – 9: MACROMEDIA UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES OYUNCULUK BÖLÜMÜ DERSLERİ (ALMANYA)	131

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. “Hızlı ve Öfkeli 7” filminde uygulanan bir CGI örneği (“Hızlı ve Öfkeli 7”/ <i>Fast and Furious 7</i> , James Wan, 2015)	28
Şekil 2. Sinemada psikolojik aydınlatma ile ilgili bir örnek (“Şeytan” / <i>The Exorcist</i> , William Friedkin, 1973).....	36
Şekil 3. Kurgu aşamasından bir görsel	37
Şekil 4. Kuleshov Etkisi	76
Şekil 5. Çekim Ölçekleri.....	79
Şekil 6. Genel Plan (“Modern Zamanlar”/ <i>Modern Times</i> , Yön.Charlie Chaplin, 1936)	80
Şekil 7. Bel Pan (“Taht Oyunları”/ <i>Game of Thrones</i> , 2011-2019).....	81
Şekil 8. Diz Plan (“Çöl Aslanı”/ <i>The Searchers</i> , John Ford, 1956).....	81
Şekil 9. Omuz Plan (“Sapık”/ <i>Psycho</i> , Alfred Hitchcock, 1960).....	82
Şekil 10. Boy Plan (“Matrix Reloaded”, Lana Wachowski - Lilly Wachowski, 2003).....	82
Şekil 11. Yakın Plan (“Cinnet”/ <i>The Shining</i> , Stanley Kubrick, 1980)	83
Şekil 12. Alan derinliği değişimine bir örnek (“Mank”, Yön.David Fincher, 2020).....	86
Şekil 13. Farklı odak uzaklıklarına sahip objektiflerin görüş açıları	87
Şekil 14. Farklı görüş açılarına sahip objektiflerin perspektif üzerindeki etkisi	88

KISALTMALAR

TDK	: Türk Dil Kurumu
TV	: Televizyon
DVD	: Digital Versatile Disc (Çok Amaçlı Sayısal Disk)
CGI	: Computer Generated Imagery (Bilgisayarla Yaratılmış Görüntü)
ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
a.g.m.	: Adı geçen makale
a.g.e.	: Adı geçen eser
çev.	: Çeviren
C.	: Cilt
S.	: Sayı
s.	: Sayfa
bkz.	: Bakınız

GİRİŞ

İnsanlık tarihine bakıldığında, ‘güzel’ olana ulaşma tutkusunun yanında dış dünyaya ait gerçeğin yansıtılması ya da yansılanması birçok sanat eserinin ortaya çıkışıyla varoluşsal bir ilişki içindedir. Bu sanatlardan biri de tiyatro sanatıdır. Bu bağlamda teatral içeriğin yansıtılmasının olmazsa olmaz ögesi olarak “oyuncu”, önemli bir işleve sahiptir. Sanatı yansıtmacı bir yaklaşımla bir temsil aracı olarak gören yorumların yanında, sanatı bir tür dışavurum olarak ele alan değerlendirmelerde bile bu durumun geçerliliğini koruduğu söylenebilir. Bu bağlamda tiyatro/temsil ve oyuncu/temsilci bu yapının önemli iki unsurudur.

Bu çalışma bağlamında tiyatro sanatı, sanat tarihinin en eski dönemlerinden beri mevcuttur. Batılı anlamda ilk temelleri Antik Yunan’da atılan tiyatro sanatı, sahne sanatları arasında oldukça güçlü bir anlatı aracı haline gelmiştir. Tiyatro sanatının en önemli unsuru olan oyuncu, seyirci ve sahnede anlatılan hikaye arasında bir köprü niteliği taşımaktadır.

Yüzyıllardır süregelen tiyatro sanatında teatral içeriği seyirciye aktaran bir özne olarak oyuncu, yedinci sanat olan sinema sanatının doğuşuyla yeni bir form kazanmıştır. Sanat tarihi açısından da önemli icatlardan birisi olan fotoğrafın ardından ivme kazanan süreç içinde, film kamerası ile birlikte hareketli görüntüye geçilerek büyülü bir gerçeklik boyutuna ulaşılmıştır. Bu gerçeklik içinde oyuncu sahneden sonra, yeni oyun alanını beyaz perdede bulmuştur. Sinemanın anlatı tarzı geliştikçe, oyunculuk sanatı da bir devinim içinde gelişme göstermiş ve günümüze gelinmiştir. Bu zaman dilimi içinde bir yandan sinema için üretilen film sayısı artarken, diğer yandan da televizyon için film ya da dizi film yapımı ihtiyacı ortaya çıkmıştır. Böylece oyunculuğu meslek olarak seçenler için tiyatro alanı dışında sinema ve televizyon mecralarında da yeni iş olanakları ortaya çıkmıştır.

Yukarıda belirtilen tarihsel süreç zemininde Türkiye’ye bakıldığında, özellikle doksanlı yılların başından itibaren ulusal ölçekte yayın yapan televizyon kanallarında yayınlanan yerli dizi sayısında önemli bir artış gözlemlenmiştir. Bu durum günümüzde de devam etmektedir. Dizilerin nicelik olarak artması, beraberinde oyuncu sayısında da bir artış getirmektedir. Bu dizilerde yer alan oyuncuların bir bölümü yüksek öğrenimini

oyunculuk bölümlerinde tamamlamış olup, bir kısmı da alaylı olarak oyunculuk yapmaktadırlar.

Bu çalışmanın başlığına karar verilirken, televizyon ve sinema sektöründe üretilen filmlerde yer alacak oyuncuların seçiminde, oyunculukla ilgili mesleki ve sanatsal yeterliliklerden çok subjektif yaklaşımların etkili olmasının yanında; kamera önü oyuncululuğu ile ilgili akademik düzeyde sunulan eğitimin yetersiz olması da belirleyici olmuştur. Bu bağlamda, oyunculuk eğitimi ve oyunculuk mesleği üzerine emek veren kişilerin, eğitim süreci bittikten sonra kendilerini sektöre hazır hale getirebilmiş olmalarını sağlamaya yönelik bir tartışma zemini oluşturmak, bu tezin temel amaçları arasındadır. Bu nedenle bu çalışmada, oyunculuk mesleğini tercih eden adaylara kamera önü oyuncululuğu anlamında daha yeterli bir akademik eğitimin verilmesine yönelik bir yaklaşım benimsenmiştir.

Yukarıdaki bakış açısıyla, “Türkiye’de Oyunculuk Eğitimi ve Kamera Önü Oyuncululuğu” konusu, klasik anlatı sineması kodları zemininde ele alınmıştır. Bu bağlamda konu ile ilgili yazılı ve görsel kaynaklardan elde edilen bilgiler, tez sorunsalı açısından yorumlanarak değerlendirilmiştir. Ayrıca bu alanda lisans düzeyinde Türkiye’de ve dünyada eğitim veren akademik kurumların ve çeşitli kursların ders programları tez içeriği bağlamında incelenmiştir. Bütün bunlar ışığında; kamera önü oyuncululuğunun, oyunculuk evreni içinde özgün bir alan olup olmadığı ve Türkiye’de oyunculuk eğitimi vermekte olan okulların müfredatlarında, kamera önü oyuncululuğu derslerine ağırlık verilmesinin gerekli olup olmadığı da tartışılmıştır.

1. BÖLÜM: TİYATRO

1.1.Tiyatro Tarihine Genel Bir Bakış

Binlerce yıl önce Antik Yunan'da ortaya çıkan tiyatro sanatı, insanın en eski dürtülerinden biri olan 'oyun' kavramı ile doğmuştur. Antik Yunan'da insanların eğlence amaçlı düzenledikleri *Dionysos Şenlikleri*'nde halk eğlence amaçlı oyunlar oynar ve eğlenirdi. Bu tür ritüeller ile birlikte tiyatro sanatının ortaya çıkışı, günümüze kadar gelmesi ve insanı odak noktası olarak evrilmesi tiyatronun oldukça eski bir sanat olduğunun göstergesidir.

İlk başlarda 'şiiir' ile başlayan tiyatro, zamanla koronun eklenmesi ve birden fazla oyuncunun oyuna dahil olması ile yeni bir form kazanmıştır. Antik Yunan'da Platon ve Aristoteles'in değindiği mimesis (taklit) kavramının bu sanat içerisinde oldukça önemli bir yeri vardır. Bu bağlamda Aristoteles'in *Poetika* adlı eseri, tiyatro sanatı alanında oluşturulan ilk kuramsal çalışmalardan biri olarak değerlendirilebilir. Bu çalışmasında Aristoteles'e göre, "(...)epos, tragedya, komedy, dithrambos şiiiri ile flüt, kitara sanatlarının büyük bir kısmı, bütün bunlar genel olarak taklittir (mimesis)."¹

Yukarıda belirtilen yapı içinde oyuncu, hayatı ve durumları yansıyan kişidir. Tiyatro sanatının önemli unsurlarından birisi olan 'oyuncu'yu Özdemir Nutku şöyle tanımlamıştır:

"Oyuncu nedir? O. Dünyanın en zor elde edilen enstrümanıdır; çünkü insandan elde edilen bir enstrümandır; insan ise düşünme, üretme ve yaratma melekesi olan, dünyanın tek varlığıdır."²

Tiyatro tarihinde de görüleceği üzere, sahneye çıkan oyuncu sayısının artışı ile birlikte tiyatro; şiiirden destana, destandan tragedya ve komedyaya evrilmiş ve yıllar içinde günümüzdeki halini almıştır. Ritüellerin kuramsal altyapılara zemin hazırlaması ve pek çok tiyatro kuramının oluşumu, bu yapısal dönüşüm içerisinde gerçekleşmiştir. İ.Ö. VII. ve VI. Yüzyıllarda gerçekleşen bu süreci Sevda Şener şöyle açıklar:

"Tragedyanın, Antik Yunan uygarlığının Arkaik Çağı sayılan İ.Ö. VII. ve VI. yüzyıllarda Tanrı Dionysos onuruna yapılan törenlerde söylenen dithrambos şarkılarından doğduğu varsayılmaktadır.(...) Yunanca teke anlamına gelen *tragos* sözcüğü ile şarkı anlamına gelen *aoide* sözcüğünün birleşmesi ile bu konuşmalı şarkı *tragoidia* (tragedya) adını aldı(...) Komedyanın Dionysos için düzenlenen bağbozumu

¹ Aristoteles, *Poetika*, çev. İsmail Tunalı, İstanbul:Remzi Kitabevi, 1987, s. 11.

² Özdemir Nutku, *Yeni Başlayanlar İçin Oyuncunun Çalışması*, Ankara:Alkım Yayınevi, 2004, s. 10.

törenlerinden doğduğu varsayılır. Bolluğu, üremeyi kutsayan ve köylerde yapılan halk geçit törenlerine *komos* deniliyordu. Komedyaya, bu eğlenceli geçit törenlerinde yapılan açık saçık taklitlerin düzenli bir biçim kazanmasıyla oluşmuştur. Ritüellerin, tiyatro sanatının doğuşundaki etkileri büyük olsa da, hikaye anlatıcılığının da tiyatro sanatında önemli bir yeri olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.”³

Yukarıda da belirtildiği gibi insanın oynama güdüsü, anlatma çabası, eylemsel olan birçok aktivite, tiyatro olgusunun özünü oluşturmaktadır. Nitekim gündelik yaşamda bir çok eylem içinde bulunan ve sürekli diyalog halinde olan insan, en insani sanatlardan biri olan tiyatro sanatının köklerinde kendine yer bulmuştur. Bu durum tiyatroya ilişkin kuramsal açıklamalara da yansımıştır.

“Ritüelin tiyatronun kökeni olduğu görüşü çok yaygın olmakla birlikte, tiyatronun nasıl doğduğuna ilişkin tek kuram değildir. Bilgelerin bir kısmı tiyatronun kökenini öykü anlatıcılığında aramışlardır. Öykü anlatmanın ve dinlemenin temel insani nitelikler olduğunu ileri sürmüşlerdir. Sonuç olarak, önce kişileştirme, aksiyon ve diyalogda bir anlatıcının kullanımıyla, daha sonra da her rolü farklı bir kişinin üstlenmesiyle, bir olayın (bir av, savaş ya da başka bir başarının) hatırlanışının özenle işlendiği bir gelişim örüntüsü önerirler. O halde bu kurama göre dram ve tiyatro, özünü anlatma içgüdüsünden alır.”⁴

Roma döneminde tiyatro sanatına bakıldığında kuramsal bir ağırlık görülmemektedir. Bu bağlamda, Antik Yunan dönemindeki sanatçıların görüşleri üzerine yeni şeyler konulmadığı gözlemlenmektedir.

“Roma düşüncesi sanat konusunda kuramsal sorunlara fazla ilgi duymamıştır. Sanat hakkındaki yazılarda daha çok sanatın topluma karşı görevi ve sanat teknikleri üzerinde durulmuştur. Roma’da sanatın günlük yaşamın gereksinmesine cevap vermeye çalışması gibi, sanat kuramı da yöntem bilgisine ağırlık vermiştir.(...) Bu dönemde tiyatro ile ilgili kuramsal yazı azdır. Plautus, bazı güldürülerinin önsözünde, komedyaya ilişkin pratik açıklamalar yapmış, Terentius, kendisine yöneltilen eleştirileri yanıtlarken tiyatro hakkındaki düşüncelerini dile getirmiş, Cicero, tiyatro hakkında ilginç görüşler ileri sürmüştür. Bunların hiçbiri derli toplu bir kuram niteliği taşımaz.”⁵

Ortaçağ’da kilisenin toplumlar üzerinde büyük bir etkisi olduğu gözlemlenmektedir. Din odaklı yaşam tarzı ve düşünce sisteminin sanatı olumsuz yönde etkilemesi, tiyatro sanatı için de olumsuz sonuçlar doğurmuştur. Din adamları o dönemlerde tiyatro sanatını toplum için sakıncalı bulmuşlardır. Sevda Şener ‘‘*Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*’’ isimli eserinde, kilisenin tiyatro ile ilgili görüşlerini şöyle aktarır:

“Kilisenin tiyatroya karşı oluşuna gösterilen gerekçeler şunlardır: Tiyatro; a) gerçek olmayı uydurur, b) susturulması gereken heyecanları uyarır, c) kutsal ruha aykırı

³ Sevda Şener, *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, 10. b., Ankara:Dost Kitabevi, 2016, s. 16.

⁴ Oscar Brockett, *Tiyatro Tarihi*, çev. İnönü Bayramoğlu, Ankara:Dost Kitabevi, 2000, s. 19.

⁵ Şener, a.g.e., s. 54.

düşen bir gerilim yaratır, d) ahlaka ve inançlara aykırı olana yer verir, e) kişiyi yararlı işler yapmaktan alıkoyar, işinden ayartır.”⁶

Yukarıda da belirtildiği gibi, Ortaçağ dönemindeki kilise hakimiyeti ve dinin egemen olduğu düşüncelerin, tiyatro sanatını olumsuz yönde etkilediği görülmektedir. Bu dönemdeki skolastik düşünce yapısıyla birlikte, tiyatro sanatı uzun bir süre sessiz kalmış ve kendini yenileme fırsatı bulamamıştır.

Tiyatro tarihine tiyatro alanındaki teorik çalışmalar bağlamında bakıldığında birden fazla kuram olduğu görülmektedir.⁷ Bu kuramlar içerisinde hikaye anlatıcılığı ve oynama güdüsünün geniş bir yer tutuyor olması, oyuncu kavramının tiyatro sanatı içinde önemli ve etkili bir unsur olduğunu göstermektedir. Oyuncu, sesi ve bedeniyle birlikte bir anlatıcı haline gelmiştir.

1.2. Tiyatro Sanatını Oluşturan Temel Ögeler

Tiyatronun temel öğelerine bakıldığında tiyatro sanatının oyun/oyun metni, gösterim/performans ve seyirci olmak üzere üç temel öğeden oluştuğu söylenebilir. “*Bu öğelerin her biri temel niteliktedir ve bu öğeler birbirlerini etkilemekle kalmaz, aynı zamanda da genel anlamda neyin ifade edildiği ve bunun nasıl algılandığını da etkiler.*”⁸. Özdemir Nutku’ya göre ise, “*Tiyatronun iki temel ögesi oyuncu ve seyircidir.*”⁹.

Yukarıdaki açıklamalardan da anlaşılacağı gibi, tiyatro sanatı özünde oyun, oyuncu ve seyirci gibi kavramları barındırmaktadır. Biz bu çalışmada konumuz gereği öncelikli olarak seyirci ve oyuncu öğelerine odaklanarak, tiyatro alanındaki oyunculuğun esaslarını belirleyen dinamikleri ortaya koymaya çalışacağız. Oyun kavramı ve oynama güdüsüne ise çalışmanın ilerleyen bölümlerinde ayrıca değinilecektir.

⁶ Şener, a.g.e. , s. 70.

⁷ Konu ile ilgili detaylı bilgi için bkz.

Oscar G. Brockett, Robert J. Ball, *Tiyatronun Temelleri*, İzmir:Karakalem Kitabevi Yayınları, 2018
Marvin Carlson, *Tiyatro Teorileri: Yunanlılardan Bugüne Tarihsel ve Eleştirel Bir Bakış*, çev. Eren Buğlalılar – Barış Yıldırım, Ankara: De Ki Y., 2008.

Bülent Sezgin, *Oyun – Tiyatro – Drama İlişkisi*, İstanbul: bgst Yayınları, 2015

⁸ Oscar G. Brockett, Robert J. Ball, *Tiyatronun Temelleri*, İzmir:Karakalem Kitabevi Yayınları, 2018, s. 6.

⁹ Özdemir Nutku, *Oyunculuk Tarihi – I*, 2. b., Ankara:Dost Kitabevi Yayınları, 2002, s. 15.

Antik Yunan'dan günümüze kadar süregelen tiyatro, topluluk ile birlikte yapılan bir sanat dalı olarak varlığını sürdürmüştür. Seyircinin ve oyuncunun arasındaki organik bağın, sahnede oynanan oyunun öz niteliğini oluşturduğu gözlemlenmektedir. İlk adımlarını seyirci ve oyuncu ile birlikte atmaya başlayan tiyatro sanatı, zamanla yazılı metne evrilmiş, oyun alanı olan sahne biçimlerini doğurmuş, ışık, kostüm ve dekorla birlikte bir bütün haline gelmiştir.

1.2.1. Seyirci

Seyirci kavramı, sözlükte *“İzlemek, eğlenmek için bakan kimse, izleyici”* anlamında, tiyatronun varoluşsal öğelerinden biridir. Özdemir Nutku'ya göre; *“Tiyatro olayı için en az bir seyirciye gereksinim vardır; çünkü seyirci de bir oyuncu kadar sözün ya da hareketin bir tiyatro durumuna gelmesi için önemlidir. Oyuncu ile seyirci arasındaki etkileşim tiyatroyu var eden temel ilkedir. Öyleyse, tiyatronun temel öğeleri oyuncu ile seyircidir.”*¹⁰

Oyuncu ile seyirciyi birbirinden ayıran sahne, seyircinin ilk zamanlarda pasif konumda kalmasına neden olmuştur. Sahnede gerçek hayattan bir kesit oynanırken seyirci bu kesiti sadece izlemiştir. Pasif olarak oyuna dahil olan seyirci, sahnede anlatılan hikaye ve bu hikayenin aktarıcısı olan oyuncu ile bir bağ kurmuştur. Seyircinin oyun esnasında hissettiği tüm duygular bir katarsis (arınma) ile sonuçlanır. Bu bağlamda seyircinin işlevi oldukça önemlidir.

20. yüzyıl tiyatrosu seyircinin daha etkin bir konuma getirilmesi adına önemli bir süreci göstermektedir. Seyircinin etkin hale gelmesi, tiyatro sanatının işlevselliği, duygusal yöndeki arındırıcılığı ve öğreticiliği açısından da önemlidir. Sanat yapıtlarının seyirciyi aktif hale getirecek bir zemin oluşturması, nitelikli izleyici kavramının gelişmesi açısından da önem taşımaktadır.

“Sanat yapıtı seyirciyi devimsiz benzeşme yolu ile değil de, onun eyleme katılmasını, karar vermesini sağlayacak yargı gücüne seslenerek kendine bağlamasını bilmelidir. İnsanların toplu yaşayışını düzenleyen kurallar oyunlarda "geçici ve yetersiz" olarak gösterilmeli, böylece seyirciyi seyretmenin ötesinde daha verimli bir davranışa itmeli,

¹⁰ Özdemir Nutku, *Tiyatro Yönetmeninin Çalışması*, İstanbul:Eksik Parça Yayınları, 2017, s. 32.

giderek, oyun boyunca düşünmesini, sonunda da, "Bu iş böyle olmaz. Katlanır iş değil bu. Buna bir son vermeli" diyebilecek bilince kavuşturmalıdır."¹¹

Tiyatroda dördüncü duvarın yıkılması ile birlikte, seyircinin konumu da değişmiş oldu. Seyirci izlediğinin bir 'oyun' olduğunun farkında olarak oyuna etkin bir konumda dahil oldu. Bertolt Brecht'in epik tiyatro kuramı seyirciyi bu etkin konuma yönlendiren en önemli kuramlardan biridir. Brecht, taklide dayalı anlatımın ve katarsis ile sonuçlanan bir oyunun seyirci açısından zararlı olduğunu düşünmüştür:

"Böylece kahramanla özdeşleşen seyirci onun için düştüğü ruhsal çatışmaları yaşamaması nedeniyle, olayları ve «Figür»lar: serinkanlı bir şekilde değerlendirme, eleştirme ve yargılama olanağından yoksun kalır. Yaşamın, sahne üzerinde taklide (mimesis) dayalı ve doğalcı bir betimlemesiyle ortaya çıkan bu illüzyon durumu, yaşama aktif olarak katılan ve daha iyi kılma göreviyle yükümlü olan günümüz seyircisi için sakıncalıdır."¹²

Tarihsel sürece bakıldığında, seyirci etkin ve edilgen olarak 'oyun'a katılmıştır. Fakat etkin ve edilgen olma durumu, seyircinin tiyatro sanatındaki konumunu tartışmaya açık hale getirmiştir. Ranciere seyircinin konumu hakkında şöyle demiştir:

"Bakma ile eylemde bulunma arasındaki karşıtlığı sorguladığımız zaman; yani söyleme, bakma ve yapma arasındaki ilişkileri kuran olguların tahakküm ve boyun eğdirme yapısına ait olduğunu anladığımız zaman başlar özgürleşme. Bakmanın da konuların dağılımını ya teyit eden ya da dönüştüren bir eylem olduğunu anladığımız zaman gerçekleşir. Seyirci de eylemde bulunur, tıpkı öğrenci veya bilgin gibi. Gözlemler, seçer, karşılaştırır, yorumlar. (...) O halde seyirciler, hem mesafeli seyirci hem de kendilerine sunulan gösterinin etkin yorumcularıdır."¹³

Yukarıdaki açıklamalar çerçevesinde, seyircinin konumu tartışmalı olsa da, tiyatronun özünde seyirci her zaman var olmuştur. Seyircinin etkin veya edilgen var olma durumunun, sahnedeki hikayenin aktarıcısı olan oyuncu ile kurulan organik bağın göstergesi olduğu söylenebilir.

1.2.2. Oyuncu

*"Eğer tiyatroyu ileriye götürmek, onu canlandırmak ve seyircinin heyecan duyduğu bir yer yapmak istiyorsak, işe oyuncudan başlamak zorundayız."*¹⁴

¹¹ Ernst Fischer, *Sanatın Gerekliliği*, çev. Cevat Çapan, 6. b., Ankara:İmge Kitabevi Yayınları, 1990, s. 8.

¹² Mutlu Parkan, *Brecht Estetiği ve Sinema*, 1. b., Ankara:Dost Kitabevi Yayınları, 1983, s. 28.

¹³ Jacques Rancière, *Özgürleşen Seyirci*, 1. b., İstanbul:Metis Yayınları, 2010, s. 18.

¹⁴ Nutku, *Yeni Başlayanlar İçin Oyuncunun Çalışması*, s. 114.

Oyun kavramı oldukça ilkel bir kavramdır. İnsanlardan önce hayvanlar oynama davranışını göstermişlerdir. Oyun kavramı kültürlerle birlikte yeni formlara girmiştir. Bununla birlikte bu kavram, insanın oyun oynama isteğinin köklerinde yatmaktadır. Tüm varoluşsal sorulara rağmen insan hala ‘oyun’ oynamaktadır.

“İnsan neden felsefe yapar, neden yarışır, neden sanatla uğraşır, neden yaratır ve biriktirir? Neden yasa yapar, sonra da yaptığı yasalara uymayanları cezalandırır? Neden şiir yazar insan? Neden söz yarışı yapar? Ritüelleri, mitleri, söylenceleri, ağıtları neden oluşturur?(...) Neden ve nasıl yeniler kendini de, hayat denilen o döngüsel yolculuğa devam eder, ölüm gerçeğini bile bile insanoğlu? Birbirine bağlı bu türde pek çok sorunun yanıtını “Oyun” ve “Oynama İsteğiyle ilişkilendirmek mümkündür.”¹⁵

İlkel bir dürtü olan ‘oyun’ kavramı zamanla gelişip ‘oyuncu’ kavramını doğurmuştur. Varoluşundan bu yana oynayan insan, bu kavramı zamanla bir meslek haline getirmiş ve onu sahneye taşımıştır. Tüm bu evrimsel süreç “oyuncu nedir?” sorusunu gerekli kılmaktadır.

Oyuncu, fiziksel ve düşünsel anlamda bir bütün olarak, eylemi yansıyan kişidir. Seyirci karşısında gerçekleşen bir performansın, aktarıcı unsurlarından bir tanesi de oyuncudur. Eylemsel ve düşünsel bir bütünlük oluşturmak, fiziksel farkındalık anlamında kendini tanımak bir oyuncu için oldukça önemlidir. Oyunculuk eğitimi alanındaki öncü isimlerden Stanislavski’nin *Bir Aktör Hazırlanıyor* isimli eserinde “oyuncu”nun kimliğine ilişkin şu bilgiler aktarılır; “Yönetmen der ki: ‘Bir aktör de tıpkı bir çocuk gibi, her şeyi baştan öğrenmelidir; bakmayı, yürümeyi, konuşmayı...’”¹⁶

Tiyatro sanatı içinde oyuncu kavramı birçok açıdan tanımlanabilir. Haldun Taner “*Sersem Kocanın Kurnaz Karısı*” isimli oyununda aktörlük sanatı için şöyle demiştir: “Zaten aktör dediğin nedir ki? Oynarken varızdır, yok olunca da sesimiz bu boş kubbede bir hoş seda olarak kalır. Bir zaman sonra da unutulur gider.”

Bu söylem, oyunculuk süreci hakkında bir bakış açısını taşımaktadır. Taner’e göre oyunculuk, geçici bir kavramdır. Sahnede anlatılan hikayeyi yansıyan bir köprü görevi taşır. Oyun bittiğinde ise oyuncunun da görevi biter.

¹⁵ Nurhan Tekerek, “Oyun Kavramı’ndan Drama’ya Drama’dan Dramatik Eğitim’e”, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, 22:2006 • ISSN: 1300-1523, s. 49.

¹⁶ Konstantin Stanislavski, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, çev. Suat Taşer, 1. b., İstanbul:Pegasus Yayınları, 2013, s. 122.

Sinema alanında da kullanılan oyunculuk yöntemlerinden biri olan metot oyunculuğunun önde gelen isimlerinden Stella Adler ise, oyunculukla ilgili olarak öğrencilerine şunları söyler:

“Önümüzdeki birkaç ay boyunca tekrar tekrar oyunculuğun kendiniz hakkında olmadığını söylediğimi duyacaksınız. Ama en başta kendinizin de önemli olduğunu bilmenizi isterim.(...) İhtiyacımız olan şey, kendinize dair % 100 saygın bir bencilliktir.”¹⁷

Bütün bu açıklamalardan da anlaşılacağı üzere, oyunculuk sanatında eylemsel, duyguya dayalı, sezgisel ve fiziksel durumların yansıtılmasının gereklilikleri gözlenmektedir. Dolayısıyla dramatik anlatının seyirciye aktarımı için oyuncunun yeri oldukça önemlidir. Seyirci ve oyuncu arasındaki bu organik bağ, tiyatrodaki oyuncu ögesinin işlevi ve önemi açısından da sağlam bir zemin oluşturmaktadır.

1.3. Tiyatro Sanatını Oluşturan Yan Ögeler

1.3.1. Metin

Tiyatro, dans, müzik, edebiyat gibi farklı sanat dallarından yararlanılarak icra edilen bir sanat dalıdır. Ritüellere dayalı kökleri, tiyatro sanatının ilk yıllardaki eylemsel yönünü ortaya koyarken, daha sonraki yıllarda oyun metni kavramının doğuşu gözlenmektedir. Bu bağlamda tiyatro sanatında ‘eylem’in yazıya dökülmesi de zaman almıştır. Oyuncunun sahnedeki ‘oyun’ eylemi, daha sonrasında hikaye aktarımı için metni gerekli kılmıştır. Günümüz tiyatrosunda, performansa dayalı sözsüz oyunlar gibi alternatif yönelişler olsa da, tiyatro için metin hala önemlidir. Bu durumun tarihsel bağlamda izlerini Aristoteles’in “Poetika”sına kadar görebilmek mümkündür:

“Post-dramatik tiyatro kavramını ortaya atan Hans-Thies Lehmann’ın *Dramatik Öncesi* olarak adlandırdığı dönem, Aristoteles’in *Poetika*’yı yazmadığı, dolayısıyla metnin başlı başına öncelikli bir unsur olarak alınmadığı dönemdir. Öncelikli kavram drama sözcüğünün kökeni olan *dramenon* yani eylem sözcüğüdür. Dolayısıyla tiyatroların tarihinde *Poetika*’ya kadar gelen süreçte oyun metni, eylemin sözel eşlikçisi yani destekleyici bir unsur olarak görülmekteydi. Dramatik yarışmaların ölçme değerlendirme kriterleriyle şekillenen ve bir biçim kazanan oyun metni, doğası gereği uçucu ve kaydedilemez ya da Prof. Özdemir Nutku’nun “suya yazı yazmak” diye tabir

¹⁷ Stella Adler, *Aktörlük Sanatı*, çev. N. Uğur Özüaydın, İstanbul: Mitos-Boyut Tiyatro Yayınları, 2016, s. 7.

ettiği ansal sanat olan tiyatronun elle tutulabilir, somut bir unsuru olarak başat bir hale gelmesi Poetika'nın metni merkeze alan yaklaşımıyla başlar.”¹⁸

Yukarıda da belirtildiği gibi tiyatro eserleri ilk dönemlerde sadece yazınsal özellikleri ile ön plana çıkmışlarsa da, kökeninde eylem/dramenon yatan tiyatro sanatı, sadece yazılı bir metnin sınırları içinde kalamayacak kadar özgür ve özgün bir sanattır. Sahnede seyirci karşısına çıkan oyun; göstergeler, ses, müzik, hareket gibi unsurlarla yazınsal anlamın ötesinde bir anlatıyı desteklemektedir.

“Oysa eskiden, tiyatro, yazının bir dalı olarak düşünülürdü, bunun böyle olmadığı, yani tiyatronun yazının bir dalı değil de, başlı başına bir sanat olduğu sonunda anlaşıldı.(...) Tiyatro metni aşarak, ama yine de ona dayanarak, oyuna, birtakım bağımsız, yaratıcı öğeleri getirir: söze can katar, sözü bir görünüşe, düşünceyi bir eyleme sokar. Kısacası, tiyatro yazının değil, yazın, tiyatronun bir parçasıdır.”¹⁹

Metnin işlevselliği sahne üzerine taşındıktan sonra ortaya çıkmaktadır. Oyunun sahneye hazır hale gelmesinde etkili olan bir diğer önemli faktör de dramaturgidir. Dramaturgi, etimolojik olarak Grekçe dilinden gelmektedir. Oldukça geniş bir anlam alanına gönderme yapan dramaturgi kavramı ile ilgili olarak net/belirgin bir tanım yapmak kolay olmasa da şunları söyleyebiliriz:

“Metnin seçimi, metin-yazar üzerine araştırma, yorumlama ve "ortak birikim"e (*le public potentiel*) kadar her şey, oyuncularla çalışma, provalar, seyirci araştırması ve son buluşma, kısacası metinden sahneye kadar tüm evrelerin Dramaturgi başlığı altında toplanabileceğini vurgulayan Özlem Turan, belki de bu yüzden kavramın sınırlarını kesinlikle çizmek yerine, tanımın kapsamlı oluşu nedeniyle ancak bütünün içinde yer alan evreleri denetleyen, rotayı belirleyen bir kontrol mekanizması olduğunu belirtiyor.”²⁰

Bu bağlamda dramaturgi, hem yazınsal (oyun metni) hem de eylemsel (oyunculuk) bakımından önemli bir işleve sahiptir. Böylece yazınsal bir metin, teatral anlatım çerçevesinde sahnede oyuncu/oyunculuk aracılığıyla eylemsel bir düzlemde seyirciye aktarılır.

¹⁸ Münip Melih Korukcu, ‘‘Tiyatroda Metnin Dönüşümü’’, DEU Güzel Sanatlar Fakültesi Uluslararası Sanat ve Tasarım Kongresi, Sözlü ve Poster Bildiriler Kitabı, 2014

¹⁹ Özdemir Nutku, ‘‘Dram Sanatı:Tiyatroya Giriş’’, 4. b., İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 2001, s. 25.

²⁰ Hülya Nutku, ‘‘Dramaturgi’’, 1. b., İstanbul: Mitoş&Boyut Yayınları, 2001, s. 78.

1.3.2. Dekor

Fransızca, “ziynet, süs” anlamlarına gelen “décor” sözcüğünden türeyen dekor kelimesi, “*Tiyatro Terimleri Sözlüğü*”nde: “*Bir oyunun geçtiği yeri, renk, kalıp ve ışık öğeleri ile canlandıran araç.*”²¹ olarak tanımlanmıştır.

Bu tanımdan hareketle dekor, tiyatro sanatının oluşumunda önemli bir rol oynamaktadır. Tiyatro oyununun icra edildiği mekanı tasvir etmesinin yanında, aynı oyunda yer alan oyuncunun eylemlerinin geçtiği bir uzam parçası olarak da dekor ögesi tiyatro sanatı açısından önemli bir işlevdedir. Dolayısıyla teatral uzam içine kurulan dünyanın atmosferini oluşturan öğelerden biri de dekordur. Antik Yunan oyunlarında, oyuncuların arkalarına kurulan tahta yapıların dekor işlevi gördüğü ve aynı zamanda oyuncular için soyunma kabini işlevini oluşturduğu görülse de, tarihsel süreçte dekorun ortaya çıkışı hakkında kesin bilgiler bulunmamaktadır:

“İlk dekorun nerede, ne zaman kullanıldığı, nasıl bir şey olduğu da karışık. Bir Rönesans yazarı 1484 ile 1486 yılları arasında düzenlenen bir açık hava oyununda ilk boyalı dekoru yaptırdığı için Kardinal Riario’yu övüyor. Ama acaba bu gerçekten oyunla ilgili bir resim, bir ‘dekor’ muydu? Çünkü saray gösterilerinde kimi ünlü ressamın arka görünüş olarak oyunlarla hiçbir ilgisi olmayan resimler yaptıklarını biliyoruz. Ama çeşitli kaynaklardan gelen bilgiler birleştirilerek şöyle denilebilir: Bin dört yüz seksenlerde dekora değer vermeye başlanmıştı.”²²

Tiyatro sanatı, boş bir mekanı dekor, ışık, kostüm vb. öğelerle bir bütün haline getirir. Bu bütün, teatral anlatının ana eksenini oluşturur ve seyri keyifli hale getirir. Bu bağlamda uzam ve dekor kavramları birbirleriyle ilişkilidir. Peter Brook bu konu hakkında şöyle demiştir: “*Herhangi boş bir yeri alıp, oraya sahne diyebilirim. Bir adam boş mekanın ortasından yürür ve birisi onu izler. İşte tiyatro için gerekli olan şey bu kadardır.*”²³

Tiyatro dekorunun anlatıya uygun bir üslup ile hazırlanması gerekir. Bu üslup yönetmen kavramıyla doğrudan ilintili olduğu için, yönetmenin kuracağı atmosferde ne istediğini bilmesi ve ona en uygun dekoru oluşturması önem taşır. Böylelikle dekor ve eser organik bir bütün oluşturacaktır. Özdemir Nutku, yönetmenin dekor konusundaki yetkinliği üzerine şöyle demiştir:

²¹ Haldun Taner, Metin And, Özdemir Nutku, “*Tiyatro Terimleri Sözlüğü*”, Türk Dil Kurumu Yayınları, 1966, s. 23.

²² Mehmet Fuat, “*Tiyatro Tarihi*”, 2. b., İstanbul:Msm Yayınları, 2003, s. 74.

²³ Peter Brook, “*The Empty Space*”, New York:Touchstone, 1996, s. 7.

“Yönetmen, dekor tarihinin gelişiminin yanı sıra, resim sanatından da yeterli derecede anlamalıdır. Onun resim kültürü ve bu kültüre ilişkin kavramlar, dekor tarihinin gelişimi açısından ona ışık tutar. Bundan başka, yönetmenin, dekor konusunda da çağdaş eğilimlerden haberi olmalıdır.”²⁴

Bütün bu açıklamalardan da anlaşılacağı gibi tiyatro sanatında dekor, hem oyun metni ve oyun, hem de oyunculuk ve seyir deneyimi açısından oldukça somut işlevlere sahiptir. Oyuncunun sahnede gösterdiği ya da sergilediği performans ile seyircinin sahnede gördüklerini buluşturan bir uzam olarak dekor, başlangıcından günümüze dek teatral anlatım içinde önemini korumuştur.

1.3.3. Işık

Tiyatro, sinema vb. görsel sanat dallarında teknik, estetik, psikolojik gerekçelerle kullanılmakta olan aydınlatma yöntemleri, bir yandan anlatımın atmosferini desteklerken diğer yandan da oyuncunun sahnedeki görünürlüğünün teknik, estetik ve psikolojik boyutlarını pekiştirmektedir. Buna göre ışık ya da aydınlatma ögesi, tiyatrodaki sahnelenen oyunun biçim ve içeriğinin oluşumunda ve seyirci tarafından alımlanmasında önemli bir etkiye sahiptir:

“Sahne ışıklandırması, bir oyundaki duyguyu, düşüncüyü, imajı, zaman ve mekan kavramını, atmosferi, derinliği, perspektifi, üç boyutluluğu, dekorun bir penceresinden içeriye dolan gün ışığını, gökteki yıldızları, ay ve güneşi, doğal hareketler olan kar yağışını, yağmuru, şimşegi, bulutların hareketini, doğal gölgeleri ve renkleri, sahne ışık tekniğini başarılı bir şekilde kullanarak, dekor, kostüm, oyun ve oyuncusuyla bir bütünlük içerisinde, seyirciyi ulaştırabilme sanatıdır.”²⁵

Yukarıda da belirtildiği gibi teatral anlatımın gücü, ışık/aydınlatma aracılığıyla desteklenen görsel atmosfere dayalı olarak artar ya da azalır. Bu nedenle sahne aydınlatması, sahnede yer alan objelerin, kostümlerin, oyuncuların belirli bir estetik çerçevesinde uyum içinde seyirci ile buluşmasını sağlar. Işığın teatral anlatım içindeki rolü ve önemi ile ilgili bu durum, sahne üzerinden seyirciye aktarılan oyunun doğru, istenen biçimde anlaşılması ve yorumlanması açısından da gereklidir. Çünkü seyirci, ilk olarak sahneyi görür, gördüğünü anlamlandırır.

²⁴ Nutku, *Tiyatro Yönetmeninin Çalışması*, s. 253.

²⁵ Yakup Çartık, *Sahne Işıklandırması Temel Bilgiler*, İstanbul: Tem Yapım Yayıncılık, Yayın tarihi belirtilmemiş, s. 23.

“Görme konuşmadan önce gelmiştir. Çocuk konuşmaya başlamadan önce bakıp tanımayı öğrenir.”²⁶

Tiyatro sahnesinde yapılan aydınlatmanın oyuncunun sahnedeki görüntüsü açısından da önemi büyüktür. Sahnedeki genel aydınlatmanın dışında, oyuncu için yapılan aydınlatmalar, oynanan oyunun bütünlüğüne aykırı gelecek durumlar yaratmadan, oyuncunun vurgulanması için gerçekleştirilen aydınlatmalardır. Bu bağlamda oyunun seyirciye aktarımını gerçekleştiren oyuncunun, sahnede kullanılan ışıklar konusunda farkındalık sahibi olması, oyunun bütünü ve sahnelenebilirliği açısından önem taşımaktadır. Daha detaylı açıklayacak olursak; *“Oyuncu sahnedeysen, ön alandan gelen ışıkları yüzlerinde, yan alandan gelen ışıkları kirpiklerinde, sahne içinden gelen ters ve tepe ışıklarını önlerine düşen gölgelerinden algılayabilmelidir.”*²⁷

Tiyatroda ışık/aydınlatma ögesinin seyirci ve oyuncunun görüş alanını teknik ve estetik olarak yukarıda belirtilen koşullarda etkileyebilmesi, ışığın görme ve gösterme ile olan ilişkisinden kaynaklanmaktadır. Buna göre belirli teknik, estetik, psikolojik amaçlar doğrultusunda hazırlanan ışık düzeni aracılığıyla sahnedeki oyuncu oyununu seyirciye gösterir; seyirci oyuncuyu ve sahneyi bu koşullar altında görür ve o sahne bir bütün olarak estetik bir görünüme kavuşarak zenginleşir.

1.3.4. Kostüm

Kostüm, tiyatro sanatı içinde oyuncu ile bütünleşen bir aksesuardır. Oyuncunun giydiği kostüm, oyunun geçtiği döneme, mekana, kişilerin statülerine dair bilgiler verir. Bu bakımdan salt oyuncu ya da metin ile tiyatro yapmak anlatı açısından boşluklar bırakacaktır.

Tarihsel anlamda kostümün ilk izlerine antik çağlarda rastlanmış, tiyatronun köklerindeki ritüellerde kostümler de kullanılmaya başlanmıştır.

“Tiyatro kostüm sanatı, tiyatronun kendisi kadar eskidir. Kostümün ilk kez tiyatronun temellendiği büyü ritüellerinde hayvan postuna bürünüp kullanıldığı bilinmektedir. Ama

²⁶ John Berger, *“Görme Biçimleri”*, çev. Yurdanur Salman, 6. b., İstanbul:Metis Yayınları, 1995, s. 7.

²⁷ Abdullah Uyan, *Gösteri Sanatlarında Işıklama Tasarımı*, 1. Baskı, İstanbul: Mitoş-Boyut Tiyatro Yayınları, 2008, s. 94.

karakteri açıklamaya yardım etmek için düzenlenen bir öge olan ve oyunun bir bütün olarak daha ileri bir yoruma gitmesini sağlayan kostüm tasarımıyla Rönesans döneminden sonra karşılaşılır.”²⁸

Oyuncunun sahnede üzerine giydiği karakteri seyirciye yansıtması açısından da kostüm oldukça önemlidir. Canlandırılan karakter ile oyuncunun bütünleşmesi, yapıtın anlatı gücünü artırır.

“Oyuncular için kostüm, karakterin dışavurumudur ve onların rol yorumlayışının bir göstergesidir. Bir maske gibi onları adeta kendi problemlerinden uzaklaştırabilir. Böylece zihinleri tamamen oynadıkları bölümle ilgilenerollerine konsantre olmasına yardım eder. Dolayısıyla role ilişkin yorumun oluşturulmasında en önemli dışsal öğelerden biridir.”²⁹

Bu bağlamda kostüm tiyatrodaki oyuncuyu ve oyunu tamamlayıcı/tanımlayıcı bir role sahiptir.

1.3.5. Ses

İnsan işitme yoluyla da dış dünyadan çeşitli şeyler algılar ve duyduklarını kendi bilişsel yapısı içinde yorumlar. Bu işleyiş tiyatro sanatında da benzer bir süreç içinde gelişir. Çünkü tiyatro, görsel olduğu kadar aynı zamanda işitsel bir sanattır. Hatta görüntüden çok sese yani diyaloga yaslanır. Tıpkı ışığın/aydınlatmanın işlevlerini açıklarken belirtildiği gibi, ses ögesinde de seyirci, oyun ve oyuncu açısından belirgin bir etkileşim söz konusudur. Oyuncunun sesi, seyircinin duydukları, oyunun ses atmosferi bu yapının birbiriyle ilişkili öğeleridir. Böylelikle anlatıyı destekleyici işitsellik ve bunun bir bütün olarak oyuna olan teknik-estetik-psikolojik etkileri, seyircinin oyunu alımlamasında belirleyici olacaktır. Buna göre sahnedeki ses atmosferinin seyir zevkini artırması ya da oyunu bozması ve komik duruma düşürmesi de mümkündür. Bu sebeple oyunun seyirci karşısına çıkmasından önce defalarca prova yapılması oldukça önemlidir.

Toparlayacak olursak, herhangi bir oyun içindeki oyuncu seslerinden kullanılan müziğe ve efektlere varıncaya dek, ses ögesinin teknik ve estetik anlamda doğru

²⁸ Selda Kulluk Yerdelen, “Tiyatro Sanatında Oyuncu İçin Kostümün Anlamı”, Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi , C. 0, S. 16, s. 143.

²⁹ Yerdelen, a.g.m., s. 145.

kullanımı, eserin seyirci ile kuracağı ilişkinin düzeyini olumlu ya da olumsuz etkileyebilecektir.

“Ses ve müziğin salona ve sahneye verilişinde dikkatli olunmalıdır. Gereğinden çok ses etki yapmadığı gibi, seyirciyi de rahatsız eder. Tiyatro bir diskotek değildir ve amacı da müzik dinletmek hiç değildir.”³⁰

Bu bağlamda tiyatro sanatını oluşturan birçok öge vardır ve bu ögeler kolektif bir bilinçle oluşturulmalıdır.

1.4. Tiyatro ve Sinema

Tarihsel olarak en eski sanatlardan biri olan tiyatro ve büyü atmosferi ile seyirciyi başka dünyalara taşıyan sinema, birbirleriyle etkileşim halinde olan sanat dallarıdır. Tiyatronun sinemadan daha eski bir sanat oluşu, sinemanın tiyatrodan fazlasıyla yararlanmasını sağlamıştır. Karşılıklı olan bu yararlanma hali, bu iki sanatın da bugünkü formlarını almasında önemli bir faktördür.

Geçmişten günümüze, sinema sanatına ilişkin olarak farklı bakış açılarıyla çeşitli tanımlamalar yapılmıştır. Buna göre; “(...) *film aygıtlarının doğası esas alındığında, sinemanın hareketli görüntüyü kaydedip yeniden üreten bir araç olduğu söylenebilir. İşlevleri açısından bakıldığında bir eğlence, eğitim, propaganda ya da kitle iletişim aracıdır denilebilir. Filmlerin üretimiyle seyirciye sunuluşu arasındaki bütün işlemler, süreç ve örgütlenmeler çıkış noktamız olduğunda ise sinema bir endüstridir. Film izlemenin kendine özgü koşullarıyla etkileri açısından bir ritüel olan sinema, film denilen bütün temel alındığında bir anlatım biçimi, bir sanat dalı olarak görülebilir.*”³¹

Bir ‘an’ın fotoğraf aracılığı ile yeniden ve kalıcı bir biçimde kaydedilmesi zaten büyüleyici bir durum iken, bu ‘an’ların hareketli biçimde gerçeğe daha yakın olarak kaydedilmesi ve sunulması, seyircideki gerçeklik algısını daha da güçlendirmiştir. Bu durum günümüz seyircisi için çok sıradan ve alışılmış bir durum olsa da, Lumiere Kardeşler’in sinematografi icat ettiği dönemin seyircisi için büyüleyici bir gelişmedir.

“1895 Yılında Fransa’da bir kafenin salonunu dolduran seyirciler yüzyılın en önemli sanatsal buluşuna tanıklık edeceklerinin farkında olmamıştır. Dijital teknolojinin hızla

³⁰ Nutku, *Tiyatro Yönetmeninin Çalışması*, s. 359.

³¹ Nilgün Abisel, *Sessiz Sinema*, 2.b., İstanbul: Om Yayınevi, 2003, s. 3

geliştiđi bir imaj kùltüründen baktığımızda onların tepkisi arkaik bir deneyimi andırır. Şaşkınlık, korku ve büyülenmenin iç içe olduğunu düşündüğümüz bir deneyimdir bu.”³²

Yukarıdaki tanımda da belirtildiđi üzere, sinema her ne kadar bir endüstri ya da bir kitle iletişim aracı olsa da, zaman zaman insanların dış dünyadan kaçmak ya da eğlenmek için kullandıkları bir mecra haline gelmiştir. Bu yönüyle sinema, Platon’un “mağara metaforu”nu ironik bir biçimde andırırçasına, karanlık bir salonda perdede izlenen çeşitli hikayeler aracılığıyla, seyirciyi dış dünyadan uzaklaştırıp hayal dünyasına yaklaştıran yeni pencereler sunar. Bu bağlamda, tiyatro ve sinema sanatlarının ortak paydası seyircidir diyebiliriz.

Seyirci ögesinin yanında sinema ve tiyatronun benzeştiđi bir başka yapısal öge ise, yazınsal metinlere dayalı olarak gerçekleşen hikaye anlatım biçimleridir. Sinemada senaryo, tiyatrodaki ise oyun metni üzerinden yansıtılan hikayeler, her iki sanatın özgün anlatım biçimleri içinde yođrularak seyirci karşısına çıkmıştır. Bu noktada tiyatro ve sinemanın anlatım biçimlerinden kaynaklanan birtakım teknik, estetik farklılıklar olsa da, gerek senaryonun gerekse oyun metninin klasik yapı olarak bilinen bir dramaturjik yaklaşım üzerinden yapılandırılmaları, yukarıda belirtilen benzerliđi desteklemektedir. Buna göre; klasik/konvansiyonel bir bakış açısı ile ifade edecek olursak, mimetik bir yaklaşımdan beslenen sinema ile, diegetik bir yapıyı esas alan tiyatro eserlerinin yazınsal altyapıları arasında dramatik yapı açısından belirgin ilişkiler mevcuttur. Bununla birlikte sinemada bulunan bazı terimlerin kökeni, tiyatroya dayanmaktadır. Bir örnekle belirtecek olursak; *“Etimolojik olarak Latince “scaenarium”dan türemiş ve italyancada “scenario” şeklinde oluşmuş kelimedenden gelmektedir. Mimarideki “sahne boşluğu” anlamıyla tiyatro sahnesi demektir. Sözcük bu haliyle, 16. Yüzyıldan itibaren İtalya’da dekor anlamında kullanılmıştır. Sonraları ünlü İtalyan tiyatro grubu Commedia del Arte’nin bir piyesinde taslak şeklinde geçer.”*³³

28 Aralık 1895’te kısa metrajlı belge filmler ile seyirci karşısına çıkan sinema, icadından kısa bir süre sonra dramatik yapıyı esas alan hikayeleri anlatabilen bir sanat haline gelmiştir. Bu durum, 1910’lardan itibaren özellikle Hollywood stüdyo sisteminde endüstriyel bir anlayışla ele alınarak daha da gelişkin bir üretim sistemi içinde ticari bir

³² Özge Nilay Erbalaban Gürbüz, “Modern Sinemanın Erken Tarihi ve Modern Sinema Örneđi Olarak Jean Luc Godard Sineması”, *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, C. II, S. 4, 2014, s. 162.

³³ Öktem Başol, *Senaryo Kitabı: Senaryo Yazım Teknikleri ve Film Örnekleri*, 1.b., İstanbul:İthaki Yayınları, 2017, s.27-28

yaklaşım ile değerlendirilmiştir. Tiyatro'nun doğuşundan sonra, metin kavramından önce 'eylem' önemliydi. Daha sonra tiyatro için değişmez bir unsur olan hikaye, sinemanın günümüzdeki formunun oluşmasında oldukça etkili olmuştur. Bu bağlamda sinema sanatının hikaye anlatımı belli biçimlere ayrılmaktadır.

“Bir filmin başlangıç aşaması onun tasarlanma aşamasıdır. Bu da senaryo yazımıdır. Michel Chion bir film senaryosunu şu bölümlere ayırıyor: düşünce ve öykü, sinopsis, outline, tretman, çekim senaryosu, teknik dekupaj ve story-board (Chion, 1987:264). Bu aşamalar sinemasal yaratım sürecinden en temelden en ayrıntılıya olmak üzere film yönetmenine yapacağı filmde yol gösteren bir harita niteliği taşımaktadır.”³⁴

Buradan hareketle bu iki sanat arasında içerik ve anlatı tarzı konusunda benzeşmeler ve ayrımlar olsa da, metin yazımı konusunda biçimsel olarak ayrılmaktadırlar. Bu ayrımları şöyle özetleyebiliriz:

Sinema filminin hikayesindeki en küçük yapı taşı sinopsis oluşturmaktadır. Sinopsis kavramının tiyatrodaki karşılığına kanava denilebilir. Sinopsis aşamasından sonraki bir diğer oluşum da tretmandır. Tretman, hikayenin daha da detaylandırılmış halidir. Tretman, filmin sahneler bölünmüş halinin, eğer senaryoda önemli yer tutuyorsa diyalogların da dahil edildiği ikinci aşamasıdır. Tiyatrodaki karşılığına ise aksiyon planı denilebilir. Sinemada hikayenin adı senaryo iken, tiyatrodaki karşılığına ise karşılık gelmektedir.

Oyun metni, yazınsal anlamda sinemadan farklıdır. Karakterin adı yazıldıktan sonra diyaloglar yazılır. Yazar tercih ettiyse durumlarla ilgili parantez içleri vardır. Ayrıca, oyunun başında sahnedeki dekoru tasvir eden bir bilgilendirme de olabilir.

Bir film senaryosu ise Amerikan ve Fransız format gibi farklı biçimlere sahiptir. Amerikan format, biçimsel anlamda oyun yazımı biçimlerine yakın olsa da, Fransız format senaryo daha farklıdır. Fransız format senaryoda sayfa ikiye ayrılmıştır. Solda senaristin yazdığı mizansen (gerekliyse), duygu durumları, oyunun geçtiği alanı vb. durumları barındırmaktadır. Her sahnenin başına ise olayın geçtiği mekan, gün, ve oynayan oyuncular yazılır.

Benzeşen bir başka öge olarak da aydınlatmanın tiyatro ve sinema için önemi yadsınamaz. Hikaye'nin anlatım gücü ışık sayesinde daha etkili ve anlamlı kılınır. Olay

³⁴ Aktaran: YÜCE Tuncay, “Sinema ve Edebiyat Türleri Arasında Görülen Etkileşimler”, *ZKÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, C. I, S. 2, 2005, s. 71.

ve durumları anlatırken ışığın atmosfer yaratımındaki gücü, seyircinin eserin içinde daha etkin bir biçimde yer almasını sağlar.

Filmlerin siyah beyaz olduğu yıllarda bile aydınlatma zorunluluğu vardı. Dış çekimlerde veya stüdyoda ışık filmin içindeydi. Fakat renkli filmlerle birlikte daha da anlam kazandı. Melies'in, Griffith'in filmlerinde peliküllerin (film şeridi) her bir karesi boyanarak filmin renkli olması sağlanırdı. Bu boyama işlemi görüntüyü daha etkileyici bir hale getirirdi.

“(…)sinema dilinin gelişiminde ilklerin başlangıcını yaratan Griffith, film sanatını ‘ışıkla oyun’ diye tanımlamış; zıtlaşan, bütünleşen ışık yoğunluklarını, öteki görsel öğelerle bir arada yaratıcı biçimde kullanmıştır.”³⁵

Bir örnekle belirtecek olursak, Coppola'nın ‘Godfather’ı (1972), Dünya sinema tarihinde bugün de önemli bir yer tutmaktadır. Filmin kendine has denilebilecek düzeydeki tonları, hikayeyi oldukça karanlık bir atmosfere itmiştir. Anlatı yönünden oldukça destekleyici olan bu seçim elbette filmin görüntü yönetmeni ve ışık şefinin de başarısıdır. İlk filmdeki meşhur düğün sahnesi gündüz saatlerinde geçmektedir. Fakat bir arşivde, o sahnenin akşam çekildiği anlatılmaktadır.³⁶ Bu sahne ışık kullanımını için oldukça iyi bir örnek sayılabilir.

Uzamsal anlamda bakıldığında, tiyatro sinemaya oranla daha kısıtlı bir alanda gerçekleşmektedir. Kameranın özgür hareket kabiliyeti bir tiyatro sahnesi için geçerli değildir. Sinema filminde seyirci kendisine gösterilen yere bakar. Fakat tiyatro sahnesinde seyirci daha özgürdür. Bir oyuncudan sıkıldığında, bir aksesuara veya bir dekora gözü kayabilir. Seyirciyi oyuna en iyi şekilde dahil edebilmek için ışık elbette ki çok önemli bir faktördür. Tıpkı sinemada olduğu gibi tiyatrodaki da atmosfer yaratımında ışık önemlidir. Yönetmenin isteği doğrultusunda sahne genel bir aydınlatma veya lokal aydınlatmalarla farklı şekillerle boyanır. Bu eylem oyunun izlenebilirliği açısından oldukça önemlidir. Bu bağlamda baktığımızda ışık, sinema ve tiyatro sanatlarında vazgeçilmez bir unsurdur. Işığın anlatı üzerindeki gücü, seyirci ve eser arasında bir köprü niteliğindedir.

³⁵ Mustafa Sözen, ‘Sinemada Anlam Yaratın Bir Öge Olarak Işık Tasarımı Ve Örnek Çözümler’, *Selçuk İletişim*, C. VII., S. 4., 2013, s. 153.

³⁶ Daha detaylı bilgi için bkz., <https://www.imdb.com/title/tt0068646/trivia>

Tiyatro ve sinemayı karşılaştırırken, bir de bu iki sanatın gerçeklik ile kurduğu ilişkinin perspektifinden bakmak yerinde olacaktır. Bu bağlamda her iki sanatın “gerçekliğin temsilinde kendine yer açmaya çalışmasının mücadelesi; sinema-tiyatro öncesinde, resim-fotoğraf arasında sürer. (...) Performans alanının sinemanın asal dil kurucusu kamera ile nasıl bir flört içinde olduğu gidip gelip kameraya sürtünmesinden de anlaşılabilir.”³⁷ Buna göre, gerçekliğin ve oyuncunun performansının seyirciye iletilmesinde sinemada “kameranın” devreye girdiğini söyleyebiliriz. Böylece ister belgesel ister kurmaca olsun, filmsel dünyanın seyirciye sunulmasında kamera yönetmenin dışında üçüncü bir göz olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu durum, gerçekliğin temsilinde ve seyirciye iletilmesinde tiyatrodaki doğrudan ve canlı bir biçimde gelişen sürecin, sinemada film kayıt aygıtları üzerinden ve dolaylı olarak gerçekleştiğinin göstergesidir.

Seyircinin sahnede veya beyazperdede görmek istediği durumlar, zamana ve kitleye bağlı olarak değişim gösterir. Sinema ve tiyatronun anlatı gücü, gerçekçilik ile birleştiğinde seyirci ve eser arasında bir bağ kurar. Günümüzde tiyatro ve sinema alanında alternatif yönelimler denenmekte ve kendi izleyici kitlesini oluşturmaktadır. Tiyatro’nun klasik döneminde başlayan gerçekçilik algısı, günümüz tiyatrosunda absürt, fiziksel tiyatro vb. türlere yönelim arttığından dolayı etkisini eskisi kadar sürdürememektedir demek yanlış olmaz.

“Gerçekçilikte kolay çözümlerden kaçınılır ve bir durum her yönü ile tartışılır. Tiyatro yazarlarının seyircisinden beklentisi oyundan gerçekmiş gibi etkilenmesi bunu yaparken de bir oyun izlediğinin bilincine varmasıdır. Sahnede illüzyon önemli bir yer taşımaktadır. Seyirci gördüklerine inanmazsa olayı bilimsel olarak alamaz.”³⁸

Sinema, düşsel zenginliklerin kurgulanabilirlik oranı yüksek ve inandırıcılık açısından teknolojiden oldukça faydalanan bir sanattır. Bu bağlamda hikayenin gücü, görsel efektler ve ışığı zenginleştirilip, gerçekçi öğeleri ön plana çıkartarak artırılabilir. Bu bağlamda teknolojiden oldukça faydalanan bir sanattır. Bu bağlamda hikayenin gücü, görsel efektler ve ışığı zenginleştirilip, gerçekçi öğeleri ön plana çıkartarak artırılabilir.

“Sinema, renklerden ışığa, sesteki kurguya, kamera hareketlerinden objektif açısına kadar tüm araçlarla ve simge olarak imajları kullanarak bir dil (language) kurar. Sinematografi, zamanı yeniden kurar... Filme alınıp görüntülenecek mekanın düzenlenmesi, sahne tasarımı, dekor, kostüm, makyaj ve efektler yönetmene gerçek yaşamdaki mekan ve görünümü kendi görüş ve amacı doğrultusunda değiştirme

³⁷ Beliz Güçbilmez, “Kosmos’da An Dramaturgisi Ve Hayv-an Oluş”, *Ve Sinema*, Derleyen: Gül Yaşartürk, İstanbul: Doruk Y., 2013, s. 52-53

³⁸ <http://www.tiyatrodunyasi.com/2007/04/19-yy-sanat-akimlari-56276>

olanağı sağlar. Yönetmen somut görüntülerle gerçek yaşamdan düşlere, düşsel mekandan hayallere geçebilir ve sinemasal mekan kavramını, anlayışını ortaya koyar.”³⁹

Yukarıda da belirtildiği gibi, sinemanın zaman ve mekanı plastik malzeme olarak ele alıp onu kendi dili çerçevesinde istediği gibi kullanabilmesi, tiyatro ile arasındaki en önemli farklardan biridir. Bu bağlamda her iki sanatın gerçeklik ile kurduğu ilişki anlatım yöntemlerine ve dolayısıyla da oyunculuk performanslarına yansımaktadır.

Sinema ve tiyatro için bir başka önemli unsur da oyunculuktur. İki sanatın da merkezinde yer alan oyuncu, anlatıcıyı temsil etmektedir. Oyunculuk tiyatro sanatıyla başlayıp zamanla sinema içerisinde yeni bir form kazanmıştır. Bu alandaki çalışmalarıyla bilinen tiyatro oyuncusu ve yönetmen Stanislavski'nin, kendi adı ile anılan oyunculuk teknikleri, günümüze kadar yorumlanıp alternatif yaklaşımlarla beslenmiştir.

Seyircinin sinema perdesinde izlediği oyuncu/oyunculuk ile, tiyatro sahnesindeki oyunculuk performansı her iki sanatın yapısal farklılıklarından etkilenir. Örneğin sinema filmi için kamera karşısına geçen oyuncu, tiyatrodaki olduğu gibi sahneden en arka sırada oturan seyirciye kadar sesini duyurmak zorunda değildir. Sadece karşısındaki oyuncunun duyacağı kadar oynamalıdır. Bu da film setinde, tiyatro sahnesine göre daha doğal ve abartısız bir oyunculuk gerektirir. Diğer yandan tiyatrodaki sahnede oyuncunun seyirciye sunduğu performans o andaki canlı performansdır ve o sırada herhangi bir düzeltme veya değiştirme yapılması mümkün değildir. Sinemada ise ilgili sahne tekrar tekrar ve farklı kamera açıları ile çekilip, kurguda en uygun performans seçilerek seyirciye sunulabilir. Dolayısıyla bu noktada tiyatro ve sinema için iki farklı oyunculuktan söz etmek mümkündür.

“Kamera oyunculuğunun profesyonel anlamda gelişim göstermesi, profesyonel kamera ve sinema oyunculuğu eğitiminin, tiyatro eğitimine göre yüzeysel kalması bunun en büyük nedenlerinden biridir. İki farklı oyunculuğu da ayrı disiplinler olarak görmek gerekmektedir ve zorluk derecelerine bakılması yerine nasıl olması gerektiği üzerine durulursa iki farklı oyunculuk modeli de gelişim gösterecektir.”⁴⁰

³⁹ Cüneyt Gök, ‘Sinema ve Gerçeklik’, *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, C.I, S. 2, 2007, s. 115.

⁴⁰ Taner Solmaz, Hakan Yüksel, ‘Oyunculuk ve Oyunculuğun Tiyatro ve Sinema Sanatına Yansıması’, *Tarih Okulu Dergisi (TOD)*, Yıl 9, Sayı XXVIII, 2016, s. 587.

Bu bağlamda bakıldığında bir oyuncu için ‘kamera önü’ ve ‘sahne’ ayrımı çok önemlidir. Bu durum oyuncunun seyirci ile kuracağı bağın doğrudan ya da dolaylı olmasını etkileyebileceği gibi, oyunun seyirci tarafından alımlanması sürecinde de sinematografinin kamera önü oyunculuğu bağlamında devreye girdiğini göstermektedir.

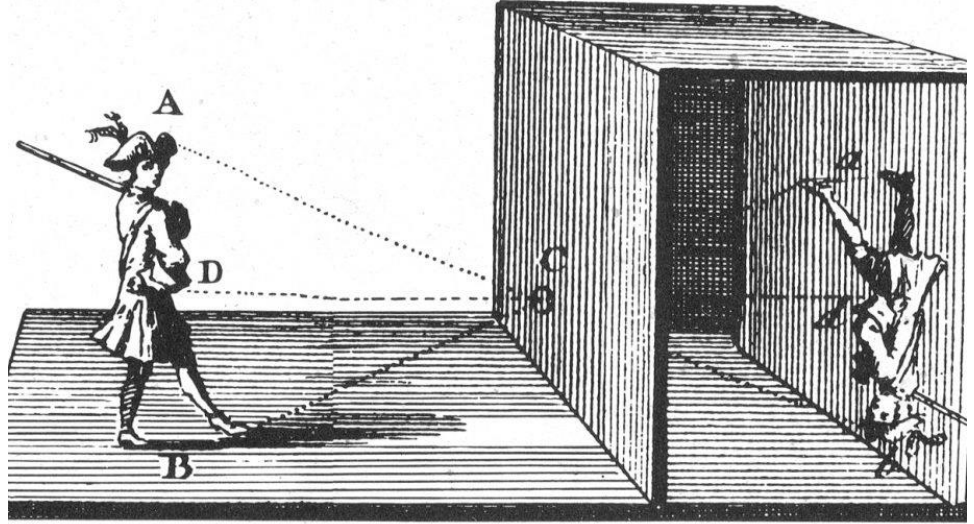
Bütün bu açıklamalara dayanarak tiyatro ve sinema arasında her iki sanatın anlatım yöntemlerine dayalı olarak belirli bir etkileşimden söz edilse de, sinemanın kamera aracılığı ile icra edilen ve teknoloji ile yoğun ilişkisi olan bir sanat olması, tiyatro ile sinema arasındaki en temel farkı oluşturur. Bu durum, senaryodan kurguya, aydınlatmadan çevre ve mekan tasarımına kadar sinemanın zaman ve mekanı plastik bir malzeme olarak kullanıp, buna dayalı bir anlatım tekniğine sahip olması nedeniyle, özellikle bu iki sanatın oyunculuk alanındaki farklılıklarının belirginleşmesini sağlar.

2. BÖLÜM: SİNEMA

2.1. Sinema Tarihine Genel Bir Bakış

Sinema tarihi ile ilgili kaynaklar incelendiğinde, sinemanın arkeolojisinin tarih öncesi dönemlere kadar dayandırıldığı söylenebilir. Sanat tarihçisi E. H. Gombrich'in de belirttiği gibi; “Bir zamanlar bazı adamlar renkli toprakla bir mağaranın duvarına kabaca bizon resimleri çiziktiriyordu.”⁴¹ İnsanın bu resmetme duygusu, zamanla ışık ve gölgenin de kullanımıyla farklı bir biçimde gelişmiştir. Bu noktada, teorik temelleri yüzlerce yıl öncesine dayanan bir buluşa, “camera obscura”ya değinmek yerinde olacaktır.

Karanlık oda yani *camera obscura*, sinema tarihinin gelişiminde öncü rol oynamıştır. Film kameralarının atası sayılan camera obscura, karanlık bir oda olarak hazırlanan bir mekanda, ışığın odanın duvarında açılan küçük bir delikten geçerek dışarıdaki görüntünün/manzaranın odanın duvarına ters olarak yansıtılmasını sağlayan bir araçtır.



Şekil 1. Camera Obscura

⁴¹ E.H. Gombrich, *Sanatın Öyküsü*, 16. b., İstanbul:Remzi Kitabevi, s. 16.

Geçmişten günümüze kullanılan fotoğraf makinelerinin ve cep telefonlarının kameralarının çalışma prensibinin temellerini atan camera obscuranın ardından, sinematografa giden yolda karşımıza çıkan bir başka aygıt ise “büyülü fener” olmuştur:

“On yedinci yüzyılın en önemli buluşlarından biri olan büyülu fener (Lantern magica) sinema göstericisinin öncüsüdür. Saydam bir nesne üzerine yapılmış bir resmin, bir ışık kaynağından gelen yoğun ışık aracılığıyla bir perdeye yansıtılmasını sağlayan büyülu feneri, hemen hemen eşzamanlı olarak iki din adamı gerçekleştirir. Alman rahip ve araştırmacı Athanasius Kircher (1602-1 680) ders verdiği Roma'daki Cizvit Kolejinde, cam üzerine yapılmış resimleri, mum ışığı ve mercekler aracılığıyla duvara yansıtan bir aletin tanıtımını yapar.”⁴²

Bu ve benzeri teknik gelişmeler, sinemanın doğuşu için önemli bir zemin hazırlamıştır. Bu süreç Lumiere kardeşlerin sinematograf adlı aygıtı icat etmesiyle ivme kazanmıştır. Edison'un mucidi olduğu kinetoskop cihazı, Lumiere kardeşlerin “hareketli görüntü” fikrini geliştirmelerine yardımcı olmuştur.

“Auguste Lumiere anılarında şöyle der: *“Edison'un kinetoskopu, bizi kalabalık bir salondaki seyircilere, hareket eden insanları, nesnelere bir perde üzerinde, gerçeğe uygun bir biçimde gösterebilme düşüncesine yöneltti. 1 894 yılı sonuna doğru bir sabah kardeşimin odasına gittiğimde, bana rahatsızlandığı için gece uyuyamadığını ve düşündüklerimizi gerçekleştirebilecek bir düzenek tasarladığını söyledi. Görüntü içeren film, kenarlarına açılacak deliklere sırayla girecek tırnaklar aracılığıyla, dikiş makinesindeki yöntemle benzer bir biçimde yukarıdan aşağıya doğru hareket ettirilecekti. Kardeşim bir gecede sinematografi bulmuştu.”*⁴³

28 Aralık 1895'te Lumiere kardeşlerin Paris'te bulunan Grand Cafe'de yaptıkları ilk film gösterimi, sinemanın doğuşu ve endüstriyel/ticari yönünün oluşumu açısından bir başlangıç noktası olarak değerlendirilebilir. Erken dönem seyircisi o yıllarda ilk kez para vererek sinema salonlarına gitmiş ve sinema seyircisi olarak bilinen belirli bir kitle oluşmaya başlamıştır.

Başlangıçta kısa belge filmlerle ortaya çıkan sinema, bu alandaki öncü yönetmenler (George Melies, D. W. Griffith, E. S. Porter vb.) tarafından çekilen kurmaca filmlerle, kısa sürede kendi dilini ve anlatım yöntemlerini belirginleştirmeye başlamıştır. Çekim ölçekleri, kurgu-paralel kurgu, aks çizgisi/180 derece kuralı gibi sinematografik kodların ilk örneklerinin verilemeye başlandığı bu dönemden itibaren sinema hızlı bir gelişme göstermiş; 1910'lara gelindiğinde sinema toplumsal alanda tiyatroya da alternatif olabilecek yeni bir eğlence biçimi olarak kendine yer edinmiştir.

⁴² Rekin Teksoy, *Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi*, 3. b., C. I, İstanbul:Oğlak Yayınları, 2009, s. 17.

⁴³ Aktaran:Rekin Teksoy, a.g.e., s. 30.

Bu süreçte sinemanın öncü isimlerinden olan G. Melies'nin çalışmaları, sinema sanatını tiyatrodan ayıran anlatım yöntemlerinin ilk örneklerini oluşturur. Bu bağlamda, Melies'nin çekimlerinden birinde gerçekleşen teknik bir aksaklık, rastlantısal olarak sinemada “görsel efekt” olgusunun keşfine yol açmıştır:

“Kamera yoluyla elde edilebilecek "hile"lerin çoğunu keşfeden Melies'e bu fırsatı veren rastlantı şuydu: Paris'in Opera Meydanı'nda çekim yaptığı bir gün kamerası aniden arızalanıp duruvermişti. Yeniden çalıştırılıncaya dek geçen sürede, sabit duran kameranın önündeki yaşam akmaya devam etmiş, hareketler, eylemler değişmişti. Çektiği filmi seyrettiğinde Melies, bir kadının aniden erkeğe, bir otobüsün ise cenaze arabasına dönüşüverdiğini gördü. Böylece, "hareketli resim" tekniğinin sihirli, doğaüstü kapasitesini keşfetmişti. Kısa zamanda, bindirme, erime, hareketsiz görüntü, hızlandırılmış ve yavaşlatılmış hareket, kararma-açılma, maskeleyme, tersine hareket gibi teknikleri geliştirdi.(...) Film aracılığıyla gerçekliği değiştirebilme, görsel olarak yeniden düzenleyebilme ve fantezi niteliğinde kısa öyküler anlatabilme olanağını fark edip kullanan Melies, bir anlamda gözbağcılığın sinemadaki karşılığını geliştirdi.”⁴⁴

Sinema tarihi için bir başka önemli dönüm noktası ise, ses/diyalog ögesinin sinemasal anlatım içinde yer almaya başlamasıdır. Perdede oynayan filmlere eşlik eden basit ses efektleri, orkestra ve film içindeki temel diyalogları gösteren arayazılar dışında filmlerin “ses”siz olarak seyirci ile buluştuğu 1927-28'lere kadar, sinemanın sadece görüntülere dayanarak hikayeler anlatması söz konusu iken, ses ögesinin sinemaya girmesiyle birlikte mizansenden oyunculuğa, senaryo yazımından yönetmenliğe varıncaya dek birçok sinemasal öge bu yeni teknik buluştan etkilenmiştir. Sesli filmin sinema anlatımına etkilerini aşağıdaki gibi özetlemek mümkündür:

“ 1 – Sessiz sinema evrensel dil niteliği taşıyordu. Filmler dilleri farklı ülkelerde rahatlıkla gösteriliyor, sadece ara yazılarını çevirmek yetiyordu. Sesin kullanımıyla birlikte dil sorunu ortaya çıktı.

2 – O güne kadar sessiz sinemanın mitleri haline gelen pek çok oyuncu seslerinin uygun olmaması nedeniyle işleyim dışı kaldılar. Konuşma yönünden iyi yetişmiş tiyatro oyuncularını için büyük bir talep başladı.

3 – Eski senaryo yazarlarının yerini tiyatro yazarları aldı.

4 – Sesli çekimler teknik açıdan büyük engeller getirdi. Yönetmenler çekim sırasında oyunculara ve ekibe komut verme özgürlüğünden yoksun kaldılar. Çok daha önemlisi kameralar, ses geçirmez küçük odacıklara kondu. Bunun sonucunda kamera durağanlaştı, oyuncular birbirlerine değil, masa çekmeceleri, çiçek saksıları gibi yerlere yerleştirilen mikrofonlara konuşur oldular.

Bu teknik yetersizlikler kısa sürede aşıldı. “Blimp”in ve “modern mikrofonların” bulunmasıyla birlikte sinema tekrar eski özgürlüğüne kavuştu.

5 – Tiyatro oyuncularının ve yönetmenlerinin sinemaya girmesi, kameranın hareketsizleşmesi sinemayı tiyatroya etkisine soktu.

⁴⁴ Nilgün Abisel, Sessiz Sinema, 2.b., İstanbul: Om Yayınevi, 2003, s. 56.

6 – Sesli sinemayla birlikte yeni bir tür ortaya çıktı, “Müzikal”. Tıpkı Western filmleri gibi müzikaller de Amerikan sinemasının yarattığı bir tür olarak tarihe geçti. İlk müzikal olarak değerlendirilen “**The Broadway Melody (MGM – 1929), % 100 konuşmalı, % 100 şarkılı ve % 100 danslı film**” olarak lanse edildi. MGM’in başlattığı bu furyaya kısa zamanda Warner Kardeşler, Fox, Paramount, Universal şirketleri de katıldı. (...)

7 – Farklı Diller sorununu çözebilmek için bazı yöntemler denendi. Bunlardan ilki her bir filmi senaryoyu değiştirmeden tüm oyuncu kadrosunu ve yönetmenini değiştirerek her bir lisan için çekmekti. (...) Edwin Hopkins adlı bir teknik adam, sesleri ve diksiyonları, sesli filme uygun olmayan oyuncular için dublaj tekniğini geliştirdi. Fakay bir kaç filmden sonra oyuncular sendikasının itirazı üzerine bu uygulama ortadan kaldırıldı. 1930’larda Almanya’da Dr. Jacob Karol, aynı yöntemi yabancı filmleri seslendirmek için kullandı.

Bu yöntem, kısa sürede tutuldu ve filmler farklı lisanslar için dublajlanır oldular. Alt yazı ise çok sonraki yıllarda ortaya çıkan bir sistemdi.

8 – Buster Keaton, Harold Lloyd ve Laurel Hardy gibi sessiz sinemanın ünlü güldürü sanatçıları kendilerini sesli döneme uydurabildiler, Chaplin önceleri karşı çıktıysa da “City Lights” (Şehir Işıkları – 1931) filminden başlayarak sesli filmler çekti. (...)

9 – Orijinini Amerikan Sinemasının oluşturduğu Western’ler, silah sesleri, at gürültüleri vb. efektif seslerle daha cazip hale geldi.”⁴⁵

Sinemaya ses olgusunun girişine dair yukarıda maddeler halinde belirtilenlerden de anlaşılacağı üzere, bu yeni teknik gelişmeden en çok etkilenen alanlardan biri de oyunculuk olmuştur. Diğer yandan ses ve diksiyon açısından yeterli olan oyuncuların genellikle tiyatro alanından gelmesi ve tiyatro kökenli yazarların senaryo yazımı alanına girmesi, sinema ve tiyatro sanatları arasındaki etkileşimin bu dönemde ne denli yoğun olduğunu göstermektedir.

Bu yıllardan itibaren sinema alanında sesini iyi kullanabilen oyuncular daha görünür hale gelip yıldızlaşırken, senaryo yazımı alanında bu yeni tekniğin anlatımsal bir öge olarak hikaye içine girdiği ve sinematografik düzenleme açısından dikkate alındığı bir işleyiş ortaya çıktı. Yukarıda da belirtildiği gibi ses ögesinin sinemada kullanımını sinemanın doğasında var olan “hareket”i görece kısıtlayarak daha teatral bir çerçeve-kompozisyon-kurgu tasarımına yol açsa da, ilerleyen dönemde bu alandaki yeni teknik gelişmelerle birlikte bu ve benzeri sorunlar aşılmıştır.

Sinema dilinin ses ile birlikte zenginleştiği bu süreci oyunculuk açısından değerlendirdiğimizde; ağırlıklı olarak diegetik bir anlatı yapısına sahip olan tiyatro sanatı ile mimetik bir yaklaşımı benimseyen sinema arasındaki ayrımın oyunculuk

⁴⁵ Alev Demirbilek, *Dünya Sinema Tarihi – I. Bölüm*, İstanbul:Engin Fotokopi, 1994, s.79-80

alanına da yansıdığı söylenebilir. Bu durumda tiyatro sahnesindekinden farklı olarak sinemada yer alan oyuncu, yönetmen için adeta görsel bir materyal haline gelerek çerçeve içinde ve filmin kurgusal yapısında yer alan diğer görüntülerle birlikte anlam üreten bir işlev üstlenir. Bu da sinema oyuncusunun yeri geldiğinde daha sade/minimal/donuk oyunculuk performanslarıyla seyirci karşısına çıkması anlamına gelmektedir. Sinema kuramcısı Rudolf Arnheim'in da aşağıda belirttiği gibi, tiyatrodaki var olan söze dayalı anlatım biçimi sinemada farklı bir yapıya bürünür:

“Oyuncular sürekli konuştukları için tiyatronun bütünüyle nasıl doğaya aykırı, nasıl stilize edilmiş olduğu belki de hiç açıkça dikkat çekmedi. (...)Sözler her eylemin üzerine örter ve etkisini azaltır. İlk taslakta bile sahneler öyle planlanır ki, olaylar dizisi aralıksız konuşmalarla açıklanır.”⁴⁶

Sinema-tiyatro ilişkileri açısından bakıldığında, değinilmesi gereken konulardan biri de, sinema tarihinde “*Film d'Art*” olarak bilinen akımdır: Fransız kökenli bu oluşum, o yıllarda sinemanın hem sanatsal hem de endüstriyel boyutlarının yapılanmasında etkili olmuştur.⁴⁷ Dilimize sanat sineması olarak çevirilebilecek olan bu film yapım anlayışı, dönemin sinemacılarının o yıllardaki tiyatro seyircisini de sinemaya çekme stratejisi ile ilişkilidir.

“(…)sinemayı bir iş alanı olarak değerlendiren yapımcılar, yatırımlarını güvenceye alabilmek için, sinemanın tiyatroyu örnek alması gerektiği, ancak bu yoldan bir sanat dalı niteliğine kavuşabileceği, "sinemanın geleceğin tiyatrosu olacağı" görüşünü öne sürdüler. Böylece Fransız sinemasında, yazarların, tiyatro adamlarının ve oyuncularının ağırlıklı bir yere sahip olduğu "Film d'Art" dönemi başlamış oldu.”⁴⁸

Genellikle teatral bir anlatım tarzına sahip olan bu filmler, sinemanın kendine özgü yapısını olumsuz etkilediği gerekçesiyle eleştirilmiş, bu filmlerde sergilenen oyunculuk performansları yapay ve stilize bulunmuştur:

“Teatral film, sessiz sinemanın Film d'art (Sanat filmi) akımı içindeki kökenleriyle bütün sinemasal prensiplere karşı gitmektedir. Aktörleri ve onların stilize edilmiş konuşmaların yapay ya da dikkatlice seçilmiş dekorlarla çevreleyen kapalı bir forma sahiptir. Hiçbir şey keşfetmez ve sadece zorunlu olarak ussal bir oyunun sahnelenmesini kaydeder.”⁴⁹

⁴⁶ Rudolf Arnheim, *Sanat Olarak Sinema*, çev. Rabia Ünal, 1. b., Ankara:Öteki Yayınevi, 2002, s. 76.

⁴⁷ “Le Film d'Art adlı bir şirket filmlerin estetik ve entelektüel cazibesini arttırmak için Fransa'nın önce gelen oyuncularını bir dizi prestijli edebi ve teatral uyarlamada sunduğunda, filmler hala ağırlıklı olarak panayırın ve beş sentlik salonlar'ın koruması altındaydı.” David Parkinson, *Sinemayı Değiştiren 100 Fikir*, çev. Yeşim Burul, İstanbul:Literatür Yayınları, 2015, s. 37.

⁴⁸ Teksoy, *Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi*, s. 40.

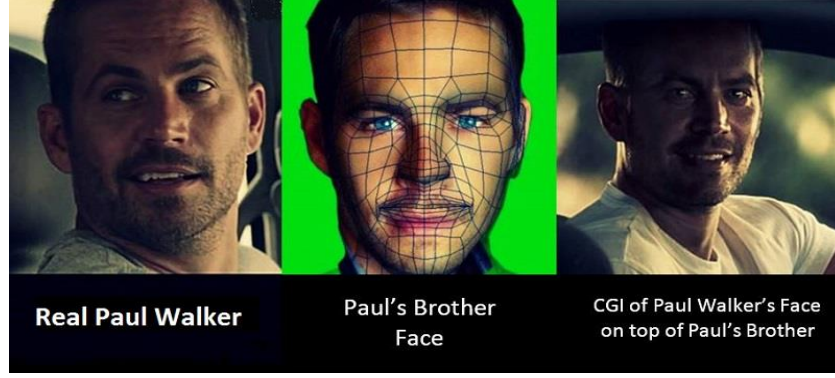
⁴⁹ J. Dudley Andrew, *Büyük Sinema Kuramları*, çev. Zahir Atam, İstanbul:Doruk Yayıncılık, 2010, s. 208.

Tiyatro oyuncularının kamera karşısına geçmeye başladığı bu yıllar, bir anlamda onlar açısından kamera önü oyunculuğu ile tanıştıkları ve bu alana uyum sağladıkları bir süreç olarak değerlendirilebilir. Bu durum aynı zamanda sinemada oyuncu ögesinin de öne çıktığının göstergesidir. Örneğin, “*Bernhardt ve Gabrielle Réjane gibi tiyatro sahnesi divalarının kamera önüne geçmede gösterdikleri çabukluk, sinema oyunculuğunun statüsünün yükselmesine de yardımcı*”⁵⁰ olmuştur. Bu bağlamda sinema tarihinde film d’Art/sanat filmi akımı sinema oyunculuğu açısından da bir geçiş dönemi olarak düşünülebilir.

Sinema tarihinin dönüm noktaları açısından öne çıkan bir başka konu ise sinema-teknoloji ilişkileridir. Ses, renk, geniş perde vb. teknoloji ile bağlantılı olan tüm yönleri, aynı zamanda sinema dilinin içeriğini de etkilemektedir. Teknolojik gelişmeler konusunda CGI’in (computer generated imaging) yeri oldukça önemlidir. Bilgisayar ortamında geliştirilen görsel efektler, anlatıyı yapay veya doğal biçime sokması konusunda tartışmalar başlatmış olsa da, filmsel dünyanın sınırlarını genişletmektedir.

Bilgisayar teknolojilerinin giderek film yapımının tüm aşamalarını etkilediği günümüzde, sinema oyunculuğu alanında da bu gelişmelerin izlerini gözlemlemek mümkündür. Örneğin, *Karayip Korsanları: Salazar’ın İntikamı* (Joachim Rønning, Espen Sandberg - 2017) filminde Johnny Depp’in oynadığı karakterin flashback (geriye dönüş) sahnelerinde, karakterin gençlik dönemi için CGI teknolojisi kullanılmıştır. Bu konuda bir başka örnek ise 2015 yapımı *Hızlı ve Öfkeli 7* filmidir: Hızlı ve Öfkeli 7 filminin çekimleri sırasında ölen aktör Paul Walker’ın sahneleri, aktörün ölümünden sonra da devam ettirilmiş; CGI teknolojisi ile aktörün yüzü dijital ortamda oluşturulmuş ve kalan sahneler çekilmiştir.

⁵⁰ David Parkinson, *Sinemayı Değiştiren 100 Fikir*, çev. Yeşim Burul, 1. b., İstanbul:Literatür Yayınları, 2015, s. 37.



Şekil 1. “Hızlı ve Öfkeli 7” filminde uygulanan bir CGI örneği (“Hızlı ve Öfkeli 7”/Fast and Furious 7, James Wan, 2015)⁵¹

Bütün bu açıklamalardan da anlaşılacağı üzere sinema sanatı, tarihsel süreçte önce teknik olarak var olmuş, kısa sürede kendi dilini ve anlatım ilkelerini oluşturup yedinci sanat olarak bir kimlik kazanmış; sinema oyunculuğu da bu zaman dilimi içinde sinema-teknoloji ilişkilerinin de izlerini yansıtan biçimlerde belirli bir evrim geçirmiştir.

2.2. Sinematografinin Temel Öğeleri

Sinematografi insan yüzüdür – Ingmar Bergman

Sinemayı sanat yapan en temel özelliği, belirli bir hikayeyi kendine özgü bir dil kullanarak anlatabilmesidir. Sinema dili olarak bilinen bu yapı içinde bir hikaye içeren senaryo, sinematografinin temel öğeleri kullanılarak seyirciye aktarılır. Bu bağlamda dramatik bir yapının seyirciye aktarımı, bir filmin sinematografik açıdan iyi olmasıyla ilişkilidir.

Hareketle yazı yazma anlamına gelen sinematografi, işlevleri açısından bakıldığında filmsel yapı içinde görsel algının düzenlenmesi ve stilize edilmesi anlamına da gelmektedir. Diğer yandan yönetmenin anlatım tarzı, görsel bir sanat olan sinema için oldukça önemlidir. Sinematografik açıdan iyi planlanmış filmsel yapı, seyirciye izlenebilirlik açısından kolaylık sağlamak ve estetik hazzın uyanmasına yol açmaktadır.

⁵¹ Dennis Cooper, *Post-Actors*, 04.03.2017, <https://denniscooperblog.com/post-actors/>

Klasik anlatı sinemasında kameranın konumu, hikaye aktarımında gidilecek yolu belirler demek yanlış olmayacaktır. Hikayeyi anlatan taraf ve seyirci arasında geçen bir diyalog gibi, kamera burada bir köprü görevi üstlenmektedir.

“Kamera kaçan bir atlı ile birlikte *hareket edebilir*, ilgiyi artırmak için dramatik bir sahnenin *içine girebilir*, başka türlü görülemeyen mikroskobik bir dünyayı *gösterebilir* veya yörüngedeki bir uydudan dünyayı *gözleyebilir*.”⁵²

Yukarıda belirtilen öğelerin yanında filmin hikayesinin perdeye/seyirciye iletilmesinde sinematografi kadar kameranın önündeki oyuncunun da önemli olduğunu söyleyebiliriz. İlerleyen bölümlerde kamera önü oyunculuğu başlığı altında ele alınacak bu konuya geçmeden önce sinematografinin temel öğelerinden olan; kompozisyon, çekim ölçekleri, aydınlatma, kamera hareketleri ve kurgu gibi kavramlara değinmek, kamera önü oyunculuğunun ne anlama geldiği konusunda daha açıklayıcı olacaktır.

2.2.1. Kompozisyon - Çekim Ölçekleri

Bir filmin görsel düzeni içerisinde kompozisyon ana unsurlardan biridir. Seyirciye anlatılan hikayenin akıcılığı, yönetmenin oluşturacağı görsel dünyanın düzenlenmesiyle oluşturulur. Kimi zaman bazı yönetmenler kendi sinema anlayışları çerçevesinde bilinçli olarak seyirciye aykırı gelen görüntüler çekseler de, ana akım sinemada (mainstream) uyuşum haline gelmiş belirli kompozisyon yaklaşım bulunmaktadır. Filmde yer alan nesnelere, oyuncular ve mekanlar belirli bir uyum ve denge içerisinde çekildiğinde bir anlam kazanır. Hikayenin içinde devingen bir etken olan oyuncu, filmsel uzam içerisinde mekan ve kamerayla uyumlu olmalıdır. Bu uyum kompozisyonun oluşturulmasıyla sağlanmaktadır.

“Kameraman bir oyuncuyu, bir mobilyayı ya da eşyayı her konumlandırışında kompozisyon oluşturur. Seyircilerden olumlu tepki alınabilmesi için, oyuncuların ortam içindeki yerleri ve hareketleri planlanmalıdır.”⁵³

Sinemada, bir filmin herhangi bir sahnesinin çekimi sırasında kompozisyonu düzenlerken rastlantısal durumlardan bahsetmek doğru olmayacaktır. Buna göre her sahne ve her çekim, yönetmenin önceden planladığı ve gerektiğinde nedenlerini

⁵² Joseph V. Mascelli, *Sinemanın 5 Temel Ögesi*, çev. Hakan Gür, 2. b., İstanbul: İmge Kitabevi Yayınları, 2007, s. 15

⁵³ Mascelli, *Sinemanın 5 Temel Ögesi*, s. 207

açıklayabileceği bir görsel yapı içinde kompoze edilir. Dolayısıyla anlatılan hikaye ve görüntü dünyası yönetmene bağlı olarak gelişmektedir. Boş ve anlamsız nesnelere düzenlenmiş bir çerçeve (kadraj) veya kendi halinde sahnede devinen bir oyuncu, seyircinin görsel algısını olumsuz etkileyerek, filmde kopmasına ya da filme olan ilgisinin azalmasına neden olabilir. Bu durum aynı zamanda filmin görüntü estetiğini de olumsuz etkileyecektir.

“Bir planın kompozisyonundaki herhangi bir şey ve her şey, izleyici tarafından izlediği öyküyü anlaması için ilgili ve gerekli bir işlevi olduğu için orada bulunduğu şekilde yorumlanır. Bu da, binlerce yıl boyunca geliştirilmiş görsel öykü anlatımının yazılmamış kurallarından biridir (mağara adamları bile yaptıkları duvar resimlerine konu dışı ayrıntıların girmemesi gerektiğini biliyordu) ve ilk kullanıldığı günden bugüne kadar önemini korumaktadır.”⁵⁴

Yönetmenin sinema diline hakim olması, sinematografik olarak neyi nasıl anlatacağı konusunda belirli stratejilerinin olması film yapım sürecinde önemli bir faktördür. Ancak bunun tek taraflı bir unsur olmadığını belirtmek doğru olacaktır. Bu bağlamda, sinemada anlatılan hikayenin alımlayıcısı olarak seyircinin filmsel uyuşmalarla ilişkisi de önemlidir. Böylece anlatılmak istenen ile anlaşılabilir arasında anlam kaybı olmayacaktır.

“Bütün diller gibi, görüntü dili, sinema dili de öğrenilmek ister. Sinema izleyicilerinin çoğu bu dili öğrenmek gerektiğini bilmezler; daha doğrusu çocukluklarından beri karşı karşıya geldikleri bu dili bildiklerini sanırlar. Anadillerini nasıl yavaş yavaş, günlük deneyimleriyle öğrenmişlerse, sinema dilini de bunun gibi öğrendiklerine inanırlar. Bu düşünce ilk bakışta doğru gibi gelir. Çünkü daha önce de belirttiğimiz gibi, sinema dili çok küçük yaşlardan beri karşı karşıya geldiğimiz, anadilimiz gibi yavaş yavaş öğrendiğimiz bir dildir.”⁵⁵

Sinemasal kompozisyonun diğer bir önemli unsuru ise dengedir. Görsel açıdan simetrik ya da asimetrik olarak iyi dengelenmemiş bir çerçeve, filmin estetik yapısını olumsuz etkileyebileceği gibi, anlatıda yanlış anlamalara ya da anlam bulanıklığına yol açarak seyirciyi olumsuz etkileyebilir. Ancak yönetmen belli bir amaç doğrultusunda dengesiz bir çerçeve oluşturuyorsa, bu durum hikayeye olumlu yönde katkıda bulunabilir. Oyuncuların ve nesnelere çerçeve içindeki konumlandırılmaları aynı zamanda psikolojik bir etki de yaratır.

Diğer yandan oyuncunun veya nesnenin kamera ile arasındaki uzaklık veya yakınlık ilişkisine göre, çerçevenin psikolojik etkisi de değişmektedir:

⁵⁴ Gustavo Mercado, *Sinemacının Gözü: Sinemada Kompozisyon Kurallarını Kullanmayı (ve yıkmayı) Öğrenmek*, çev. Selçuk Taylaner, İstanbul: Hil Yayın, 2011, s. 18

⁵⁵ Nijat Özön, *Sinema Sanatına Giriş*, İstanbul: Agora Kitaplığı, 2008, s. 16

“Gerçek yaşamdaki denge, fiziksel ağırlık ile ilişkilidir. Görüntüsel denge ise psikolojik ağırlık ile ilişkilidir ve psikolojik denge de görüntüdeki çeşitli kompozisyon öğelerinin göreceli göz cezbetme gücü tarafından etkilenir.”⁵⁶

Yatay ve dikey eksenli iki boyuttan oluşan sinema perdesi üzerinde üçüncü boyut/derinlik etkisi, aydınlatma ve kompozisyon gibi öğelerin bu amaç doğrultusunda düzenlenmesi ile sağlanır. Sahnenin ne anlattığına bağlı olarak bir perspektif oluşturmak ve oyuncu ile seyirci arasındaki bağı kurmak, özellikle klasik anlatı sinemasının temel öğelerinden olan “özdeşleşme”nin gerçekleşmesi açısından da oldukça önemlidir. Kamera, seyircinin filmi izlediği bir pencere olarak düşünüldüğünde, kamera açısı ve çekim ölçeğine bağlı olarak seyircinin perspektif algısı da bu yönde oluşacaktır. Bu noktada, seyircinin iki boyutlu ekran ya da sinema perdesi aracılığıyla izlediği görsel-işitsel evrenin üç boyutluymuş gibi algılanması, çerçeve içindeki görüntünün düzenlenmesi ile ilişkilidir.

“Oysa sinemacının çalışma alanı iki boyutlu değil üç boyutludur, bu alanın bir de derinliği vardır; dolayısıyla sinemacı bu görevi derinlemesine de yerleştirmek zorundadır; işte bu yerleştirmeye görüntü düzenlemesi adı verilir. Görüntü düzenlemesinin, görüntüye derinlik sağlamakta, üç boyutluluk kazandırmakta büyük bir önemi vardır.”⁵⁷

Yukarıdaki açıklamalar ışığında özetlersek, sinematografinin öğelerinden biri olan kompozisyon, filmdeki devinimin ve bütünlüğün oluşmasında önemli rol oynamaktadır. Sinemada kompozisyonun görüntü estetiği açısından da önemli olan bu işlevi sayesinde; nesnelere, oyuncu ve mizansen aracılığıyla anlamlı bir bütün oluşturularak filmsel anlatı seyirciye doğru bir biçimde sunulmuş olur. Bu yapı içinde oyuncunun hareket alanı, çerçevenin sınırları, objektifler/alan derinliği, çerçeve içindeki nesnelere düzenlenişi, mizansen, çekim ölçekleri ve açıları gibi sinematografik öğeler zemininde ele alınacağından, kamera önü oyunculuğu açısından sinematografik kompozisyon önemli bir öğedir.

2.2.2. Kamera Hareketleri - Çekim Açıları

Kamera önü oyunculuğu ve filmsel yapı bağlamında kamera hareketleri işlevsel olarak oldukça önemlidir. Sinema tarihinde kamera hareketlerinin görece kısıtlı olduğu

⁵⁶ Mascelli, *Sinemanın 5 Temel Ögesi*, s. 218.

⁵⁷ Özön, *Sinema Sanatına Giriş*, s. 47.

yıllar, daha önce de belirtildiği üzere sinemaya ses ögesinin girdiği zaman dilimine denk gelmektedir. Bu dönemde, ses kaydı ile ilgili teknik nedenlerden dolayı kamera hareketlerinin oldukça kısıtlı olarak kullanıldığı söylenebilir. Bu durum, seyircinin filmi adeta tiyatro sahnesini izler gibi tek bir bakış açısından izlemesine yol açmıştır. Ancak ilerleyen yıllarda sinema alanındaki teknik altyapının gelişimine bağlı olarak bu ve benzeri sorunlar aşılmış, kamera yeniden – sessiz dönemde olduğu gibi – özgürlüğüne kavuşmuştur.

Etimolojik olarak hareket/hareketi yazmak/hareketli görüntü (cinematograph, movie, motion picture) gibi anlamlara gelen sinemada, mizansenin oluşturulması açısından da etkin bir rol oynayan kamera hareketleri, sahnenin biçimsel ve içeriksel yapısı açısından oldukça önemlidir. Kamera hareketlerinin sinema sanatı açısından bir başka işlevi ise, sahnedeki öznenin/oyuncunun hareketli ve durağan anlarına eşlik ederek film atmosferinin en güçlü biçimde seyirciye iletilmesidir. Kamera hareketlerinin seyirci açısından etkilerini ana hatlarıyla aşağıdaki gibi açıklamak mümkündür:

“ 1 - Hareketli kamera izleyicinin bakış açısını değiştirir; 2 - İzleyicide sahne içinde dolaşmış hissi yaratır. 3 - Sabit kameraysa izleyicinin sahnenin sinematografik yapısından çok hikayeye odaklanmasına neden olur.”⁵⁸

Sinema sanatı, yönetmenlerin hayal güçlerini özgürce kullanabilmesine olanak sağlayan bir sanattır. Yönetmen istediği sahneyi, istediği kamera hareketleri ile istediği kurgu biçimiyle çeker ve filmi oluşturur.

“Sinemanın en muhteşem yönlerinden biri hikaye anlatıcısına özel bir tür özgürlük sağlamasıdır. Yönetmenler, gerçeklikle hiçbir bağı olmayan ve gerçek dünyada deneyimlememizin mümkün olmadığı sekansları filmlerinde yaratabilirler. Sinemasal Gerçeklik, sadece "gerçek hayatı" veya "gündelik" olayları çekmeye dair sınırlamaları "ortadan kaldıran" bir tekniktir. Yönetmen fizik kurallarını görmezden geldiğinde, standart mantığa karşı çıktığında veya neden-sonuç ilişkisini ortadan kaldırdığında, görüntü, karakter, kurgu ve hikâyeden tamamen yeni özgün sinemasal yapılar yaratabilir.”⁵⁹

Bir sahnenin aksiyonunu belirleyen kamera hareketleri; pan (*yatay çevrinme*), tilt (*düşey çevrinme*), zoom (*optik kaydırma*)⁶⁰, travelling, doly, truck vb. hareketlerden oluşmaktadır. Bu hareketlerden her biri, çekilen sahne için belirli biçimsel, içeriksel

⁵⁸ Yılmaz Arıkan, *Kamera Önü Oyuncululuğu ve Teknikleri*, İstanbul:Pozitif Yayınları, 2018, s. 142.

⁵⁹ Jeremy Wineyard, *Sinemada Çekim Teknikleri*, çev. Gökhan Rızaoğlu, İstanbul:İstanbul Organizasyon, 2010, s. 130.

⁶⁰ Nijat Özön, “Sinema ve Televizyon Temimleri Sözlüğü”, Ankara:Ankara Üniversitesi Basımevi, 1981

amaçlar doğrultusunda kullanılır ve filmin kurgusal mantığı açısından da önemli bir yer tutar. Tripod (kamera sehpa), şaryo, vinç vb. teknik donanımlarla birlikte kullanılarak⁶¹ gerçekleştirilen kamera hareketleri, oyuncu-kamera ilişkisi bağlamında da önemlidir.

Oyuncunun hikaye içindeki konumu ve çerçeve içindeki görünümü açısından, kamera hareketleri ve oyuncunun hareketi arasında belirli bir uyum olması gerekmektedir. Bunun yanında, filmsel yapı içinde yönetmenin tercihleri doğrultusunda kimi sahnelerde/çekimlerde kamera sabit oyuncu hareketli iken bazı sahnelerde de oyuncu sabit kamera hareketli olabilir. Bu süreçte, ilgili sahnenin mizansenini konusunda senaryodan kaynaklanan gereklilikler ve yönetmenin tercihleri, oyuncunun bu sahnedeki hareketinin sınırlarını belirleyen temel faktörlerdir.

2.2.3. Aydınlatma

Sanatta ve günlük yaşamda ışığın önemi büyüktür. İnsanlar, rutin aktivitelerinin çoğunda ışıktan yararlanmaktadır. Gözümüz ile algıladığımız her nesne ışığın yansıması ile görünür olmakta ve beyne sinyaller yollamaktadır. İnsan beynine ulaşan bu sinyaller de nesneyi yorumlamaktadır. Bu durum, sinemanın bizlere sunduğu kurmaca dünyalar için de geçerlidir:

“Aydınlatmada ışığın yönü, açısı ile istenilen etkiler elde edilebilmektedir. Işık kaynakları çekilen konunun çevresinde hareket ettirilerek ya da bazı yerler ışıklandırılarak anlatıma yardımcı olmaktadır. Aydınlatma ile öncelikle mekan ve aksiyonlar izleyiciye gösterilir. Dikkat çekilmek istenen bir nesne ya da kişi özel olarak aydınlatılabilir. Film karakterinin iç dünyasını yansıtan bir ışık da olabilir. Film karakteri gölgeler içinde de bırakılabilir. Filmin dönemini vurgulayan dönemsel ışıklar da yapılabilir.”⁶²

Sinema sanatında dramatik bir öge olarak kullanılmakta olan ışığın gücü oldukça etkilidir. Bu bağlamda sinema tarihinin teknik koşullarına bakıldığında, sinemanın ilk dönemlerinden itibaren görüntü kaydının pelikül/film üzerine gerçekleştirildiği söylenebilir. Buna göre, herhangi bir nesneden ya da oyuncudan yansıtılarak objektifin içinden geçen ışık ışınları, görüntüyü film duyarkatına işleyerek, görüntü kaydının film

⁶¹ Örneğin; bir sahnede kaydırma hareketinin yapılması planlanıyorsa, şaryo (ray üzerinde hareket eden kamera) düzeneğinin kurulması için bir ray sistemi gerekmektedir. Kurulan ray sistemi üzerinde kamera, tekerlekleri olan bir platform üzerine kurulur ve kamera hareketi gerçekleştirilir.

⁶² Mehmet Arslantepe, Sinema Okuryazarlığı, 1. baskı, İzmit: Umuttepe Y., 2012, s. 33.

yüzeyinde kimyasal olarak oluşmasını sağlar. Aynı işleyiş, günümüzde kullanılan dijital kameralar bağlamında bu kez elektronik olarak gerçekleşmektedir. Dolayısıyla film kamerasında ya da dijital kamerada görüntü kayıt işleminin yapılabilmesi için ışık/aydınlatma teknik bir zorunluluktur:

“Bir görüntü sanatı olan sinema ışıksız düşünülemez, çünkü görüntüyü oluşturan en temel öge ışığın varlığıdır. Mekânları, nesnelere veya figürleri yeterli netlikte görebilmesi için kameranın belli yoğunluktaki ışığa gereksinimi vardır(...)”⁶³

Sinemada ışığın teknik gerekliliğinin yanında estetik açıdan da önemli işlevleri bulunmaktadır.

“Teknik olmayan ya da estetik aydınlatmanın amacı şu ilkelere dayanır: biçim ve boyutu göstermek, gerçek ya da gerçekdışının yanılması yaratmak ve psikolojik ortamı sezdirmek. Bu sahnelemenin kendine özgü zaman ve mekanıyla ilişkilidir. Örneğin; uzun gölgeler akşamüstü veya sabah erken saatleri akla getirir, sert, parlak ışık, dış çekimdeki gün ışığını kanıtlar.”⁶⁴

Yönetmen ve ekibinin tasarladığı sahnede yer alan dekor, oyuncu, kostüm vb. öğeler, o sahnenin aydınlatma/ışıklandırma estetiği ile doğrudan ilişkili olarak filme kaydedileceğinden, ilgili sahnenin aydınlatma biçimi bu sahnedeki nesnelere ve oyuncuların teknik ve estetik açıdan görünümünde belirleyici olacaktır. Bu noktada, herhangi bir sahnenin ışıklandırılmasında kullanılan yöntemler ve araç gereçler, o sahnenin dramatik yapısına uygun bir atmosfer oluşturulması bakımından önemli etkiye sahiptir.⁶⁵

Aydınlatmanın sinematografi açısından etkilerine dair yukarıda belirtilen açıklamalar, oyuncu/oyunculuk performansı yönünden de önemlidir. Sinema ya da televizyonda kamera karşısına geçen bir oyuncu, yönetmenin tarif ettiği mizansen içinde oynarken, o sahnedeki doğal ve yapay ışık kaynaklarının farkındadır ve hangi açıdan nasıl bir ışık ile görüntülediğini bilir:

⁶³ Mustafa Sözen, *Sinemada Anlam Yaratan Bir Öge Olarak Işık Tasarımı Ve Örnek Çözümlemeler*, Selçuk İletişim. 2013; 7(4), s. 152

⁶⁴ Bülent Vardar, *Sinema ve Televizyon Görüntüsünün Temel Öğeleri*, 1. Baskı, İstanbul: Beta Y., 2000, s. 48.

⁶⁵ “Aydınlatmanın dramatik öge olarak kullanılmasında iki çeşit etki görülmektedir. Bu etkiler *nesnel* ve *öznel* etkilerdir. Aydınlatmanın *nesnel etkisi*, eşyanın görünüşünü değiştirir. Çekilen nesne ışığa göre farklı görünebilir. *Öznel etki*, aydınlatmanın insanlar üzerinde uyandırdığı duygudur. Güneşli hava sevinç, karanlık keder yaratabilir.”, Mehmet Arslantepe, *Sinema Okuryazarlığı*, 1. baskı, İzmit: Umuttepe Y., 2012, s. 33.

“Kamera önünde olan bütün çekimlerinizde yerinizi belirlemeniz gerekir. Size belirtilen alanın dışında bir hareket yaptığınızda, ışığınızı kaybedersiniz.(...) Deneyimli kamera önü oyuncular, kendi ışıklarını bulmada çok yeteneklidir. Hatta kendi ışıklarının yüzlerine yaptığı sıcaklık derecesinin bile farkındadırlar.”⁶⁶

Özellikle Hollywood stüdyo sistemi içinde üretilen filmlere bakıldığında, “star aydınlatması” olarak bilinen ve ilgili oyuncunun göz ışığına varıncaya kadar her şeyin detaylı olarak planlanıp hazırlandığı setler, aydınlatmanın sinemada ve sinema oyunculuğu alanındaki öneminin göstergesidir. Diğer yandan, film türleri içinde “film noir” (kara film) ve “neo noir” (yeni kara film) olarak bilinen filmler, adlarını bu filmlerde uygulanmakta olan aydınlatma biçiminden almaktadır.⁶⁷

“Sinemada tür filmlerinin de kendilerine özgü aydınlatma tarzları bulunmaktadır. Örneğin korku filmleri karanlık, loş ve gölgeli aydınlatmayla akıllara gelmektedir. Bilimkurgu türü beyaz, gri ve parlak ışıklara yoğun yer vermektedir. Müzikal filmler parlak göz alıcı ışıklara sahiptir. Western filmleri güneş ışığı ve sarı tonlarındadır. Psikolojik ağırlıklı filmler ise kişinin psikolojisini yansıtan aydınlatmaya yöneliktir.”⁶⁸

Sinema ve televizyonda aydınlatma ögesinin teknik ve estetik işlevlerinin yanında psikolojik işlevleri de vardır. Bu bağlamda, sinema dilinin dramatik öğelerinden biri olarak aydınlatma, özellikle korku-gerilim türlerinde ve belirli sahnelerde, karakterin içinde bulunduğu atmosferi ve psikolojiyi yansıtmak için yoğun bir biçimde kullanılmaktadır. Aydınlatmanın bu işlevi kamera önü oyunculuğu açısından da önemlidir.

Film aydınlatmasında psikolojik etkiler, özellikle korku-gerilim filmlerinde sıklıkla tercih edilmektedir. Korku sineması, türü gereği karanlık atmosferler barındırmakta ve sahnenin ve oyuncunun etkileyciliğini pekiştirmek amacıyla, aydınlatmanın psikolojik etkilerinden yararlanmaktadır. Örneğin; *The Exorcist* (William Friedkin, 1973) filminde hikaye Regan karakteri üzerinden anlatılmaktadır. Şeytani güçler tarafından ele geçirilen Regan, annesi tarafından bir odada elleri ve kolları yatağa bağlanmış olarak tutulur. Regan karakterinin peder ile konuştuğu sahneler ve yatağının üzerinde havaya yükseldiği sahne, korku ve gerilimi artıracak bir biçimde aydınlatılmıştır. Odanın genel atmosferi karanlık iken, Regan’ın yüzü ve vücudunun belli yerleri beyaz ışıkla aydınlatılmış ve korku etkisinin artırılması amaçlanmıştır.

⁶⁶ Fehmi Gerçekler, *Kamera Önü Oyunculuk*, İstanbul: Oğlak Yayıncılık, 2018, s. 132.

⁶⁷ Bu konu hakkında detaylı bilgi için bkz., David Parkinson, *Sinemayı Değiştiren 100 Fikir*, çev. Yeşim Burul, 1. b., İstanbul: Literatür Yayınları, 2015, s. 126.

⁶⁸ Mehmet Arslantepe, *Sinema Okuryazarlığı*, 1. baskı, İzmit: Umuttepe Y., 2012, s. 34.



Şekil 2. Sinemada psikolojik aydınlatma ile ilgili bir örnek (“Şeytan” / *The Exorcist*, William Friedkin, 1973)⁶⁹

Yukarıdaki örnekte de görüleceği üzere, aydınlatma ögesi hem oyuncunun sahnedeki görünümünü ve psikolojisini yansıtması açısından, hem de o sahnenin atmosferinin seyirci tarafından doğru biçimde algılanması bakımından dinamik bir etkiye sahiptir. Böylece sinemada aydınlatma/ışık ögesi; sadece mekanı görünür kılan ya da görüntünün teknik olarak filme kaydedilmesini sağlayan bir unsur olmanın yanında, anlatı içinde dramatik etkiler sağlayan bir araç olarak da dikkati çekmektedir ve oyuncunun sahnedeki konumu ve işlevleri açısından destekleyici bir faktördür.

2.2.4. Kurgu

Kurgu, film yapımının en önemli aşamalarından biridir. Filmin çekimi sırasında kaydedilmiş olan görüntü ve sesleri, post-produksiyon süreci olarak da bilinen bu aşamada, senaryodaki yazılı metne uygun olarak birleştirilir. Dolayısıyla bir filmin kurgu süreci; o filmle ilgili görsel işitsel materyallerden oluşan parçaların, anlamlı bir bütün oluşturacak şekilde bir araya getirilmesidir.

⁶⁹ Stefan Pape, *The Apparition and the resurrection of spirituality in film*, 10.08.2018, <https://hotcorn.com/en/movies/news/resurgence-spirituality-film/>

Kurgu/montaj sanatı, özünde film hikayesi ile ilgili görüntünün belirli bir yerden kesilip, bir başka görüntünün belirli bir noktasına bağlanması olarak tanımlanabilecek bir çalışma süreci içerir. Dolayısıyla filmsele yapı içinde kurgu aracılığıyla gerçekleştirilmiş birtakım “kesme”ler vardır.

Film kurgucusu Walter Murch’a göre ideal bir kesmenin altı kuralı aşağıdaki gibidir:

“1- O andaki duyguya uygundur, 2- Öyküyü ilerletir, 3- Ritmik açıdan ilginç ve doğru zamanda gerçekleşir, 4- "Gözle takip" diye adlandırabileceğimiz bir şeyi -seyircinin çerçeve içindeki ilgi odağının yeri ve hareketi ile ilgilidir- hesaba katar, 5- "Düzlemselliğe" saygı gösterir - üç boyutlu dünyanın fotoğrafla iki boyutluya indirilmesiyle ilgili dilbilgisi (aks çizgisi sorunları vs.), 6- Üç boyutlu dünyanın devamlılık kurallarına uyması beklenir”⁷⁰



Şekil 3. Kurgu aşamasından bir görsel⁷¹

Kurgusal zaman, filmsele yapının gerçekliği içerisinde yer alan bir kavramdır. Bu bağlamda kurgusal zaman, filmin ritmini ve hikayenin akışını belirleyen bir etkidir. Gerçek zamandaki akış ile filmsele zaman arasındaki akışta bir fark vardır. Bu konuyu sinema kuramcısı Rudolf Arnheim şöyle açıklar:

“Gerçek yaşamda gözlemlenen her olay ya da olaylar zinciri her bir gözlemci için uzamsal ve zamansal olarak kesintisiz ve art arda tamamlanır. Diyelim ki iki insanı bir odada birbiriyle konuşurken görüyorum. Onlardan on beş adım uzakta duruyorum. Aramızdaki uzaklığı değiştirebilirim; (...)Filmde böyle değildir. Çekimi yapılan zaman-süreci herhangi bir noktada bölünebilir. Bir sahnenin hemen ardından tamamen farklı

⁷⁰ Walter Murch, *Göz Kırparken: Film Kurgusuna Bir Bakış*, çev. İlker Canikligil, İstanbul: Bilgi Üniversitesi Y., 1. baskı, 2005, s. 16.

⁷¹ *Media Officer With UAE Embassy*, 05.10.2018, <http://forsatyab.org/media-officer-uae/>

bir zamanda geçen bir başkası gelebilir. Uzamın sürekliliği de aynı yöntemle bölünebilir. Bir saniye önce bir evden yüz metre uzaklıkta duruyorken, birdenbire tam önünde durabilirim.”⁷²

Bu bağlamda, tarihsel süreçte özellikle klasik anlatı sineması seyirci kitlesi için belirli bir zaman-mekan algısının oluştuğu söylenebilir. İki saatlik bir film seyri boyunca seyirci; bir mekandan başka bir mekana geçme, zamanda atlama, zamanda geriye gitme, ağır çekim, hızlı çekim gibi zaman ve mekanın belirli bir anlatı stratejisi çerçevesinde kurgu yoluyla yeniden oluşturulmasına tanıklık eder ve bu alanda edindiği uyuşmalar aracılığıyla perdede anlatılanları herhangi bir yabancılaşma içine girmeden izleyebilir. Bu konuda yetkin bir sinematografik anlatım ve oyunculuk, seyircinin perdede izlediği karakterlerle özdeşleşebilmesini de sağlayacaktır.

Sinemayı sanat yapan en temel öğelerden biri olan kurgu, sinema-tv oyunculuğu açısından da dikkate alınması gereken bir öğedir. Teknik anlamda genel bir plandan yakın bir plana ya da hareketli bir sahneden durağan bir sahneye geçişlerde; hızlı/ağır çekim yoluyla aksiyonun ve ritmin belirlenmesinde kurgu başat roledir. Bu durumda kurgu aracılığıyla seyircinin zaman ve mekan algısının da etkilenebileceği düşünüldüğünde, ilgili sahnenin atmosferi içinde var olan ya da devinen oyuncunun performansı da bu işleyiş ile uyumlu ve dengeli olmak durumundadır. Bu noktada, oyuncu yönetimi bağlamında asal sorumluluk yönetmendedir. Bu nedenle gerek çekim aşamasında gerekse kurgu aşamasında, yönetmen oyuncudan en üst düzeyde yararlanabilecek şekilde hareket etmeli, oyuncusu ile doğru bir iletişim kurarak gerektiğinde çok sayıda prova ve tekrar çekim yapabilmelidir. Bu süreçte yönetmenin oyuncudan istediği oyun ile oyuncunun kamera karşısında sergilediği performans arasındaki farkın en aza indirilebildiği çekimler, kamera önü oyunculuğu açısından da ideal bir işleyiş olarak nitelendirilebilir.

Kurgunun sinemasal anlatım içindeki rolüne dair değinilmesi gereken bir başka husus ise, klasik anlatı sinemasının temel uyuşmalarından biri olan “devamlılık” kavramı ile ilgilidir. Klasik anlatıya dayalı filmlerde; oyuncu aksiyonlarında, zamanda, mekanda ve kamera hareketlerinde devamlılığın sağlanması konusunda kurgudan yoğun bir biçimde yararlanılmaktadır. Buna göre, bir oyuncunun herhangi bir sahnedeki yakın

⁷² Rudolf Arnheim, *Sanat Olarak Sinema*, çev. Rabia Ünal, Ankara: Öteki Yayınevi, 2002, s. 24.

ve genel çekimlerinin görsel açıdan estetik bir biçimde sunulması ve bu süreçte seyircinin devamlılık algısının bozulmaması açısından kurgunun işlevleri önemlidir.

Yukarıda da belirtildiği gibi, sinema sanatının kendine ait zaman-mekan algısı, seyirci üzerinde büyümlü bir etki bırakır. Bu etki, seyircinin kendini o filmsel zaman ve atmosfer içinde hissetmesi ile de ilişkilidir. Seyirci salonda seyir halindeyken, filmin zamanına ayak uydurur ve hikayenin büyümlüne kapılır. Bu bağlamda devamlılık çok önemlidir. Kurgusal anlamda filmin devamlılığını bozacak her türlü sıçrama, filmin akışına zarar verir ve seyircinin filmden kopmasına, filme yabancılaşmasına neden olur. Filmsel anlatı içinde neden-sonuç ilişkilerine bağlı olarak gelişen olaylar zemininde, devamlılık olgusunu bir saatin çarklarına benzetebiliriz. Bu çarklardan herhangi birinin bozuk ya da eksik olması, o sahnede mantıksal boşluklara yol açar, akışı bozar, anlatıyı olumsuz etkiler.

“Devamlılık temelde gerçekmiş görünümü sağlayabilmeleri için öyküde, konuşmalarda ve görüntüde tutarlılık demektir. Örneğin, geniş planda adamın başında şapka yoktur; ama yakın planda şapka başındadır. Bu büyük bir devamlılık hatasıdır, seyirci hemen fark eder. Seyirci devamlılık hatalarını fark ettiği zaman, film seyretmekte olduğunun da farkına varır, büyümlü bozulur.”⁷³

Tiyatro sanatında ise zaman kavramı daha farklı işlemektedir. Örneğin absürd bir metinde zaman ve mekan algısı klasik tiyatro metinlerinde olan zaman ve mekan algısından farklı işlenebilir. Fakat yine de klasik oyunlarda üç birlik kuralı hala geçerlidir. Diğer yandan tiyatrodaki seyirci izlediği oyunun ışık ve dekor tasarımı aracılığıyla mekanı belirli bir bakış açısı ve çerçeve içinde algılar. Bu süreçte yanılsama ve soyutlama kavramlarının önemine değinen Arnheim’a göre;

“Tiyatro sahnesi, deyim yerindeyse, birbiriyle kesişen ama birbirinden farklı iki dünyadadır. Tiyatro doğayı yeniden üretir; ancak tiyatro salonunun seyircilerin oturduğu bölümündeki gerçek zaman ve uzamdan bağımsız olarak doğanın yalnızca bir bölümünü üretir. (...)Yanılsama unsuru tiyatrodaki nispeten daha güçlüdür; çünkü gerçekten var olan bir uzam (sahne) ve gerçekten geçen bir zaman söz konusudur.(...) Görüntünün yüzeyi görüntülenmiş bir uzamı gösterir; daha çok soyutlama olduğu için görüntü yüzeyi bize hiçbir biçimde var olan uzamın yanılsamasını vermez.”⁷⁴

Sinemada kesintili ve tekrara dayalı çekim temposu içinde oyuncu, rolünün dinamiğini kaybetmemek için devamlılık algısını sürekli canlı tutmalıdır. Kurguda bir

⁷³ Blain Brown, *Sinematografi Kuram ve Uygulama*, 4. b., çev. Selçuk Taylaner, İstanbul:Hil Yayın, 2014, s. 78.

⁷⁴ Rudolf Arnheim, *Sanat Olarak Sinema*, s. 28

araya gelecek olan çekimlerin anlamlı bir sahne haline gelmesinde, yönetmenin kurgu mantığını doğru bir biçimde kavraması, oyuncunun da bu konuda en azından belirli bir farkındalık sahibi olması önemlidir.

“Sinema oyuncusunun parçalı rolünün en zor yanı ise filmin yapım süreciyle ilgilidir. Bir rolün gerçekleştirilmesi iki, üç ay alabileceği gibi, bir filmin sahneleri ve sekansları çoğu kez dağınık çekilir. Yani yönetmen filmin finalini yapım sürecinin ortasında çekebilir. Bu gibi nedenlerle bir gün önce rol icabı ölen oyuncu, ertesi gün dipdiri, yeni serüvenler ardında koşabilir, bir çekimde nefret duyduğu kimseyle bir sonraki çekimde samimi görünmek zorunda kalabilir.”⁷⁵

Sinemada oyuncusunun film kurgusuna dair kavramsal düzeyde de olsa belirli bir bilgiye sahip olmasının oyunculuk açısından yararlı olabileceğini savunan soviyet sinemacı Pudovkin, bu konuda şunları aktarır:

“(…) Lev Kuleşov’un beni hem senaryo yazımına hem de montaj çalışmasına tam olarak katması ve bana hem kendimi oynama, hem de başka oyuncularla geçen bazı bölümleri çekme fırsatı tanınmasıydı. Film çekme sürecinin bütün yönlerinde deneyimim bulunduğu için, gerek kamera önünde olup biten şeylere gerekse gelecekte montaj işleminden geçecek görüntülerin dizilişine nasıl bakacağımı zihnimde kurmak gibi bir alışkanlık edinmişim.”⁷⁶

Bütün bu açıklamalara dayanarak, gerek sinema dilinin oluşumu ve tarihsel gelişimi açısından gerekse kamera önü oyunculuğunun içeriğinin ve sınırlarının anlaşılması/belirlenebilmesi bakımından, kurgunun sinema sanatı içinde merkezi bir rolü olduğunu söyleyebiliriz.

2.3. Sinema ve Seyirci

“Başarılı bir film yapmak, elinizdeki malzemeye ne kadar hakim olduğunuza, seyircinin gördüğü ve duyduğu üzerindeki kontrolünüzün maksimumda olmasına bağlıdır.”⁷⁷

Kitle iletişim araçları arasında sinema sanatı da önemli bir yer tutar. Seyircinin sinemanın doğuşundan (28 Aralık 1895) bugüne dek uzanan süreçte, bilet alıp film

⁷⁵ İlkay Nişancı, *Kurgunun Türk Sinemasında Tiyatrocular Döneminden Sinemacılar Dönemine Geçişteki Etkisi*, (Doktora Tezi), İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2009, s. 143.

⁷⁶ Vsevolod Pudovkin, *Film Çekme Sanatı ve Sinemada Oyunculuk*, çev. Osman Akınhay, 1. b., İstanbul: Agora Kitaplığı, 2014, s. 323

⁷⁷ Robert Edgar-Hunt, John Marland, Steven Rawle, *Film Dili*, çev. Senem Aytaç, 2. b., İstanbul: Literatür Y., 2015, s. 14.

izlemeye gitmesi bunu kanıtlar niteliktedir. Sinema ile ilgili teknik altyapının, sinema sanatına ve dolayısıyla sinema izleyicisine olan etkileri, 90'lı yıllardan itibaren bu alanda kullanılmaya başlanan sayısal (dijital) teknolojilerin gelişmesi ile birlikte daha da artmıştır. DVD, Blu Ray gibi formatlarda basılan filmler, “ev sineması” olgusunu da beraberinde getirmiştir.

“Görüntü sanatının geleceğini etkileyen bu değişim, televizyon ekranlarının büyümesine paralel olarak sinema salonlarının ve perdelerinin küçülmesi gibi sonuçların yanında sinemanın sosyal yönünün giderek azalmasına da yol açmıştır.”⁷⁸

Yukarıda da belirtildiği gibi, tarihsel süreçte sinema seyirci ilişkilerinde teknik, ekonomik ve siyasal etkenlerden kaynaklanan çeşitli iniş çıkışlar ortaya çıkmış ve bu durum seyircinin sinemaya olan ilgisinde belirleyici olmuştur.

“Sinemanın gündelik yaşamda algılanışı ve karşılanması tarihsel olarak süreklilik ve değişiklik gösterir. Her ülkeye ait deneyimin o ülkenin koşullarını değerlendirebilmek için bir olanak vermesi kadar sinemanın başlangıcından itibaren yerel değil, küresel krizlerle, beğenilerle, ilgilerle ve paylaşımlarla yoluna devam ettiği bir gerçektir. Başlangıçta yerel olarak yaşandığı kabul edilebilecek pek çok gelişme ve deneyimin başka ülkelere ait örnekler incelendiğinde paralellikler taşıdığını görmek sinemanın sınırlarla ilgili gücünü ve etkisini bize hatırlatır.”⁷⁹

Toplumsal hayatın getirdiği zorluklar da, sinema salonlarının bir “kaçış yeri” olabileceği düşüncesini akıllara getirmiştir. Gündelik yaşamda çeşitli sorunlarla mücadele eden bireyler için popüler sinema, adeta bir kaçış alanı haline gelmiştir:

“Sinema salonları, kimi kuramcılara göre seyircisini kaçışçı fantezilerle oyalamaya çalışan ideolojik mekânlar olarak değerlendirilmektedir. Siegfried Kracauer, seyircinin karanlık sinema salonlarına gitmek istemesinin temel nedeni olarak, belli bir film izleme ya da hoşça vakit geçirme arzusunun değil, bir süreliğine bilincin kısılcısından kurtulup karanlıkta kendi kimliklerini kaybetmek ve duyularıyla özümsemeye hazır bir haldeperdede birbirini takip eden görüntüleri izlemek olduğunu ileri sürmektedir.”⁸⁰

Modern yaşamdaki insanın tüketim hızı göz önüne alındığında, sinema sanatı da bu tüketim payında kendi yerini almıştır. Bu bağlamda sinema, kitleler için kent yaşamı içinde tiyatroya alternatif yeni bir eğlence seçeneği haline gelmiş ve bir kitle iletişim aracı olarak toplumsal bilincin oluşmasında da etkili olmuştur.

⁷⁸ Ali Sait Liman, “Türk Sinemasında Çekim Sonrası Üretime Dayalı Teknik Altyapı Sorunları Ve Bunun Sinema Sanatına Etkileri”, Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, MSGSÜ-SBE, İstanbul, 2009, s. 7.

⁷⁹ Serpil Kirel, *Kültürel Çalışmalar ve Sinema*, 2. b., İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınevi, 2012, s. 16-17.

⁸⁰ Neslihan Göker, “Türkiye’de Sinema Seyircisi: İstanbul, Ankara ve İzmir Örneğinde Bir izleyici Araştırması”, *The Journal of Academic Social Science Studies*, S. 64 (2017), s. 433-434.

“Kentsoylu bir sanat dalı olan sinema, aynı zamanda kültürlerarası iletişimi de olanaklı kılan bir kitle iletişim aracıdır. Batı’da ve Amerika’da kentleşme ve sanayileşmenin sonucu olarak ortaya çıkan sinema ilerleyen süreçte, bir sanat olmanın yanında toplumsal olarak tüketilen önemli bir eğlence aracı haline gelmiştir. Bu bağlamda sinema, farklı toplumsal sınıflara ait bireylerin birlikte paylaştığı seyir mekânları ve seyir deneyimi yoluyla, sosyo-kültürel bellek içinde aidiyet duygusu oluşturan önemli bir kurum olarak nitelendirilebilir.”⁸¹

⁸¹ Ali Sait Liman, “Gaziantep’te Sinema, Seyir ve Seyirci (1923-1980)” İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 2014/II 47 97-122

3. BÖLÜM: OYUNCULUK VE TÜRKİYE’DE OYUNCULUK EĞİTİMİ

3.1. Oyunculuk

İlk çağlarda yaşayan avcı-toplayıcı insan topluluklarının çeşitli hareketleri ve sesleri kullanarak birbirleriyle iletişim kurdukları düşünüldüğünde; oyunculuk sanatının tarihinin de insalık tarihi kadar eski olduğu söylenebilir. İlkel insanın dürtüsel eylemleri, tıpkı tiyatrodaki olduğu gibi oyunculuk için de belirleyici olan bir etkidir. Bu bağlamda oynama güdüsü, tarih öncesi devirlerden itibaren insanın en eski dürtülerinden biridir:

“Huizinga, “homo sapiens” (bilge insan) ve “homo faber”in (alet yapan insan) karşısına “homo ludens”i (oyun oynayan/oyuncu insan) çıkarır çünkü ona göre “oyun”, tüm edimlerden hatta kültürden de eskidir (16) ve oyun bir kültürü yapıcıdır. Bu bağlamda hayati ihtiyaçlara dönük olan av faaliyetini örnek gösteren Huizinga, avlanmanın arkaik toplulukta oyun biçimine büründüğünü, avın kültür olmadan önce oyun olduğunu söyler ve sonraları “kültür” hâline gelecek bu gibi etkinliklerden hareketle kültürün başlangıçtan itibaren oynanan bir şey olduğunu ifade eder (70).”⁸²

Yukarıda belirtilenlere ek olarak Özdemir Nutku, oyunculuk sanatının doğuşundan önce, oyunculuğun geçtiği üç aşamayı şöyle özetler:

“Oyunculuk sanatı ortaya çıkmadan önce, oyuncu üç aşamadan geçmiştir: *İçgüdüsel oyuncu*, *rahip oyuncu* (büyücü, şaman, rahip), *ozan oyuncu*.

İçgüdüsel oyuncu: Bir tiyatro metni ya da oyunculuk eğitimi olmadan ham oyunculuk vardı.(...)

Rahip oyuncu: İÖ 3000’li yıllarda, oyuncuların olduğunu tahmin etmemize gerek yoktur; çünkü törenlerde, ritüellerde bu işi görev olarak yapan rahipler vardır.(...)

Ozan oyuncu: (...) Ozan oyuncu bestelediği ve metnini yazdığı *dithrambos*’ları hareket ve konuşmayla oynamaya başladı. (...) Bu ritüellerdeki metinler henüz bilinen anlamda oyun değildi, yani oyuncular için yazılmamıştı.”⁸³

Bu açıklamalar ışığında; oyunculuğun kökenlerinin oldukça eski tarihlere dayandığı, oyunculuğun sanat olgusu var olmadan önce de insan eylemlerinin arka planında bulunduğu söylenebilir.

Antik Yunan’ın tiyatro tarihi için önemi oldukça büyüktür. Antik Yunan’da doğan tiyatro sanatı, birçok sanatçının ve tiyatro kuramcısının yetiştiği dönemi kapsamaktadır. İlk tiyatro oyuncusu olan Thespis de o çağlarda yaşamıştır.

“Adı günümüze dek çağlar boyunca aktararak gelen ilk oyuncu, bir lider eşliğinde gerçekleştirilen koro anlatımından sıyrılarak anlatılan öyküdeki karakterlerden birini

⁸² Aktaran: Gizem Ece Gönül, “Johan Huizinga’nın Homo Ludens’i”, Söylem Filoloji Dergisi, C. 4., S. II., 2019, s. 583.

⁸³ Özdemir Nutku, *Oyunculuk Tarihi – I*, 2. b., Ankara:Dost Kitabevi Yayınları, 2002, s. 25.

kişileştirdiği söylenen Thespis'tir. Gerçek nasıl olursa olsun, onun adı dramatik performansa bulaşmış herkes için bir etiket olagelmıştır: Thespis'çiler.”⁸⁴

İngilizcede tiyatrocunun anlamına gelen *thespian* kelimesi, Thespis'ten gelmektedir. Thespis'in yaptığı ilk kişileştirme eylemi, tiyatro tarihi açısından oldukça önemlidir. Oyuncunun kendisinden bir başka kişiyi canlandırması adına atılan ilk adım, Thespis'in yaptığı kişileştirme ile atılmıştır. Bu süreçte Thespis'in sahnedeki performansı, oyunculuğu adına yapılan ilk eleştiriyi de beraberinde getirmiştir:

“Eklenmesi gereken ilginç bir ayrıntı da, en başından beri, Thespis'in sergilediği sanatın olumsuz eleştiriler de almış olmasıdır. Thespis aynı zamanda bir drama yazarıydı ve kendisinin de rol aldığı yapımlardan birini Atina'da sahnelediğinde, yasa koyucu Solon tarafından tehlikeli ve aldatıcı kişileştirmeler yapmakla suçlanmıştır. Böylece bilinen ilk oyunculuğu performansı ilk kötü eleştiriyi de alan performans olmuştur.”⁸⁵

Nutku, Thespis ile Solon arasında geçen konuşmayı tarihçi Plutarkhos'tan şöyle aktarır:

“Solon: Bu kadar kişi önünde bu kadar çok yalan söylemeye utanmıyor musunuz?

Thespis: Bir oyunda her şey söylenebilir ve gösterilebilir, bunun hiçbir zararı yoktur.

Solon: Bu gibi oyunlara saygı gösterirsek, pek yakında bunları iş hayatında da izleyebiliriz.”⁸⁶

Nutku'nun aktarımından hareketle, oyunculuğun doğası gereği sahnede gerçekleşen şeylerin her zaman doğruları yansıtmaması, oyunculuğun o dönem için zararlı bir konumda görülmesine ve eleştirilmesine neden olmuştur.

Şiir sanatı ile etkileşimli olarak biçimlenen tiyatro sanatı, oyuncuların konumlarını da türlere göre ayırmıştır. “Eski Yunan tragedyalarının gelişimini izlerken, oyuncu sayısının Aiskhylos tarafından ikiye, Sophokles tarafından üçe çıkarıldığı”⁸⁷ görülmektedir.

Antik Yunan tiyatrosunda oyunu ve oyuncuyu destekleyen bir unsur olarak koronun işlevi ise, seyirci ve sahnedeki yapıtın arasındaki bağı güçlendirmektir. Oyuncu sayısı zamanla artmış olsa da, koro Antik Yunan tiyatrosunda önemli bir yer tutmaktaydı.

⁸⁴ David Carter, *Oyunculuk Sanatı... ve Bu Sanatta Ustalaşmak*, çev. Barış Baysal, İstanbul:Kalkedon Yayınları, 2011, s. 14.

⁸⁵ Carter, *Oyunculuk Sanatı... ve Bu Sanatta Ustalaşmak*, s. 14.

⁸⁶ Aktaran: Özdemir Nutku, *Oyunculuk Tarihi – I*, s. 28

⁸⁷ Şener, *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, s. 65

“Yunan tiyatrosunda koronun birkaç işlevi vardı. Birincisi, oyunda bir karakterdir; öğüt verir, düşüncelerini açıklar, soruları sorar, bazen de oyunda etkin bir rol alır. İkincisi, çoğu kez olayların toplumsal ve ahlaki çerçevesini belirler ve aksiyonun yargılanışında kullanılacak bir norm ileri sürer. Üçüncüsü, yazarın olaylara ve karakterlere seyirciden beklediği tepkiyi göstererek, ideal bir seyirci gibi hizmet eder.”⁸⁸

Antik Yunan’da oyunculuk açısından belirtilebilecek bir başka husus ise, oyun türlerinin oyuncularını kategorize etmesidir. Bu dönemde, komedy ve tragedya türleri için ayrı oyuncular kullanılmış, türler arasındaki farklılıklar oyunculuk sanatını uzun süre etkilemiştir.

“Komedy, Kent Devleti tarafından tragedyaadan ancak elli yıl sonra resmen tanınmıştır. (...) İlk komedy oyuncularının kimler olduğu bilinmemekle birlikte, bu ilklerin Kratinas, Krates ya da Ferekrates olduğu tahmin edilmektedir.”⁸⁹

Yukarıda belirtilen tarihsel süreç içinde, devasa tiyatro mekanlarında sahnelenen oyunlar aracılığıyla, oyunculuk sanatının giderek belirginleşip bir meslek haline geldiğini söyleyebiliriz. Bu dönemde, oyuncuların rollerinin gerektirdiği fiziksel özelliklerini yeterli kullanabilmesi adına bazı kriterlere sahip olmaları gerekmektedir:

“Antik Yunan oyunculuk sanatına baktığımızda, dört temel nitelik üzerinde durulduğunu görürüz. Bunlar, 1) Güçlü ve temiz bir ses; 2) Karakter yapımının doğruluğu; 3) İnanıdırıcı doğal bir esneklikle sağlanan tasarım gücü; ve 4) Algılama-anlama yetisidir.”⁹⁰

İlerleyen yıllarda, Roma Tiyatrosu döneminde oyuncuların köleler arasından seçildiği görülmüştür. Oyuncuların düşük ücretlerle çalıştırılmasının, kadın oyuncuların ise cinsel içerikli sahnelerde kullanılmasının, oyuncu kavramını toplumun gözünde alçak bir yere konumlandığı söylenebilir.

“Yunanistan’da Dionisos’un rahipleri, hizmetkarları olarak saygı gören oyuncu, Roma’da en aşağılık duyguların kobayı durumundaydı. Roma’da tiyatronun geri kalmasının bir nedeni de buydu.”⁹¹

Ortaçağ’da ise kilisenin hakim olduğu düşünce tarzı tiyatro sanatına da yansımıştır. Bu dönemde kilisede bulunan din adamlarının belirlediği sınırlar içinde oyunlar oynanmış ve temalar kutsal kitaplardan alınmıştır:

“İronik olan, belli belirsiz bir teatral performansın kilise içinde sergilenmesine izin verilmesidir. Kutsal metinlerdeki öykülere dayanan Latince diyaloglar üzerinden

⁸⁸ Brockett, *Tiyatro Tarihi*, s. 37.

⁸⁹ Nutku, *Oyunculuk Tarihi – I*, s. 31.

⁹⁰ Nutku, a.g.e., s. 37.

⁹¹ Özdemir Nutku, *Dünya Tiyatrosu Tarihi – I*, 4.b., İstanbul:Mitos-Boyut Yayınları, 2011, s. 79.

rahipler basit dramatik yapılar geliştirmiş ve bunlar zamanla karmaşık liturjik dramalara dönüşmüştür.”⁹²

Rönesans döneminde oyunculuk bir ivme kazanır. Özdemir Nutku o dönemi “amatörlükten profesyonelliğe geçiş dönemi”⁹³ olarak nitelendirir. İtalyanlar, yarı profesyonel oyuncular ile birlikte oyunlar sahnelemeye başlar ve antik dönem yeniden canlandırılmaya çalışılır. Ayrıca bu yıllarda antik dönemden kalan birçok yapıt İtalyancaya çevrilir:

“(…) antik kültürün tiyatro alanındaki en önemli yapıtları yüzyıl içinde çevrilip basılmış ve İtalya’da yaygınlık kazanmıştır. Bu da tiyatronun İtalya’da öteki ülkelerden daha çabuk gelişmesini sağlamıştır.”⁹⁴

İtalya’da bulunan oyunculuk anlayışı, biçimsel olarak yeni bir formun zeminini oluşturmuştur. Antik dönemin oyunculuk algısından hareketle yeni bir oyunculuk stili o dönemde daha çok önem görmeye başlamıştır.

“Onlara göre oyunculuk, yalnızca sözlerle değil, hareket ve tavırla ortaya çıkıyordu. Oyundaki kişilerin kendi özelliklerine uygun konuşmaları ve davranmaları zorunluydu. Oyuncu doğal ve ‘spontan’ olmalıydı.”⁹⁵

İtalyan tiyatro düşüncesinden bahsedildiğinde akla gelen bir diğer kavram da *commedia dell’arte*’dir. Bu türde karakteristik özellikler fiziksel özelliklere oranla geriplanda kalmış ve tiplere ağırlık verilmiştir. Tıpkı Türk tiyatrosunda bulunan ortaoyunu karakterleri gibi, *commedia dell’arte* kişileri de tip özellikleri taşımaktadır.⁹⁶

“İtalyan kuramcılar, oyun kişilerinin karakter derinliği yerine, dış görünüşün önemli olduğu inancındaydılar. Böylece, karakter boyutu da ortadan kalktı.”⁹⁷

Oyunculuk tarihi incelendiğinde, oyunculuk olgusuna belirli bir sistem çerçevesinde yaklaşım, bu alanda yeni bir çığır açan Rus tiyatro oyuncusu ve yönetmen Konstantin Stanislavski konumuz açısından önemlidir. Moskova Sanat Tiyatrosunda yetişmiş olan ve ortaya doğal olma yolunda bir oyunculuk ekolü getiren Stanislavski,

⁹² Carter, *Oyunculuk Sanatı... ve Bu Sanatta Ustalaşmak*, s. 19.

⁹³ Nutku, *Oyunculuk Tarihi – I*, s. 83.

⁹⁴ Nutku, *Oyunculuk Tarihi – I*, s. 84.

⁹⁵ Nutku, *Oyunculuk Tarihi – I*, s. 86

⁹⁶ “Batılı incelemeciler *commedia dell’Arte*’nin geleneksel Türk tiyatrosu üzerindeki etkisi üzerinde durmuş; bu etkinin kaynağını Türklerin Venedik ve Cenevizlilerle uzun süren ilişkilerine bağlamışlardır. Arlecchino, Pantalone, Scaramuccia, Colombina’nın sırasıyla Pişekâr, Kavuklu, Sevgili (Çelebi) ve Zenne tiplerine benzemeleri hiç kuşkusuz tesadüf değildir. Gerçekten de iki gelenek arasındaki yakınlığı Pişekâr’ın kullandığı pastav/şakşak ile Arlecchino’nun tahta sopası (battocio) arasındaki benzerlik de desteklemektedir.”, Üstün Akmen, “Doğu ile Batı Arasında”, 2013-Uluslararası Dünya Commedia dell’Arte Günü, <http://www.commediadellarteday.org/2013/Message/index.html>,

⁹⁷ Nutku, *Oyunculuk Tarihi – I*, s. 88

uzun süre oyunculuk sanatını bir metodoloji üzerine oturtmaya çalışmıştır. İmgelemin, oyuncunun doğası gereği başvurulması gereken bir yöntem olduğunu savunmuştur.

“Stanislavski'nin amacı, sanatçının kendi yaratıcılığı üstünde bir denetim kurabilmesidir. Onun durmadan geliştirdiği yöntem oyunculuk sanatının bilimidir. Bu yöntemin ayrıntıları stüdyo çalışmalarında tekrar tekrar denenmiştir. Yeteneği olup da belirsiz nüanslarla oynayan sanatçıların tekniğe herkesten çok gereksinimleri olduğunu söyleyen Stanislavski, abartılı, kalıplaşmış ve yapay oyunculuğa karşıdır. Onun yöntemi, insan ruhunun yaşama geçirilmesi, onun var edilmesidir. Bunun için, oyuncunun iç dünyayı, ruhu yaşatmaya başlaması oyunculuk sanatının temel taşıdır.”⁹⁸

Stanislavski ile birlikte oyunculuk alanında duygu belleğinin önemi de ortaya çıkmış oldu. Oyuncular canlandıracakları karakterleri yaşamsal deneyimlerinden yola çıkarak yorumlamaya başladılar. Bu yöntemin doğal oyunculuk anlayışının ana eksenini oluşturduğu gözlemlenmektedir.

Modern oyunculuk tekniklerine katkılarıyla bilinen Rus yönetmen ve oyuncu Vsevolod Meyerhold ise, Stanislavski'nin doğal oyunculuk anlayışının karşısında bir tutum sergilemiştir. Buna göre Stanislavski'nin “aktör” odaklı tiyatro anlayışı, Meyerhold'da yerini “yönetmen”e bırakmıştır.

“Meyerhold ise kesin kavramları getiren bir hareketler ve tonlamalar bütünü ortaya koyuyordu. Onun oyunculuk yöntemi simgesel, stilize edilmiş ve soyutlanmıştı. Meyerhold'un çalışmalarında yönetmenin egemenliği ön plandaydı.”⁹⁹

Meyerhold, sanat yaşamının ilerleyen yıllarında *grotesk* kavramı üzerinde durmuştur.¹⁰⁰ Meyerhold'un grotesk odaklı tiyatrosu, gerçeklik algısının kırılmasına yol açmıştır. Bilinçli gerçekleştirilen uyumsuzluk örnekleri, seyirciyi teatralite konusunda uyarmıştır. Bu bağlamda Meyerhold, oyuncunun mekanik özellikleri üzerine yönelmiş, oyuncunun fiziksel özelliklerini ön plana çıkartacak bir role hazırlık süreci geliştirmiştir. Nutku, Meyerhold'un oyunculuk anlayışına karşı şöyle bir açıklamasını aktarır: “ *Oyuncunun sanatı sahne oylumunda plastik biçim sanatı olduğuna göre, o bedeninin mekaniğini iyi tanımalıdır. (...) Günümüz oyuncusunun temel eksikliği, onun biyomekanik yasalar karşısındaki bilgisizliğidir,* ”¹⁰¹

⁹⁸ Özdemir Nutku, *Oyunculuk Tarihi – II*, Ankara:Dost Kitabevi Yayınları, 2002 s. 115.

⁹⁹ Nutku, *Oyunculuk Tarihi – II*, s. 137.

¹⁰⁰ “(Grotesk) doğanın bilinçli olarak abartılması ve yeniden varedilmesi (bozulması) olduğu kadar, doğayla ya da günlük yaşamımızın töreleriyle birleşmeyen nesnelere birleşmesidir.” Aktaran:Nutku, *Oyunculuk Tarihi – I*, s. 138.

¹⁰¹ Aktaran:Nutku, *Oyunculuk Tarihi – I*, s. 142

Bütün bu açıklamalar çerçevesinde, ana hatlarıyla oyunculuk tarihine bakıldığında farklı yaklaşımlar doğrultusunda çeşitli oyunculuk metotlarının geliştirildiği görülmektedir. Bu durum, tiyatro alanında oyunculuğun tanımına ve işlevlerine ilişkin belirli nitelikleri ortaya koyarak, oyunculuk kavramının içeriğini zenginleştirmiştir. Bu süreçte, 19. yüzyılın son çeyreğinde, sinemanın doğuşu ile birlikte oyunculuk olgusu yeni bir kimlik kazanmış ve günümüzde kamera önü oyunculuğu olarak bilinen yeni bir oyunculuk biçimi ortaya çıkmıştır. Çalışmanın ilerleyen bölümlerinde detaylı olarak ele alacağımız kamera önü oyunculuğu konusuna geçmeden önce, “oyun” kavramı ve “oynama güdüsü”ne değinmek yerinde olacaktır.

3.2. Oyun Kavramı ve Oynama Güdüsü

Oyun kavramı hakkında net bir tanımlama mümkün olmasa da, oynama güdüsü, binlerce yıldır insanlık tarihinin köklerinde yatan dürtüsel bir eylemdir. *Homo ludens* yani oynayan insan, binlerce yıldır bu dürtüyü içinde barındırmıştır.

“Oyun, özgürce razı olunan ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekan sınırları içinde gerçekleştirilen, bizzatlı bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir.”¹⁰²

Huizinga’nın oyun kavramına dair yukarıdaki tanımında, “başka türlü olmak” kısmı, oyunculuğun temelinde yatan, ‘bir başkasını oynamak’ düşüncesi ile örtüşmektedir. Bu tanımdan hareketle, oyun kavramının tanımı geniş olsa da, oyunculuk bağlamında tanımlanabilirliği bu çalışmanın yönelimi için önemlidir.

İnsanda doğuştan var olan oynama isteği, onun soyut düşünce boyutunun bir parçasıdır demek yanlış olmaz. İnsanın hayal gücü; toplumların oluşumunu, teknolojik gelişmeleri, sanatı, siyaseti ve daha birçok kavramı oluşturmuştur. Bununla birlikte soyut düşüncenin oyunculuk alanında da yeri oldukça önemlidir. Oyuncu, hayal edebildiği sürece bir başkasını oynayabilir.

¹⁰² Johan Huizinga, *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, çev. Mehmet Ali Kılıçbay, 7. b., İstanbul:Ayrıntı Yayınları, 2018, s. 53.

“İnsanın özündeki belki de en temel istek ‘‘Oyun Oynama İsteđi’’dir. Tm kltrlerin kaynađını oluřturan, insanla var olan ve ona soyut dřnme becerisini kazandırmakla birlikte, onu zgrleřtiren yaratıcı bir eylemdir oyun.”¹⁰³

İlk çağlarda ritellerde gerekleřtirilen dans ve oyunlarda, oyunun ne kadar eski bir kavram olduđu grlmektedir. Gerek olmayan Őeylere gerekmiř gibi verilen tepkiler, oyunculuđun dođasındaki tepkiler ile paraleldir.

“İlkel insan, tıpkı oynayan ocuk gibi iyi bir sahne oyuncusu gibidir, onun gibi oynadıđı roln iinde kendini unutturcasına ya da kendinden geercesinedir; ama gene ocuk gibi, iyi bir seyircidir, grdđnn gerek bir aslan olmadıđını bilir de gene de yapma aslanın kkremesinden oyun kuralınca byk bir korkuya kapılır.”¹⁰⁴

Trk kltrnde Őaman kkenli riteller, oyun kavramının sıklıa gzlendiđi etkinlikler olmuřtur. Őaman kkenli bysel etkinliklerde, danslar eřliđinde yapılan eylemler, Trk kltrnn de oyun kavramı ile i ie olduđunu gstermektedir.

“Oyun szcđnn eřitli anlamları dřnldđnde, bunların hemen pek ođunun Őamanın bysel trenindeki eřitli đelerde ierildiđi grlr. Őaman bu trende dans ediyor, ses ve algı ile mziđini yapıyor, yz kaslarını kullanarak, karnından sesler ıkararak taklit ve dramatik đelere bařvuruyor ve Őiir okuyordu. Bylece oyun szcđyle tiyatro, dans ve trl seyirlik oyunların kkeni Őamanda ve onun eyleminde toplanmıř oluyordu.”¹⁰⁵

Dilimizde ‘‘temsil’’ anlamına da gelen oyun kavramının temsil edici yn, insanın anlatma isteđi ile dođru orantılıdır. Sembolik veya dođrudan anlatımla insan, anlatma isteđinin gereklerini yerine getirmektedir. Bu nedenle dini trenlerde gerekleřtirilen oyunların hepsi, anlamsal bir aba tařımaktadır.

“Temsil etmek bir Őeyin grlmesini sađlamak kadar gcl bir anlamı ierir. rneđin; Riteller ya da tapınma trenleri, atıřmayı (mcadeleyi) ve simgeleřtirerek bir kutsal gc temsil niteliđini iermesine rađmen, bundan daha fazla bir anlam tařır. Bu trenler bir tr mistik gerekleřtirmedir.”¹⁰⁶

Tm bunlardan hareketle, oyun kavramının insan yařamında nemli bir yer tuttuđu grlmektedir. Oyunculuk bađlamında bakıldıđında, ‘bir bařkasını oynama’ dřncesi, oyun oynama isteđinin bir yansımasıdır denilebilir. İlkel dnemlerden bu yana, btn anlatı trlerinin insan tarafından aktarımı, ‘‘oyun’’u gerekli kılmıřtır. Oyun olgusu, gndelik hayatı kesintiye uđratarak, zgr iradeyle insanın gerekleřtirdiđi, eřitli varyasyonlara sahip tanımları bulunan bir eylemdir.

¹⁰³ Tekerek, ‘‘Oyun Kavramı’ndan Drama’ya Drama’dan Dramatik Eđitim’e’’, s. 50

¹⁰⁴ Metin And, *Oyun ve Bg: Trk Kltrnde Oyun Kavramı*, 3. b., İstanbul:Yapı Kredi Yayınları, 2012, s. 31.

¹⁰⁵ And, *Oyun ve Bg: Trk Kltrnde Oyun Kavramı*, s. 37.

¹⁰⁶ Tekerek, ‘‘Oyun Kavramı’ndan Drama’ya Drama’dan Dramatik Eđitim’e’’, s. 55.

3.3. Türkiye’de Oyunculuk Eğitimi

Oyunculuk eğitimi, fiziksel, psikolojik ve mesleki yönleriyle oldukça geniş bir eğitsel perspektife dayanan ve oyuncunun kendini tanımış olduğu bir zeminde gerçekleştirilen bir süreçtir. Türkiye’de bu alandaki eğitim ihtiyacı, üniversitelerin güzel sanatlar fakülteleri ve konservatuvarlarda bulunan tiyatro/oyunculuk bölümleri aracılığıyla karşılanmaktadır. Bu bölümlerin eğitim-öğretim müfredatları incelendiğinde, tiyatro ağırlıklı çeşitli ekoller kapsamında oyuncu yetiştirildiği söylenebilir. Ancak bu noktada, oyunculuk öğrencilerine sunulan teorik ve pratik eğitimin disiplinlerarasılık ve evrensellik bağlamında belirli sorunlar/eksiklikler içerdiğini söylersek yanlış olmaz.

“Oyunculuk da temel problem alaylı ya da okullu olmanın önemi gibi gözüксе de asal sorun, oyunculuğun tek boyutluluğu kaldıramayan yapısıdır. Oyunculuk eğitiminde eğitmenin, literatürü çok geniş olan bu sanat dalında öncelikle pedagojik formasyon edinmesi, yöntembilimsel bir yol benimsenmesi kadar evrensel olana yüzünü çevirmiş olması gerekir. Kısacası oyunculuk eğitimi bir method eğitimidir.”¹⁰⁷

Oyunculuk alanında Stanislavski’nin ortaya koyduğu, daha sonra Stella Adler’in de devam ettirdiği oyunculuk ekolu, günümüzde de popülerliğini korumaktadır. Metot eğitimi olarak oyunculuk, bu ekseninde yetiştirilen oyuncular ile birlikte, günümüzde de eğitim sürecinde varlığını sürdürmektedir. Bunlar ışığında oyunculuk, temelinde kolektif yapılanmayı gerektiren bir eğitim sürecidir.

“Oyuncuda bulunması gereken nitelikler, organik oyunculuğun temel taşları olan üç ilke. Oyuncu olmanın koşulları, kinetik çalışmalar ‘duyarlılık-çatışma’, oyuncuların toplu olarak enerjisini düzenleme vb. Yukarıdaki Noktaların Işığında Oyunculuk Eğitimi; Tiyatro Eğitimi’nin yüreği –adı ne olursa olsun– bütün tiyatro dalları öğrencilerinin sahne üzerinde bir araya geldiği ve kolektif çalışmayı ortaya çıkardığı derstir.”¹⁰⁸

Bu bağlamda oyunculuk eğitimi, tarihsel süreç içerisinde çeşitli metotlar denenerek eğitim yöntemlerini ortaya çıkarmış, kolektif bilinci oluşturmaya yönelik çalışmalarla oyunculuk zemininin oluşmasını sağlamıştır.

Diğer yandan oyuncu adaylarının mesleki gelişimlerinin yanında tarihsel-kültürel anlamda da belirli bir birikime ve yetkinliğe sahip olmaları, oyunculuk eğitimi

¹⁰⁷ Hülya Nutku, “Oyunculuk Eğitiminde Eğitiminin “Eğitimi”nin Önemi”, *Art-e Sanat Dergisi*, C.5, S 10, 2012, s. 27.

¹⁰⁸ Özdemir Nutku, “Oyunculuk ve Oyunculuk Eğitimi Üzerine”, *Art-e Sanat Dergisi*, C.5, S 10, 2012, s. 4.

açısından oldukça önemlidir. Bu konuda tiyatro-sinema oyuncusu ve akademisyen Prof. Dr. Zeliha Berksoy'un açıklamaları anlamlıdır: *“Tiyatro tarihi, sosyal tarih, felsefe, toplumsal tarih öğreneceksiniz. Bunları bilmezseniz zaten tiyatrocun olmuyorsunuz, komik oluyorsunuz.”*¹⁰⁹ Aynı soruna “Sanat Üzerine Denemeler” adlı çalışmasında değinen Ahmet Cemal'e göre, *“Şu anda uygulanmakta olan özel yetenek sınavları (Genel Kültür'ü dışlayıp salt teknik beceriye odaklandığı için) sorunlu olmanın ötesinde yanlıştır.”*¹¹⁰ Konuya bir başka açıdan yaklaşan Özdemir Nutku'ya göre ise, *“Oyuncu bir sanatçıdır. Onun için de olağan insandan kültürlü ve duyarlıdır; yaratısını ancak kültürü ve duyarlılığı ile geliştirir.”*¹¹¹

Türkiye'de lisans düzeyinde verilen oyunculuk eğitimi ile ilgili olarak yukarıda belirtilenlerin yanında; bu alandaki çağdaş gelişmelerin eğitime yansıtılamaması, belirli ilkeler doğrultusunda hazırlanmış sistemli bir eğitim-öğretim programının olmayışı, sunulan eğitimin sadece tiyatro oyunculugu alanına yönelik olması gibi eleştiriler mevcuttur.

“Bugün, A.D.K. Oyunculuk Bölümünde uygulanmakta olan belirli bir öğretim yöntemi yoktur. Uygulanan eğitim biçiminin başlangıçtan beri bir yöntem olarak yazıya dökülmesi ya da sözle saptanması söz konusu olmamıştır. Yani, kuruluş yılları ve sonraki yıllardan bu yana Devlet Tiyatrosuna oyuncu ve dolaylı olarak rejisör yetiştiren bu kuruluş, sanatçıya ne gibi yetenekler kazandırmak istediğinin, bunun karşılığında da oyuncudan ne beklediğinin bilincine varamamış, yapılan çoğu çalışmalar bir rastlantılar dizisinin sonucu olmuştur.”¹¹²

Bu konu hakkında Mehmet Birkiye, 26 Mayıs 2008 tarihinde *İstanbul Amatör Tiyatro Günleri* kapsamında gerçekleşen panelde şunları söyler:

“Bu okulların bazılarının oyunculuk hocaları ile konuşup, değişik seviyedeki akademik sınavlarda kendilerine sorular yönelte olanağım oldu. Şaşırarak gördüm ki; oyunculugun ne olduğu, yöntemlerinin ne olması gerektiği üstüne, yeni diye sunulan bilgilerin aslında nasıl demode olduğu, yapılan eleştirilerin çoktan aşıldığını, bazı teknik

¹⁰⁹ Zeliha Berksoy, <https://www.hurriyet.com.tr/kelebek/felsefe-ve-tarih-bilmezseniz-tiyatrocun-degil-komik-olursunuz-17677855>, 01.05.2011

¹¹⁰ Yukarıda belirtilen yazısında Ahmet Cemal; insanlık tarihinin akışı boyunca sanat ile yaşamın nasıl bütünleştiğinin anlaşılması için, sanat tarihi ve genel kültür derslerinin bu alandaki gerekliliğini şöyle savunur: *“Doğalci, izlenimci ya da dışavurumcu tiyatroyu öğrenen (!) öğrenci, bu akımların genelde hangi nedenlerle doğduğunu, bu nedenlerin – yine genelde – hangi toplumsal ve sanatsal çalkantılardan ya da bunalımlardan kaynaklandığını bilmemektedir.”*

Ahmet Cemal, *Sanat Üzerine Denemeler*, İstanbul: Can Y., 2000, s. 133, 146.

¹¹¹ Özdemir Nutku, a.g.m., s. 6.

¹¹² Ayşe Üstün, “Türkiye'de Oyunculuk Eğitimi Veren Üniversiteler ve Yetiştirilmiş Öğretim Elemanı İhtiyacı”, *Art-e Sanat Dergisi*, C.5, S 10, 2012, s. 174.

gerekliliklerin farkında bile olunmadığını, çağımız tiyatrosunun nerede olduğunun pek de bilinmediğini şaşırarak, biraz da üzülererek izledim.”¹¹³

Bütün bu eleştirilere ek olarak, oyunculuk programlarındaki meslek derslerini yürüten öğretim elemanlarının, ilgili alana dair yetkinlikleri de sunulan oyunculuk eğitiminin niteliğini etkilemektedir. Ayrıca oyunculuk alanında gelişen yeni tekniklerin ilgili akademisyenler tarafından biliniyor olması da, oyunculuk eğitimi adına önem taşımaktadır. Böylelikle Türkiye’de oyunculuk eğitimi veren kurumlarda yetişen öğrenciler, çağdaş tiyatrodaki gelişmelere uygun bir biçimde eğitim alabileceklerdir.

Türkiye’de günümüzde akademik düzeydeki oyunculuk eğitimi ele alındığında, fiziksel tiyatro ile ilgili yeni teknikler ve yaklaşımlar dikkat çekmektedir. Buna göre oyuncunun bedensel farkındalığı ve sahne hakimiyeti daha ön planda tutulmaktadır. Oyuncu, fiziksel bilinçle gerçekleştirdiği performansında, sahnedeki varlığının bilincinde olacak ve buradan hareketle rolünü daha yetkin yorumlayacaktır.

“Son yıllarda, oyuncular, yönetmenler ve eğitmenler oyunculuk çalışmalarındaki ve provalardaki yöntemlerini, genellikle sağlıklı sonuçlar veren ve sahne sanatına taze bir hava getiren ‘kinestetik çalışmaları’na, ‘duyarlık~çatışma’ eğitimine ve beden diline dayandırıyorlar. Uzun bir süre temel oyunculuk eğitimi olarak herkesçe kabul edilen oyuncunun iç yaşamından hareket etme ilkesiyle geliştirilmiş olan Stanislavski yöntemi ve bu yöntemin varyasyonları, giderek yerini oyuncunun fiziksel kaynaklarını eğitime ve geliştirme amacını güden bilinçli hareket yöntemi’ne bırakıyor. Bu yeni hareket, Delsarte’ye, Meyerhold’a, hatta Brecht’e olan ilgiden daha ötede olan ve aynı zamanda, çağdaş oyuncunun sahne üzerindeki tavır ve konuşmasını geliştirme girişiminden kesinlikle daha başka bir şeydir. (...) Bu çeşit bir yaklaşımda, fiziksel varlık, etki ve tepkilerin hem denetimini sağlar hem de göstergesi olan insan karakterinin anahtarı olarak kabul edilir.”¹¹⁴

Oyunculuk eğitimi alanındaki fiziksel yaklaşımların gerekliliğini vurgulayan Sibel Erdenk’e göre, çağdaş oyunculuk sistemi içinde fiziksel anlatım giderek önem kazanmaktadır:

“Belirtilmelidir ki sadece oyunculuk eğitimi değil tiyatro yapma şekli, üretilen tiyatro estetiğinde de bütün dünyada büyük bir değişim izlenmektedir. Bu değişimin içinde fiziksel anlatımın gittikçe ağırlık kazandığını söylemek yanlış olmaz. Böylesi bir sahne estetiğine uyum sağlayacak düzeyde düşünsel, fiziksel ve duygusal açılardan donanımlı oyuncuların da bu yönde özel ve fiziksel koşulların yoğunluklu olduğu bir eğitimden geçmeleri gerekir.”¹¹⁵

¹¹³ <http://www.mimesis-dergi.org/mimesis-dergi-kitap/mimesis-15/universitelerde-ve-konservatuarlarda-tiyatro-egitimi/>

¹¹⁴ Özdemir Nutku, “Oyunculuk ve Oyunculuk Eğitimi Üzerine”, s. 7.

¹¹⁵ Sibel Erdenk, “Oyunculuk Eğitiminde Faydalanılabilecek Bir Yöntem: Eurhythmic”, *International Journal of Interdisciplinary and Intercultural Arts*, C.3, S.4, 2018, s. 168.

Diğer yandan, oyunculuğun çağdaş tiyatrodaki fiziksel yaklaşımları, güncel olanı yakalamak adına önemli bir yer tutmaktadır. Böylelikle oyunculuk eğitimi kapsamında, fiziksel yaklaşımların önemsenmesinin, donanımlı oyuncuların yetişmesi bağlamında önemli olduğu söylenebilir. Oyuncunun bedensel eğitimi, sahne üzerinde gerçekleştireceği fiziksel aksiyonun estetiğine de yansıtacaktır.

Türkiye’de doksanların ortalarından itibaren bilgisayar destekli teknolojilerin gelişimine paralel olarak sinema, televizyon, internet ve sosyal medya alanlarında giderek çoğalan dizi, film, reklam vb. etkinlikler, “oyunculuk” alanının popüler bir hale gelmesine yol açmıştır. Bu süreçte oyunculuk, akademik kurumlar ve tiyatrolar dışında, oyunculuk kursları aracılığı ile edinilebilecek cazip bir meslek gibi görülmeye başlanmıştır. Günümüzde oldukça revaçta olan çeşitli oyunculuk kursları bu duruma örnek gösterilebilir. Özellikle kamera önü oyunculuğu adı altında “müşteri” toplayan bu kurslarda verilen eğitimin süresi ve niteliği, kamera önü oyunculuğu eğitiminin gerekleri ile örtüşmemektedir. Herhangi bir akademik kurumda ya da bir tiyatro topluluğu içinde yıllara yayılan bir çalışma sürecinde elde edilebilecek bir oyunculuk deneyiminin, birkaç haftaya sıkıştırılmış/hızlandırılmış yöntemlerle edinileceğinin düşünülmesi gerçekçi değildir. Bu durum bu kurslarda verilen oyunculuk eğitiminin niteliğine dair tartışmalara da yol açmaktadır.

“Özel bir kuruluşun tiyatro atölyeleri tanıtımında ‘Önce öğretiriz sonra da performanslar yaparız’ açıklaması yer alıyor. 9 hafta 2 saatlik bir eğitmenin verdiği kursda eğitimci, “Eğitimin bireyleri günlük sıkıntılardan kurtaracağı”nı söylüyor. Adeta boş zamanı değerlendirip, bir hobi kursu gibi düşünülüyor olması yapılan işi hafife almakla eşdeğerdir.”¹¹⁶

Tiyatro ve oyunculuk eğitimi alanındaki çalışmalarıyla öncü bir isim olan ve bu alanda birçok akademisyen yetiştiren Özdemir Nutku ise, bu konu hakkında şunları söyler:

“Oyunculuk eğitimi, genel olarak ülkemizde hem etik hem de estetik açıdan tam anlamıyla çözümlenmiş değildir. Uzun ve yorucu çalışmalar ve doğru deneylerle tamamlanabilen oyunculuk eğitiminde gizli bir ciddiyetsizlik ve apaçık bir başıbozukluk izlenmektedir. Hele bir de buna, bilen ve bilmeyenin, eğitmenlik sevdasıyla, birer ya da üçer aylık kurslar açarak “her bedene uygun konfeksiyon seri imalatı” gibi göstermelik çalışmalara gidenleri ekliyecek olursak genel manzara daha da iyi ortaya çıkar.”¹¹⁷

¹¹⁶ Hülya Nutku, “Oyunculuk Eğitiminde Eğitmenin “Eğitimi”nin Önemi”, s. 33.

¹¹⁷ Özdemir Nutku, “Oyunculuk ve Oyunculuk Eğitimi Üzerine”, s. 8.

Yukarıda belirtilen bütün bu eleştiriler çerçevesinde, popüler kültürün oyunculuk alanına ve oyunculuk eğitimine olan yansımalarının pozitif yönde olmadığını söylersek yanlış olmaz. Bu konu, alaylı - okullu oyuncu olmak ile ilgili tartışmalardan çok daha farklı bir yerdedir. Alaylı oyunculuk, usta-çırak ilişkisi ile birlikte gelişir ve o mecradan yetenekli bir oyuncu çıkabilir. Fakat Özdemir Nutku ve Hülya Nutku'nun da bahsettiği gibi, ticari kazanımların ön planda tutulması, oyunculuk mesleğinin kimliği için de zararlıdır. Sürekli yenilenen bir süreç olan oyunculuk olgusu, günümüzde hızlandırılmış kurslarla birlikte adeta kolay edinilebilecek bir etiket gibi gösterilmektedir.

Türkiye'de oyunculuk eğitimi ile ilgili olarak belirtilen bu sorunların yanında dikkati çeken bir başka konu ise, oyunculuk alanında eğitim veren bir akademik kurumdan mezun olan öğrencilerin mezuniyet sonrasında, eğitimini aldıkları alanda yani tiyatro alanında istihdam edilememeleridir. Bu durumda ilgili öğrenciler için kamera önü oyunculuğu bir alternatif olarak görülmekte fakat bu alana dair geçmişte bir eğitim alamadıkları için çeşitli sorunlarla karşılaşmaktadırlar.

Buraya kadar aktarılan açıklamalar ışığında, ülkemizde oyuncular ya da mezuniyet sonrasında oyunculuk mesleğine başlangıç yapmak isteyen öğrenciler için kamera önü oyunculuğu alanı tiyatronun yanında alternatif bir çalışma alanı olarak dikkat çekmektedir. Tiyatro bölümlerinden mezun olan öğrencilerin, sinema-tv alanındaki iş fırsatlarını değerlendirebilmek amacı ile öncelikle bir menajer arayışına girmeleri bu durumun göstergesidir. Özellikle internet ve tv dizilerinin bütçeleri içinde oyunculara ayrılan pay düşünüldüğünde, kamera önü oyunculuğunun özgün bir alan olarak giderek öne çıktığı söylenebilir. Bu bağlamda, bu alanda faaliyet gösterecek olan oyuncu adayları için kamera önü oyunculuğu eğitime dair bir boşluk olduğu görülmektedir.

Aşağıdaki tabloda belirtildiği üzere Türkiye'de 26 üniversitede lisans düzeyinde oyunculuk eğitimi verilmektedir. Bu üniversitelerde oyunculuk bölümleri 10 Güzel Sanatlar Fakültesi; 11 Konservatuvar, 2 Müzik ve Sahne Sanatları Fakültesi, 1 Sahne Sanatları Fakültesi, 1 Sanat ve Tasarım Fakültesi, 1 Dil Tarih bünyesinde yapılandırılmıştır ve her yıl tahminen 438 kadar mezun verilmektedir.

ÜNİVERSİTE ADI	FAKÜLTE ADI	BÖLÜM	ANASANAT DALI YA DA PROGRAM ADI	KONTENJAN
Akdeniz Üniversitesi	Antalya Devlet Konservatuvarı	Sahne Sanatları	Tiyatro	-
Bursa Uludağ Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Sahne Sanatları	Oyunculuk	10
Kocaeli Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Sahne Sanatları	Oyunculuk	10
Ordu Üniversitesi	Müzik ve Sahne Sanatları Fakültesi	Tiyatro	Oyunculuk	9
Yakın Doğu Üniversitesi (KKTC)	Sahne Sanatları Fakültesi	Tiyatro	Oyunculuk	20
İstanbul Üniversitesi	Devlet Konservatuvarı	Sahne Sanatları	Tiyatro	16
Hacettepe Üniversitesi	Ankara Devlet Konservatuvarı	Sahne Sanatları	Tiyatro	12
Dokuz Eylül Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Sahne Sanatları	Oyunculuk	15
Süleyman Demirel Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Sahne Sanatları	Oyunculuk	12
Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Sahne Sanatları	Sahne Sanatları	-
Erzurum Atatürk Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Sahne Sanatları	Oyunculuk	20
Anadolu Üniversitesi	Devlet Konservatuvarı	Sahne Sanatları	Tiyatro	15
Bilkent Üniversitesi	Müzik ve Sahne Sanatları Fakültesi	Tiyatro	Tiyatro	25
Çukurova Üniversitesi	Devlet Konservatuvarı	Sahne Sanatları	Tiyatro/Oyunculuk	15
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi	İstanbul Devlet Konservatuvarı	Sahne Sanatları	Tiyatro	14

Ondokuz Mayıs Üniversitesi	Devlet Konservatuvarı	Sahne Sanatları	Tiyatro	-
Selçuk Üniversitesi	Devlet Konservatuvarı	Sahne Sanatları	Tiyatro	15
Maltepe Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Sahne Sanatları	Oyunculuk	20
Ankara Üniversitesi	Dil Tarih Coğrafya Fakültesi	Tiyatro	Oyunculuk	30
Yeditepe Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Tiyatro	-	20
Beykent Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Oyunculuk	-	30
Kadir Has Üniversitesi	Sanat ve Tasarım Fakültesi	Tiyatro	-	35
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Tiyatro	-	10
Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi	Devlet Konservatuvarı	Sahne Sanatları	Tiyatro	25
Okan Üniversitesi	Konservatuvar	Tiyatro	-	30
Haliç Üniversitesi	Konservatuvar	Tiyatro	-	30

Tablo 1. Lisans düzeyinde oyunculuk eğitimi veren üniversiteler.¹¹⁸

Türkiye genelinde lisans düzeyinde oyunculuk eğitimi veren akademik kurumların ders içerikleri incelendiğinde, kamera önü oyunculğu ile ilgili teorik ve uygulamalı derslerin sayısı yok denecek kadar azdır.¹¹⁹ Oysa kamera önü oyunculğu alanı farklı ülkelerde özel olarak desteklenen programlar ya da ilgili akademik birimler içindeki kamera önü oyunculğu uygulamaları ve akademik düzeyde gerçekleştirilen

¹¹⁸ Tabloda belirtilen veriler “ÖSYS Yükseköğretim Programları ve Kontenjanları Kılavuzu”ndan alınmıştır. İlgili kaynakta bazı üniversitelerin oyunculuk bölümleri için ayırdıkları kontenjanlar belirtilmediği için tabloya yerleştirilememiştir.

Detaylı bilgi için bkz. <https://www.osym.gov.tr/TR,1584/osys-yuksekogretim-programlari-ve-kontenjanlari-kilavuzu.html>

¹¹⁹ Bu konu hakkında daha detaylı bilgi için bkz. *Ek-4, Ek-5, Ek-6*

çeşitli seminerler ve atölyeler ile desteklenmektedir. Buna karşın ülkemizde bu alanda oyunculuk yapan ve çeşitli sinema-tv projelerinde baş roller de dahil olmak üzere görev alan birçok oyuncunun herhangi bir oyunculuk okulundan eğitim almadan çalışabildiği görülmektedir. Ayrıca oyunculuk ve oyunculuk eğitimi ile ilgili konuların/sorunların masaya yatırılıp tartışılabilirdiği etkinliklerin de yok denecek kadar az olduğu söylenebilir. Bütün bu yapı içinde Türkiye’de sinema-tv oyunculuğuna dair yeterli ve nitelikli bir eğitsel ortamın varlığından söz etmek mümkün değildir.

“Türkiye’de sinema oyunculuğu üstüne bir okul açmak bir yana, meslekten olanların kendi aralarında düzenledikleri ve kendilerinden sonra geleceklere deneyimlerini sistematik bir şekilde aktarmaya çalıştıkları kaç toplantı ve seminer yapılmış, kaç kitap basılmıştır? Gerçekleri kabul etmek güçtür. Türk sinemasında oyunculuk sahip olunan fiziğin ötesine nadiren geçebildiğinden, oyunculuk kavramı da bu fizik ve kaş göz, el kol hareketlerinin içine sıkışıp kalmış ve bugüne dek olağanüstü bir aşama gösterememiştir.”¹²⁰

3.4. Tiyatro Oyunculuğu ve Sinema Oyunculuğu

“Çok yoğun bir dikkat, beceri, zekâ ve içgüdülerin güçlü olmasını gerektiren oyunculuğun dünyanın en güç mesleklerinden biri olduğunu kabul etmek gerekir.”

Oğuz ADANIR.¹²¹

Tiyatro sanatı, kuşkusuz oyuncuya bağımlı bir sanattır. Oyun oynama ilkesinin temelleri üzerine kurulan tiyatro sanatı, binlerce yıldır farklı oyunculuk biçimleri geliştirmiş, sahne eserini oyuncu yoluyla seyirciye aktarmıştır. Oyunculuk sanatı öncelikle oyuncunun iç dünyasında şekillenir ve evrilir. Çünkü oyuncu, sahnede oynadığı karakteri yorumlarken kendinden bir şeyler katar. Bu ruhani bir durumdur ve oyunculuğun zeminini oluşturmaktadır.

“Oyunculuktan söz açıldığında akla ilk gelen tiyatro oyunculuğudur. Tiyatroda en önemli anlatım araçlarından biri kuşkusuz oyuncudur. Tiyatro yaşam gücünü, izleyici önünde oynayan oyuncudan alır. Tiyatronun varoluş nedeni oyuncudur.”¹²²

Yukarıda da belirtildiği gibi tiyatro sanatı, oyuncu odaklı bir sanattır. Oyuncunun saf yeteneği ve deneyimleri, tiyatro sahnesinde hayat bulur. Sinemada ise

¹²⁰ Oğuz Adanır, *Sinemada Anlam Ve Anlatım*, 2. b., İstanbul:Alfa Yayınları, 2003, s. 178.

¹²¹ Oğuz Adanır, a.g.e., s. 174.

¹²² Canan Uluyağcı, “Bir Anlatım Aracı Olarak Oyunculuk: Tiyatro Oyunculuğu İle Sinema Oyunculuğu Arasındaki Ayrım”, *Kurgu Dergisi*, S. 18., 2001, s. 43.

yönetmenin direktifleriyle hareket edilen bir oyunculuk söz konusudur. Sinema perdesine yansıyan filmler, son tahlilde yönetmenin hayal dünyasının ürünüdür ve oyuncular rollerine hazırlanırken bu hayal dünyasına uygun olarak hareket ederler.

“Sinema daha çok yönetmen sanatıdır; hiç oyunculuk eğitimi görmemiş biri de yönetmen ve görüntü yönetmeninin becerisiyle başarılı olabilir (doğal olarak sinemanın da büyük oyuncuları eğitim görmüş sanatçılardır). Oysa tiyatrodaki yönetmen ne kadar başarılı bir çalışma yapmış olursa olsun kötü oyunculuk sırtır ve gösteriyi zedeler.”¹²³

Tiyatro sanatı metinsel ağırlıklı bir sanattır. Oysa sinema, görüntülere dayalı olan bir sanattır. Bu iki önemli ayırım, tiyatro ve sinema oyuncululuğu arasında da bazı teknik ayrımların doğmasına yol açar.

“(…) tiyatro bir söz, sinema ise görüntü sanatıdır. Bu yüzden sinema ve tiyatro oyuncululuğu arasında yukarıda da belirtildiği gibi her iki sanat dalının gereçlerinin ayrı olmasından doğan bazı ayrımlar vardır. Öncelikle bu iki sanat dalının oyunculuk anlayışı, beceriler açısından ayrımlar göstermektedir.”¹²⁴

Yukardaki ayrımlara rağmen tiyatrodaki oyun metni sinemadaki senaryo öğeleri bu iki sanat dalı için de önemli bir yere sahiptir. Bu noktada oyun metni ya da senaryo bağlamında karakter/oyuncu, oldukça merkezi bir konumdadır.

“Karakter senaryonun bütünü için olduğu kadar sahne içerisinde de en önemli unsur olarak dikkat çeker. Unutulmamalıdır ki sahne direk veya bağlantılı yoldan da olsa mutlaka ana karakter ile bağlantılı olmalıdır. Senaryo içerisinde her bir sahnenin dramatik bir odak noktasına ihtiyacı vardır. Odak noktası da eylemlerden çok karakterlerdir.”¹²⁵

Diğer yandan sinema ve tiyatro alanında oyuncunun rolüne hazırlık süreci ve rolünü oynaması, bu iki sanatın yapısal farklılıklarını yansıtan bir işleyiş içindedir. Bu durumu seyirci açısından tiyatro deneyiminin en temel ögesi olan “canlı performans” kavramı üzerinden değerlendiren Brockett & Ball, oyunculuk eylemini sahne oyuncululuğu ve film oyuncululuğu olarak ele alıp, kamera önündeki ve sahnedeki çalışma sürecinin temel farklılıklarını şöyle açıklar:

“Filmlerde, sahneler neredeyse her zaman, sırasız bir şekilde birkaç hafta ya da ay sürecek şekilde çekilir; oyuncuların sahnelerin birbirine nasıl bağlanacakları konusunda sadece genel bir fikri vardır; genelde film oyuncuları, aylar sonra film piyasaya sürülmeye hazır hale gelene kadar, bu sahneleri sıralı halde görmezler. (...) Seyircinin tepkisi, çekimler sırasında ne olduğunu değiştiremez ya da etkileyemez. Tüm bu etkenler, film oyuncusunun işini sahne oyuncusununkinden daha kolay yapmaz ancak daha farklı yapar. Sahne oyuncuları sahneleri metin tarafından belirtildiği sırayla oynar ve her performansta tüm oyunu tamamlar. Olayların nasıl geliştiği konusunun tamamen

¹²³ Nutku, *Yeni Başlayanlar İçin Oyuncunun Çalışması*, s. 9.

¹²⁴ Uluyağcı, , “Bir Anlatım Aracı Olarak Oyunculuk: Tiyatro Oyuncululuğu İle Sinema Oyuncululuğu Arasındaki Ayrım”, s. 43.

¹²⁵ Mine Artu Mutlugün, *Senaryoda Sahne Yazımı*, Ankara: Nobel Akademik Y., 2020, s. 27.

farkında olmak zorundadır ve performanslarını gerilimi yükseltip alçaltmak, zaman zaman tempoyu değiştirmek, uygun vurgular yaratmak ve olayları doruk noktasına taşımak üzere şekillendirmek zorundadır. Bu görevlere, eleştirel tavsiyeleri ve yönlendirmeleri yapımın bütününe şekillendiren yönetmenle birlikte birçok prova yaparak hazırlanır.”¹²⁶

Tiyatro oyunculuğu ile ilgili kaynaklarda sıkça ifade edildiği üzere, tiyatro oyunculuğunda abartılı jestler ve mimikler ön plandadır. Bu durum, tiyatro sahnesindeki oyuncunun oyununu ve sesini en arka sıradaki seyirciye kadar göstermesi/duyurması gerekliliğinden kaynaklanmaktadır. Dolayısıyla, tiyatro oyuncusunun ses ve bedenine ilişkin performansı, sinema oyunculuğuna göre daha belirgin, gösterişli ya da abartılı bir oyunculuk olarak nitelendirilebilir.

Sinemanın doğduğu ilk yıllarda (1896-1900), ağırlıklı olarak belge niteliği taşıyan filmler çekilmekte iken kısa süre sonra kurmaca filmler de beyaz perdeye yansımıştır. Özellikle sessiz dönem olarak bilinen 1927 öncesi dönemde, filmsel anlatı büyük ölçüde görüntülere dayandığından bu filmlerde yer alan oyuncular da bu duruma ayak uydurmaya çalışmışlardır.

“Sesin sinemaya girişinden önce oyunculuk tüm gelişmelere karşın abartılmış tavır ve mimiklerle sınırlı kalmıştır. 1920'lerin yıldızları beyazperde de gerçek yaşamdaki kişileri abartarak oynamışlardır. İlk filmler sesle desteklenmediği için sinema oyunculuğu geleneği yalnızca çok temel duyguların iletildiği pandomim ile sınırlı kalmıştır.”¹²⁷

Sinemada ses olgusunun devreye girmesi ile birlikte sinema yoğun bir biçimde tiyatro etkisinde kalmış, bu durum sinema dilinin gelişimini olumsuz etkilemiştir. Başlangıçta sinemada oyuncu ögesi, tiyatroya göre daha arka planda kalmış gibi görünse de, ilerleyen yıllarda daha önemli bir konuma yükselmiştir. Bu süreçte ortaya çıkan star/yıldız oyunculuk olgusu; özellikle Hollywood ya da ticari/popüler sinema filmlerinin yer aldığı “klasik anlatı sineması”nın en önemli öğelerinden biri haline gelmiştir. Bu durum Türk sinemasında da benzer bir seyir izlemiş, üretilen filmlerin tanıtım etkinliklerinde ve afişlerinde yönetmenlerden çok yıldız oyuncularının adları ön plana çıkarılmıştır.

¹²⁶ Oscar G. Brockett, Robert J. Ball, *Tiyatronun Temelleri*, çev. Mahinur Akşehir, İzmir:Karakalem Kitabevi Yayınları, 2018, s. 357.

¹²⁷ Uluyağcı, “Bir Anlatım Aracı Olarak Oyunculuk: Tiyatro Oyunculuğu İle Sinema Oyunculuğu Arasındaki Ayrım”, s. 42.

“Kuramsal olarak tiyatrodaki oyuncu sinemaya göre daha merkezi bir yerde yer almakta ve daha fazla ilgi görmektedir. Ancak özellikle sinemanın sanayileşmesi ve star gibi kavramların devreye girmesiyle, teoride doğru gibi görünen bu savı yıkacak binlerce örnek ortaya çıkar. Günümüzde sinema oyuncusu son derece ön planda yer almakta. Şöyle ki filmler isimlerine veya yönetmenlerine göre değil de, oyuncularına göre hatırlanmaktadır. Bu da günümüz sinemasında oyuncunun ne derece önem arz ettiğini göstermektedir.”¹²⁸

Tiyatro ve sinema için oyuncu ve seyirci arasındaki ilişki oldukça önemlidir. Bu ilişkiye dair temel ayrımlardan biri de tiyatrodaki seyircinin kendi gözüyle canlı olarak izlediği oyuncuyu sinemada kamera aracılığıyla ve sinema dili çerçevesinde izlemesidir. Bu durum, farklı çekim ölçeklerinde perdeye yansıyan oyuncunun, tiyatrodakinden daha minimal ve ölçülü oynamasını gerektirmektedir. Buna göre oyuncunun tiyatro sahnesinde büyük ve abartılı oynaması ne kadar önemli ise, sinemada da minimal bir yaklaşımla hareket etmesi o kadar önemlidir. Çünkü kamera, adeta gözünü hiç kırpmayan bir seyirci gibi oyuncuyu izlemektedir ayrıca devasa sinema perdesi ve yakın çekim ölçekleri ise, oyuncunun jest ve mimiklerindeki en küçük bir abartıyı ya da hatayı daha da büyütür seyirciye yansıtmaktadır. Sinema oyunculuğunun tiyatro oyunculuğundan farklı bir alan olduğunu savunan senarist, yazar ve sinema oyuncusu Ercan Kesal’ın bu konuya dair bir film setindeki gözlemlerine ilişkin açıklamaları anlamlıdır:

“Salih (Aşçı Hamit) çok büyük oynayarak başladı, sonra toplandı. Biz oyununa, ezberine müdahale ettikçe şaşkın şaşkın bakıyor. Tiyatrocuların çoğunda var bu problem. Kimden, nasıl öğreniyorlarsa hemen hepsi bir süre sonra gerçeklik ve yaşanmışlık duygularından uzaklaşıyor sanki. (...) Sinema oyunculuğu galiba çok ayrı bir alan?”¹²⁹

Tiyatro ve sinema oyunculukları bağlamında değinilmesi gereken bir başka husus ise, oyun sırasında oyuncuların birbirlerini dinlemeleri ve tepki göstermeleri ile ilgilidir. Oyuncu, partneri ile olan sahnelerde partnerini dinlemek yerine kendi repliklerini düşünürse, sahne doğallıktan uzaklaşır. Dinleme eylemini gerçekleştiren oyuncu, tepkilerini de duyduklarına göre verecektir. Bu da özellikle oyuncunun yakın çekimler ile seyirciye sunulduğu sahnelerde doğallığın yakalanması açısından önemlidir.

¹²⁸ Sali Saliji, “Sanatçı Ve Artefakt Birliği: Sinemada Oyuncu Olmak”, *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, C. VI, S. I., 2016, s. 56.

¹²⁹ Ercan Kesal, *Evvel Zaman*, 2. b., İstanbul:İthaki Yayınları, 2014, s. 148.

“Oyuncu, konuşan oyuncuyu dinlemek yerine bir sonraki kendi sözüne konsantre olmuşsa, bu, yakın çekimlerde hemen anlaşılır, (...) Oyuncu (...) diğer oyuncularını dikkatle izlemeli (tabii ki sahnenin; dikkatsizce ya da istemeyerek kurulmuş bir görsel iletişimi gerektirdiği durumlar hariç) ve dinlemelidir. Böyle yaptığı zaman hareketli ve sözlü cevapları, senaryodan hatırladıklarından değil, konuşan oyuncudan aldığı etkiden üreyecektir. (...) En iyi durumda bu tepkiler gerçekten doğal tepkiler olacaktır. Tüm iyi oynanmış sahnelerin hedefi, gerçek hayatın doğallığını yakalamaktır.”¹³⁰

Bütün bu açıklamalara dayanılarak, oyunculuğu saf ve doğal olanla beslenen bir meslek olarak nitelendirebiliriz. Hikayenin en önemli aktarıcısı olan oyuncu, kendi kimliğini tanımalı ve sanatını o şekilde icra etmelidir. İster tiyatrodan, ister sinemada olsun, oyuncunun seyirciyle arasındaki organik bağ, oyunculuk yöntemlerindeki samimiyetle doğru orantılı olarak artar.¹³¹ Bu noktada, sinema alanında faaliyet gösteren tiyatro kökenli oyuncuların geçmişte tiyatrodan devraldıkları eğitsel-bilişsel davranış kalıplarının, kamera önünde negatif transfere yol açabileceği söylenebilir. Oyunculuk alanındaki deneysel çalışmalarıyla da bilinen Sovyet sinemacı Pudovkin’in bu konuda uyarı niteliğindeki açıklamaları dikkat çekicidir: “*Sesli sinemanın oyuncusu, oportünist yönetmenlerle birlikte gerici güçlerin kendisini aldatmaya, sinemaya yabancı olan teatral yöntemlerden mekanik biçimde faydalanmakla yetinmeye çalışmasına boyun eğmemelidir.*”¹³²

3.5. Sinema – Teknoloji İlişkilerinin Sinema Oyunculuğu Üzerine Etkileri

Geçmişten günümüze, diğer sanat dallarına kıyasla teknoloji ile yoğun bir ilişki içinde olan sinemanın doğuşunun da, çeşitli bilim dallarındaki teknik gelişmeler aracılığıyla mümkün olduğu düşünüldüğünde, teknolojinin sinema alanındaki önemi ve etkileri daha doğru değerlendirilebilir.

“Sinemada kullanılan teknolojik araçlar, başta sanatçının görsel tasarımı olmak üzere film yapımını olumlu ya da olumsuz etkileyebilmektedir. (...) Örneğin sinemaya sesin girmesi, yönetmeni mizansenden kurguya kadar birçok sinemasal öğeyi bu yeni

¹³⁰ Edward Dmytryk, Jean Porter Dmytryk, *Sinemada Yönetmenlik-Oyunculuk-Kurgu*, çev. İbrahim Şener, 3. b., İstanbul:Doruk Yayıncılık, 2011, s. 171.

¹³¹ İtalyan asıllı olan Amerikan yönetmen Frank Capra’nın seyirci ve oyuncu arasındaki ilişkinin önemini vurgulayan şu cümlesi dikkat çekicidir: “Dramda hatalarım oldu. Oyuncular ağladığında dram olduğunu sanıyordum. Fakat asıl seyirci ağladığı zaman dramdır.”, Danny Leigh, Damon Wise, John Farndon, Louis Baxter, Kieran Grant, *Sinema Kitabı*, çev. Ayşecan Ay, İstanbul: Alfa Yayınları, 2016, s. 91.

¹³² Vsevolod Pudovkin, *Film Çekme Sanatı ve Sinemada Oyunculuk*, s. 328.

teknolojik aracın kullanımıyla birlikte düşünmeye yöneltmiştir. Sinema sanatı ve teknoloji arasında ana hatlarıyla belirtilen bu ilişkiler, televizyonun icadı, video ve bilgisayar teknolojilerinin devreye girmesiyle daha da yoğunlaşmıştır. 1930'ların sonundan itibaren televizyonun Amerika ve Avrupa'da yaygınlaştığı yıllarda televizyonla rekabet edebilmek için sinemanın geniş perde, 3. boyut gibi yeniliklere yönelmesiyle teknoloji-sinema etkileşimi de yeni bir boyut kazanmıştır.”¹³³

Yukarıda belirtilen tarihsel süreçten de anlaşılacağı üzere, sinema-teknoloji ilişkileri ilk yıllardan günümüze dek artarak devam etmektedir. Bu gelişmeler, sinema sanatının teknik ve estetik öğeleri üzerinde olduğu kadar, oyunculuk alanında da etkili olur. 1920'li yılların sonunda sesin sinemaya gelişi ile, sinema oyuncularının beyaz perdedeki serüveni yeni bir boyut kazanır. Sesli filmler aracılığıyla film senaryolarının diyaloglu olarak yazılmaya başlanması, bu filmlerde rol alacak kimi oyuncular için olumlu, kimileri için ise olumsuz bir sürecin habercisidir.

“Sessiz dönem oyuncuları ilkin ses denemesinden geçiriliyordu. Ses denemesinde sesin mikrofona uygun çıkmaması, oyunculuğun sona ermesi demektir. Ses denemesini düzgün konuşma ve şarkı söyleme sınavı izliyordu. Sahne deneyimi olanlar genellikle başarılı olurken, böyle bir deneyimi olmayanları sıkıntılı günler bekliyordu.”¹³⁴

Sinema tarihçisi Rekin Teksoy'un yukarıda belirttiği gibi, sinemada sessiz dönemden sesli döneme geçilirken dönemin tiyatro oyuncularının ses ve diksiyon açısından daha avantajlı olduğu söylenebilir.

Yukarıda belirtilen süreçte, birkaç istisna dışında filmlerin sesli olarak çekilmeye başlanması; sesli çekimin teknik koşullarından kaynaklanan nedenlerden dolayı sinemasal mizansen ve hareketi kısıtlamış, bu durum oyuncuların daha teatral ve durağan bir biçimde oynamalarına yol açmıştır.

“Bir odanın karşılıklı iki duvarına mikrofon yerleştirilmişse, yürüyerek konuşan bir oyuncu, mikrofonlardan birinin kapsama alanına girinceye dek susuyordu. Ya da oyuncu saksı, koltuk, telefon gibi içine mikrofon yerleştirilmiş bir nesnenin yanından ayrılmıyordu hiç. Ayrıca sesin kusursuz bir biçimde saptanabilmesi için oyuncunun konuşurken fazla kıpırdamaması gerekiyordu. Mikrofonun bir sınığa takılarak dolaştırılması bu sakıncaya son verdi.”¹³⁵

Sinemaya sesin girmesi ile birlikte ortaya çıkan bir başka durum ise film türleri alanı içinde “müzikal” filmlerin yer almaya başlamasıdır. Diğer yandan müzikal filmlerin içeriğine bakıldığında, özellikle dans konusunda yetenekli olan oyuncuların öne çıkarak yıldızlaşması, bu sürecin oyunculuk alanındaki etkilerinin bir başka göstergesidir.

¹³³ Ali Sait Liman, “Sinema ve Teknoloji”, *Dergimiz-Güzel Sanatlar Dergisi*, Sayı:35, Şubat 2010, s. 38.

¹³⁴ Teksoy, *Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi*, s. 219

¹³⁵ Teksoy, a.g.e., s. 220.

“Örneğin, RKO’ya bağlı olarak çalışan Fred Astaire-Ginger Rogers çiftinin filmlerinde, şarkı ve dans numaralarının öyküyle birleştirilmesi gündeme geldi, bunda Fred Astaire’in enerjisi ve yeteneği önemli rol oynadı. (...) Otuzların sonlarına doğru değişen ekonomik ortamın da etkisiyle, müzikallerdeki ‘lider’ yönetmenin ağırlığı azalmaya başladı ve onun yerine yetenekleri kolektif çalışmayı aşan yıldızlar öne çıktılar. Böylece yalnızca fiziki görüntüleriyle değil ses ve dans yetenekleriyle kendilerini kanıtlayan yetenekli oyuncular müzikallerin temel belirleyicileri haline geldi; (...) Ayrıca kırklarda devreye giren rengin, müzikaller için çok uygun bir öge olduğu unutulmamalıdır. Renk konusundaki deneyimlerin artması, müzikallerin fantastik dünyalarının inşasına büyük katkıda bulunmuştur.”¹³⁶

Sinema-teknoloji ilişkilerinin ilerleyen yıllarına bakıldığında; renk, geniş perde, televizyon, 3. boyut, dijital yayıncılık, dijital görüntü ve ses kayıt araçları, dijital (video) projeksiyon, DVD, Blu Ray vb. yeni teknolojilerin/aygıtların devreye girmesinin, gerek seyir deneyimi gerekse sinema-tv oyunculuğu açısından önemli etkileri olduğunu söylersek yanlış olmaz. Örneğin, sayısal (dijital) teknolojilerin gelişimine paralel olarak film izleme mecralarının cep telefonu ekranlarına kadar indiği günümüzde, çeşitli internet platformları bünyesinde çekilen dizi ya da sinema filmlerinin görüntü estetiğinin, ekran estetiğine uygun biçimde çekilmesi ve bu bağlamda ağırlıklı olarak yakın çekim ölçeklerinin daha çok kullanılması, bu filmlerdeki oyunculuk performanslarını da etkileyebilmektedir.

¹³⁶ Nilgün Abisel, *Popüler Sinema ve Türler*, 1. Baskı., İstanbul: Alan Y., 1995, s. 198-199.

4. BÖLÜM: KAMERA ÖNÜ OYUNCULUĞU

Daha önceki bölümlerde de bahsedildiği gibi, sinemanın tarihsel gelişimi ile birlikte “oyunculuk” kavramı da yeni bir form kazanmıştır. Sinemanın yadsınamaz büyüğü ve bir “yönetmen sanatı” oluşu, oyunculüğün yeniden yorumlanmasını sağlamıştır. Örneğin, tiyatro sahnesine alışmış bir oyuncu, herhangi bir film veya dizi film projesinde çeşitli zorluklar yaşayabilir. *“Kamera, oyuncunun her tarafında olabileceği için en küçük kusurunu bile acımasız bir şekilde gözler önüne serebilir. Kameranın neler yapabileceğini iyi bilen bir oyuncu, iyi bir sinema oyuncusu olmaya doğru ilk adımı atmış sayılır.”*¹³⁷

Yukarıda belirtilen süreçte oyuncu; sahne deneyiminin kendisine kattığı oyunculuk teknikleri ile kamera karşısına çıkarken bu sinemasal aygıt ile tiyatro sahnesi arasındaki ayrımların farkında olduğu oranda daha doğru bir kamera önü oyunculugu performansı ortaya çıkacaktır.

Tiyatro ve sinema alanında birçok projede yönetmenlik yapan Patrick Tucker, “kamera önü” ile “sahne” arasındaki farkları şöyle açıklar;

KAMERA	SAHNE
• - “İzleyiciye nereye bakacağı söylenir.	- Nereye bakacağını izleyici seçer.
• - “Gerçek hayattan” çok farklıdır.	- “Gerçek hayata” yakındır.
• - Karakterin durumu sabittir.	- Karakter değişir ve gelişir.
• - Plana göre oyunculuk tarzı değişir.	- Tiyatro salonuna göre oyunculuk tarzı değişir.” ¹³⁸

Kamera önünde oynamanın bir diğer farklı yönü de, seyirciden bağımsız bir performansı gerektirmesidir. Oyuncu film çekimi sürecinde tiyatrodan farklı olarak tek başınadır ve onu izleyen tek araç kameradır. Kamera karşısında gerçekleştirilen oyunculuk işte tam bu noktada tiyatrodan ayrılmaktadır. Dizi yönetmeni Filiz Gülmez’e göre bu ayrım, oyuncunun teknik olarak sinematografinin temel öğelerine dair belirli bir farkındalığa sahip olması ile de ilişkilidir:

¹³⁷ Lokman Zor, *Sinemada Oyuncu Yönetimi*, Ankara: Akademişyen Kitabevi, 2019, s.41.

¹³⁸ Patrick Tucker, *Tv-Sinema Oyunculuk Sırları*, çev. Duygu Dölek, 1. b., İstanbul: FGP Yayıncılık, 2010, s. 32.

“Kamera önü oyuncusunun teknik bilgiye de sahip olması gerekir. Işığın nerden alacağını, mizansen içindeki devrimde kameraya göre nerede duracağını bilmesi önemlidir. Genelde oyuncu ilk setinde bunlara hakim değildir. Bu hakimiyet teknik ekibin, sahne içindeki diğer oyuncuların ve en önemlisi kendisinin işini kolaylaştıracağından öğrenmek şarttır. Örneğin; yakın çekimde kameraya üzerindeki lense göre netlik ayarları yapılmış, oyuncu gelecek kadraja girecek ve devam edecek. Oyuncunun yarım adımı bile netlikte fark yaratır ve o plan defalarca tekrarlanabilir. Bu da herkes için yorucu bir süreç olur.”¹³⁹

Film yapım sürecinde, çekim aşamasında oyuncunun tüm duyguları net bir şekilde kamera tarafından kaydedilir. Ve bu kayıtlar içinden seçilen en uygun performans kurguda filmin ilgili sahnesine eklenir. Diğer teknik-estetik işlemlerin tamamlanmasının ardından filmin sinemalara dağıtımını gerçekleştirilir ve film seyirci ile buluşur. Artık bu aşamadan sonra filmsel karakterin durumu o filmin çekimi içindeki oyunculuk performansı ile sınırlıdır; üzerinde herhangi bir değişiklik yapmak ya da tiyatrodaki olduğu gibi bir sonraki gösteri(m)de ilgili karakteri değiştirmek, geliştirmek mümkün değildir.

Tiyatro ve sinemada faaliyet gösteren oyuncuların hangi koşullarda nasıl bir çalışma süreci içinde olduklarını ortaya koymaya çalıştığımız bu açıklamaların yanında, sinema ve tiyatro oyunculuğu alanında tarihsel süreçte ortaya çıkan ve özellikle sinema alanında tercih edilip günümüze kadar adından söz ettiren “metot oyunculuğu”na değinmek daha açıklayıcı olacaktır.

4.1. Metot Oyunculuğu

Modern anlamda günümüz oyunculuk tekniklerinin temellerinin, Konstantin Stanislavski tarafından atıldığı söylenebilir. Zaman içinde bu teknikler, yeni yorumlarla birlikte gelişmiş ve oyunculuk sanatında kendilerine yer edinmişlerdir. Bu tekniklerden biri de metot oyunculuğudur.

“ ‘Stanislavski Sistemi’ veya ‘Sistem’: Konstantin Stanislavski tarafından geliştirilen ve sistematize edilen oyunculuk ekolü.. ‘Metot Oyunculuğu’ veya ‘Metot’: Stanislavski Sistemi’nin, Amerika Birleşik Devletleri’nde yapılan çalışmalar bağlamında değiştirilmiş versiyonu.”¹⁴⁰

¹³⁹ Mehmet Bahattin Mermut, *Kamera Önü Oyunculuk Eğitimi ve Yöntem Sorunları*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, 2018. S. 68.

¹⁴⁰ Nazım Uğur Özüaydın, “Stanislavski Sistemi ve Metot Oyunculuğu’nun Aralarındaki Temel Farklar Açısından Karşılaştırılması”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*. C. 35, S 35, 2013, s. 24.

Metot oyunculuğu, Amerika’da bir grup tiyatro insanı tarafından (Lee Strasberg, Stella Adler, Elia Kazan vb.), Stanislavski Sistemi üzerine yenilikler katmak amacı ile oluşturulmuş bir oyunculuk anlayışıdır. Grup üyelerinden olan Amerikalı yapımcı, yönetmen ve oyuncu Lee Strasberg, metot oyunculuğu alanındaki önemli isimlerden/eğitmenlerden biridir.

“Lee Strasberg’in eski Group Theatre ekibiyle 1930’larda gerçekleştirdiği öncül kılavuzluğu, bu ülkede dört bir yana yayılan ve bugün Sistem ya da Metot olarak bildiğimiz oyunculuk eğitiminin yalnızca başlangıcıydı, daha bilinir oldukça tiyatrocular kadar meslekten olmayan kişilerce de tartışılan bir konu haline geldi.”¹⁴¹

Sinema ve tiyatro alanında çeşitli projelerin yapımcılığını ve yönetmenliğini üstlenen Fehmi Gerçeker, “Kamera Önü Oyunculuk” adlı kitabında, grup tiyatrosunun yenilikçi hareketlerini şu cümlelerle açıklar:

“(…) Grup Tiyatrosu yeni biçimdeki oyunları ve özellikle oyunculuklarıyla başta Amerika olmak üzere tiyatro dünyasına yeni bir boyut getirmektedir. Ortaya çıkardıkları oyunculuk disipliniyse Metot Oyunculugu adını aldı. Stanislavski’nin oyunculuk kuramlarını bir adım daha ileriye götürmüşlerdi.”¹⁴²

Amerika kökenli olan bu oyunculuk ekolünün zamanla Hollywood oyuncularından benimsenmesi; Marlon Brando, James Dean, Marilyn Monroe, Robert De Niro, Al Pacino, Jack Nicholson, Anne Hathaway gibi yıldız oyuncular tarafından sinemada uygulanmış olması, konumuz açısından önemlidir.

Lee Strasberg, Stella Adler, Elia Kazan gibi isimlerin öncülüğünde “Actor Studio”, birçok oyuncu için yeni bir oyunculuk deneyimi sunmuştur. Günümüz sinema ve televizyon sektöründe üretilen işlerde de, birçok oyuncu metot oyunculuğunu tercih etmektedir.

“Dünyadaki en önemli oyunculuk eğitim kurumu olan Actors Studio, ünlü tiyatro ve sinema oyuncularına Metot Oyunculugu eğitimi vermiştir. Bugün artık kamera önünde oynayan hemen herkes Metot Oyunculugunu uygulamaktadır.”¹⁴³

Sistem ve metot oyunculukları, taklide dayalı olan oyunculuğu reddetmektedir. Sahnede veya kamera karşısında gerçekleşen oyunun, seyirciye gerçeklik duygusunun en iyi şekilde aktarılması gerektiğini savunur. Bu bağlamda metot oyunculuğu, o dönemde oyunculuk alanında uygulanmakta olan klasik şablonlar/kalıplar yerine, ilgili

¹⁴¹ Edward Dwight Easty, *On Method Acting*, 4. b., New York:Ivy Books, 1992, s. 5.

¹⁴² Gerçeker, *Kamera Önü Oyunculuk*, s. 19.

¹⁴³ Gerçeker, a.g.e., s. 19.

karakterin olabildiğince içselleştirilerek canlandırıldığı, o karakterin psikolojik ve fiziksel durumuna en uygun gerçeklik içinde seyirciye sunulduğu bir oyunculuk performansı içerir:

“Sistem ve Metot, dışsal kalıplara dayalı, göstermecî oyunculuk biçimlerini reddeder ve oyuncunun sahne üstündeki tüm davranışlarının sahici olması gerektiğini vurgular. Oyuncunun, duyguları “göstermesi” değil, “hissetmesi” gerekmektedir. Oyuncu sahnede, oynadığı karakterin yaşadıklarını, dışsal bir taklide dayalı değil, sahici deneyimler olarak yaşamalıdır; oyuncunun duyguları, –mış gibi, sahte değil, yapmacık değil, gerçek olmalıdır; duygular gösterilmemeli, hissedilmelidir. Oyuncu sahnede “oynamaz”, “yaşar”.”¹⁴⁴

Stella Adler, oyunculukta gerçeklik kavramının önemini şöyle vurgular:

“Oyuncu, yalan söylemenin, numara yapmanın ne kadar kolay olduğunu bilir. Yapması gereken çevresini gerçek olan şeylerle donatmaktır. Onlara odaklandığı sürece de yalan söyleme dürtüsüne kapılmaz.”¹⁴⁵

Oyunculuk, fiziksel ve duygusal bütünlük içinde gerçekleştirilen bir sanattır. Oyuncu duyguları ile sezip anlamlandığı durumlar ya da eylemleri fiziksel yapısı ve hareketleri ile ete kemiğe büründürür. Bu bağlamda gerek sinemada gerekse tiyatrodaki sahnede/perdede varolan karakterin doğru ve özgün temsili açısından, oyuncunun duygu dünyası önemli bir kaynaktır. Buna göre, metot oyunculuğu oyuncunun rolünü duygusal ve fiziksel anlamda daha içselleştirerek oynayabilmesine ilişkin bir yöntem olarak karşımıza çıkar.

Stanislavski, rol yorumlama konusunda oyuncunun yazarın metniyle sınırlı kalması fikrini savunurken, metot oyunculuğu bu görüşü reddetmiştir. Metot oyunculuğuna göre, oyuncu duyguyu nereden edinebiliyorsa edinmeli, kendini bu sınırlandırmadan uzak tutmalıdır.

“Stanislavski, oyuncunun, duygularını harekete geçirecek olan uyarıyı, oyunun oyun yazarı tarafından belirlenen verili koşullarının sınırları içinde araması gerektiği görüşünderken; Metot Oyunculuğu oyuncu açısından bu sınırlamanın gerekliliğini reddeden Evgeni Vakhtangov’un düşüncesini benimsemiş ve oyuncunun, duygularını harekete geçirecek uyarıyı oyunun verili koşulları sınırlarının dışına çıkararak aramakta yaratmakta özgür olduğunu ileri sürmüştür.”¹⁴⁶

Yukarıda da belirtildiği gibi, metot oyunculuğunun role hazırlık konusunda diğer oyunculuk tekniklerine göre oyuncuya daha geniş bir alan açtığı söylenebilir. Bu durum sinemada metot oyunculuğunu benimseyen aktörleri; canlandıracakları karakterleri daha

¹⁴⁴ Özüaydın, “Stanislavski Sistemi ve Metot Oyunculuğu’nun Aralarındaki Temel Farklar Açısından Karşılaştırılması”, s. 27.

¹⁴⁵ Adler, *Aktörlük Sanatı*, s. 31.

¹⁴⁶ Özüaydın, a.g.m., s. 30.

iyi tanıyıp içselleştirebilmek adına, gerektiğinde hayat tarzlarını ve fiziksel özelliklerini değiştirmeye yönlendirmişti. Ünlü aktör Robert De Niro'nun "Kızgın Boğa/Raging Bull" (Martin Scorsese, 1980) filminde canlandığı karakteri iyi yansıtabilmek adına yirmi yedi kilo alması, Jack Nicholson'ın "Guguk Kuşu/One Flew Over the Cuckoo's Nest" (Miloš Forman, 1975) filminde diğer oyuncularla birlikte yapım süreci boyunca bir akıl hastanesinde kalması, metot oyunculuğunun aktörlerin yaşamlarını nasıl etkilediğini örnekler niteliktedir.¹⁴⁷

"Metot oyunculuğu Francis Ford Coppola'nın Baba (1972) filmiyle zirveye ulaştı. Dustin Hoffman, Jane Fonda, Robert De Niro, Al Pacino, Sean Penn ve Daniel Day-Lewis çapındaki oyuncular, ona bağlı kalmaya devam ettiler;(...) Pek çok star, karakterlerinin bilgilerine ve hayat tarzlarına dalarak veya güçlü fiziksel değişimler deneyimleyerek bu süreçle ilişki kurarlar."¹⁴⁸

Metot oyunculuğu yöntemini kullanan bir diğer oyuncu da Heath Ledger'dır. Ledger'ın oynadığı ("Batman Kara Şövalye/Batman The Dark Knight", Christopher Nolan, 2008) ikonik Joker karakteri, bir çizgi roman kahramanı olan Batman'ın düşmanıdır. Bu ikonik anti kahramanı canlandırmanın, psikolojik açıdan belirli zorluklar içerebileceğini söylemek yanlış olmayacaktır.

"Hazırlık süreci ve Kara Şövalyedeki rolü için nasıl karaktere girdiği sorulduğunda , Heath, kendisini Londra'daki otel odasında yaklaşık bir ay boyunca kilitletiğini, bir karakter günlüğü yazdığını ve sürekli olarak farklı seslerle deneyler yaptığını söyledi. Heath için gerçekten ikonik bir ses yaratması ve The Joker için gülmesi son derece önemliydi,(...)"¹⁴⁹

Ledger'ın karakteri yaratırken geçirdiği sürecin, oyuncunun kişisel yaşamında psikolojik etkileri de beraberinde getirdiği söylenmektedir.

"2008 yılında, aktör Heath Ledger, yanlışlıkla uyku haplarıyla aşırı doz aldı ve 28 yaşında öldü. Kendisini Ledger'ın ölümüne bağlayan efsanelerden biri, ölümünün bir şekilde Joker karakterine dalmanın bir sonucu olduğuydu. Yeni araştırmalar, tamamen karaktere dalmış oyuncuların, kim oldukları hakkındaki gerçekleri aktif olarak

¹⁴⁷ Jack Nicholson'ın başrolde oynadığı "Guguk Kuşu/One Flew Over the Cuckoo's Nest" (Miloš Forman, 1975) filmi ile ilgili olarak gazeteci yazar Jess Denham şunları aktarır:

"(...) hastaları oynayan tüm oyuncular Oregon Eyalet Hastanesinin psikiyatri merkezinde kaldılar, yani düzenli olarak gerçek hayattaki hastalarla konuştular ve filmi gerçekten 'yaşadılar', hatta uyku alanlarını kişiselleştirdiler.", Jess Denham, "One Flew Over the Cuckoo's Nest 40th birthday: Best things you never knew about the Oscar-winning film", *Independent*, <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/one-flew-over-cuckoo-s-nest-40th-birthday-best-things-you-never-knew-about-oscar-winning-film-a6740596.html>, 19.11.2015.

¹⁴⁸ David Parkinson, *Sinemayı Değiştiren 100 Fikir*, çev. Yeşim Burul, 1. b., İstanbul:Literatür Yayınları, 2015, s. 130.

¹⁴⁹ Brian Timoney, *Heath Ledger: A Close Look at a Method Acting Legend*, 25.01.2017, <https://www.briantimoneyacting.co.uk/heath-ledger-close-look-method-acting-legend/>

görmezden gelmeleri ve kendi düşüncelerini ve duygularını geçici olarak karakterlerinininkilere tabi kılarak "kendilerini unuttuklarını" öne sürüyor."¹⁵⁰

Yukarıdaki örnekte de görüleceği üzere, metot oyunculuğunun ilgili oyuncular açısından kimi durumlarda bazı psikolojik riskler içerebileceğini söyleyebiliriz. Bir tür "rol katılması" olarak da nitelendirilebilecek bu durumla ilgili bir başka örnek ise, ünlü aktör Jim Carrey ile ilgilidir. Milos Forman'ın yönettiği 1999 yapımı *Man on the Moon* filminde Carrey, Andy Kaufman rolünü canlandırmıştır. Filmde rol alacağını öğrenen Carrey, oynayacağı karakterin gerçekliği ile ilgili yanılsamalara girerek, bir süre sonra oynadığı karakterin Jim Carrey kişiliğinin önüne geçtiğini düşünmüştür. Bütün bu örnekler, metot oyunculuğunu uygulayan oyunculara "rol katılığı" kavramının meydana gelebileceğini açıklar niteliktedir.¹⁵¹

Tüm bu açıklamaların ışığında, günümüz sinema-tv alanında da hala varlığını sürdüren metot oyunculuğunun, tarihsel süreçte birçok oyuncu tarafından tercih edildiği, fakat bazı oyunculara psikolojik boyutlarda çeşitli sorunlar oluşturduğu görülmüştür.

4.2. Oyuncunun Hazırlık Süreci

4.2.1. Role Hazırlık

"Hazırlık, oyunculuğun en geniş bölümüdür," (Eric Morris)¹⁵²

Bir tiyatro oyununun provalarında ekip olarak bir toplantı alınır, roller dağıtılır ve prova süreci başlar. Daha sonra sahneye çıkılır ve provalar sahnede devam eder. Oyuncu burada da yalnız değildir ve sahnede yönetmenden, ekip arkadaşlarından oyunculuk performansı ile ilgili olarak geri bildirim/eleştiri alabilmektedir. Bazen bu provalar o kadar yoğunlaşır ki, oyuncular kimi zaman günün büyük bir bölümünü

¹⁵⁰ Samuel Kampa, *Is acting hazardous? On the risks of immersing oneself in a role.*, 04.05.2019

<https://bigthink.com/mind-brain/heath-ledger-method-acting>

¹⁵¹ "Eğer bir kişi, belli bir rolünü, kendisine ait pek çok role bulaştıyorsa, yani fazlaca benimsediği bir rolü, hemen her ortamda sergiliyorsa, bu durumu "rol katılığı" olarak adlandırmak istiyorum. Diyelim ki öğretmen Necmi Bey, her yerde her zaman öğretmen rolünü sergiliyor olsun. Okulda öğretmenlik yapsın; belediye otobüsünde kurallara uymayanları uyararak öğretmenlik yapsın; pazarda müşterilere kibar davranmayan pazarcıya nasıl konuşması gerektiğini öğretsin; evde de karısına ve misafirlerine karşı yine öğretmen rolünü sürdürsün. Bu durumda Necmi Bey'in rol katılığı içinde bulunduğunu ileri sürebiliriz.", Üstün Dökmen, *İletişim Çatışmaları ve Empati*, 31. Baskı., İstanbul: Sistem Yayıncılık, 2005, s. 122.

¹⁵² Eric Morris, *Fütursuz Oyunculuk*, çev. İpek Bilgin, 2. b., İstanbul:Alfa Basım Yayım, 2016, s. 95

birlikte geçirebilirler. Tiyatro oyunculuğu bağlamında ana hatlarıyla böyle gelişen bu işleyiş, kamera önü oyunculuğunda daha farklıdır.

Oyuncu kamera önünde yalnızdır. Rolü aldıktan sonra senaryo oyuncuya gönderilir ve oyuncu rolünü yalnız başına çalışmaya başlar. Bu aşamadan kamera önüne geçtiği ana kadar rolüyle ilgili olarak çevresinde kendisine geri bildirim yapabilecek kişilerin sayısı yok denecek kadar azdır.

“Diyelim ki oyuncu olarak bir film ya da televizyon dizisinde rol aldınız. (...) Rolünüz kısa ya da uzun hiç önemli değil; senaryoyu gönderdiler ve sahnelerinizi işaretlediniz. (...) Bir gün heyecanla beklediğiniz haberi alıyorsunuz; çekimlere başlanıyor, size bir çekim planı gönderiliyor. (...) Kısacası o gün için kırk iki ve doksan bir numaralı sahneleri hazırlamalısınız.

Bu hazırlık aşamasında kim var etrafınızda?

Hiç kimse ‘yok!’

Yalnızca siz, kendinizle başbaşasınız.

Sahne çalışmalarında olduğu gibi, aylar süren provalar?

Yok!

Sahne çalışmalarında, yanbaşınızda, rolünüzle ilgili her sorunuza cevaplayan yönetmen? Yok!”¹⁵³

Kamera önünde oynamak ile tiyatro sahnesinde oynamak arasındaki farklardan biri de abartılı oyunculuk ile ilgilidir. Tiyatro sahnesinde gerçekleştirilen oyunculuk doğası gereği sahnenin büyüklüğü ve teatral atmosferin getirdiği koşulları yansıtır nitelikte büyük/abartılı olabilir. Buna karşın aynı tarzda bir oyunculuk performansı sinema perdesi için uygun olmayabilir. Sinemada ve televizyonda, oyuncunun en küçük bir jestinin ya da hareketinin kamera gözü (objektif/lens) ile seyirciye sunulduğu düşünüldüğünde böylesi bir oyunculuk tarzı, o sahnenin inandırıcılığının zedelenmesine neden olabilir. İşte bu yüzden; *“Kamera önü oyunculukta yalnızca yapmanız gerekeni yapmalısınız. Sakın daha fazlasını oynamaya kalkışmayın. Şayet kamera karşısında rolünüzü ‘oynamayı’ gösteriyorsanız, yani bir tür göstermelik oyun veriyorsanız, bu kabul edilemez.”*¹⁵⁴

Diğer yandan, sahnedeki alan algısı ile kamera önündeki alan algısının aynı olmadığı da görülmektedir. Seyirci tiyatrodaki büyük bir sahne üzerinde oyuncuyu izlerken, ekran karşısında sadece yönetmen tarafından seçilen/çekilen bir çekim ölçeği

¹⁵³ Gerçekler, *Kamera Önü Oyunculuk*, s. 31.

¹⁵⁴ Gerçekler, *Kamera Önü Oyunculuk*, s. 81.

ve açısı içinde kendisine sunulan kadrajı izlemektedir. Ekrandaki bu seçilmiş alan, oyunculuk kavramındaki doğallığı gerekli kılmaktadır.

“Ekran söz konusu olduğunda, prodüksiyon ekibinin seyirciye sunduğu dışında başka görülen bir şey yoktur. Bundan dolayı görülenler çok daha fazla önemli olmalıdır, çünkü izleyicinin her şeyi birçok görüntü içinden seçim yaparak değil, kendisine sunulan bu tek resimden anlaması gerekir.”¹⁵⁵

Oyuncunun hazırlığı ilk olarak metinle başlamaktadır. Oyuncu tarafından iyi anlaşılmalı ve yorumlanmış bir metin, çekilecek olan film, dizi veya reklamın kalitesini belirleyecektir. Bu bakımdan oyuncu, kendi rolüne hazırlanırken algısı tamamen açık bir biçimde ilk olarak metni anlamalıdır.

“Bir oyuncunun cümleleri yorumlayışı açık seçik ve keskin olmalı. İşe cümlelerle başlasa da, daha sonra onların altındaki anlamlara ulaşmak zorundadır. Metinler incelenmelidir. Sözcüklerin etrafında ve altında sırlar vardır. Oyuncu, kelimelerdeki sırrı açığa çıkaran ve onları bir araya getiren kişidir.”¹⁵⁶

Senaryoda yer alan karakterler, oyuncu tarafından seyirciye aktarılmaktadır. Bu da oyuncuya önemli bir görev yüklemektedir. Bu bağlamda oyuncu, oynayacağı karakteri kendisi kadar tanımalıdır. Karaktere bir boyut katmalı ve onu senaryo içinde konumlandırmalıdır.

“Canlandıracağınız karakteri gerçek bir kişi gibi, bütün bu psikolojik değerlendirmeleriyle analiz edemezseniz, rol olarak yarattığınız kişiye boyut kazandıramazsınız.”¹⁵⁷

Senaryo birden çok sahneden oluşmaktadır. Bu sahnelerin bir bütün halinde hikayeyi tamamlaması, filmsel yapının da tamamlanması anlamına gelmektedir. Oyuncu, sahnedeki amacını belirledikten sonra senaryonun tümüne hizmet edebilir. Her sahne, oyuncunun karakterini geliştiren ve detaylandıran farklı birimler olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda oyuncu, önce sahnelerin amacını anlamalı ve bunu senaryonun bütününe yansıtmalıdır.

“Bir SAHNE AMACI, bir sahnede senin karakterinle başka bir karakter arasındaki karşılıklı iletişim ile yönlenebilir. GENEL AMAÇ, tüm senaryo boyunca karakterinin neyin peşinde olduğunun iskeleti olmaya devam edecektir. SAHNE AMACI sizin GENEL AMAÇI gerçekleştireceğinizi gösteren en açık yoldur ve tüm bunlar o an oynamakta olduğunuz sahnenin diyaloglarına ve eylemlerine yansır.”¹⁵⁸

¹⁵⁵ Tucker, *Tv-Sinema Oyunculuk Sırları*, s. 27.

¹⁵⁶ Adler, *Aktörlük Sanatı*, s 153.

¹⁵⁷ Gerçekler, a.g.e., s. 84.

¹⁵⁸ Ivana Chubbuck, *Aktörün Gücü*, çev. Murat Doruk, 3. b., İstanbul:Tilki Kitap, 2018, s. 33.

Hazırlık sürecinde, oyuncunun önünde birtakım içsel veya dışsal engeller oluşabilmektedir. Oyuncu tarafından bu engellerin kaldırılması –en azından içsel olanlar-, role hazırlık sürecinin daha sağlıklı bir şekilde ilerlemesine katkı sağlayacaktır. İçsel olarak kendini tanıyan bir oyuncu, kendisini engelleyen faktörlerin farkına varıp, bu engelleri ortadan kaldırmalıdır.

“Oyuncunun yaratıcılığının önündeki engelleri tanımlaması çok önemli. Bu engeller çok çeşitli olabilir; kendine veya oyuncululuğuna güvensizlik, gerilim, başarısız olma korkusu, kendini baskı altında hissetme, kendinden bir şey yapmasının bekleniyor olmasının baskısı vs. Oyuncu eğer bu engeller konusunda kendine dürüst olursa, bunlarla baş etmenin yolunu da bulacaktır.”¹⁵⁹

Sahne üzerinde olduğu gibi, kamera karşısında da oyuncunun hareketi oldukça önemlidir. Oyuncunun yapacağı eylemler, kullanacağı diyalog veya monologlar ile uyum halinde olmalıdır. Gereksiz yere yapılan bir hareket o sahnede kullanılan kameranın objektifinin de etkisiyle, hem oyuncunun oyununa hem de sahnenin içeriğine yönelik olumsuz sonuçlar doğurabilir.

“Bir oyuncu, (...) herhangi bir hareketin belli bir nedenle ve kesin olarak yapılması gerektiğini bilmelidir. Bir sahneyi zayıf, deneme kabilinden yapılmış bir hareket kadar çabuk bozan başka bir şey yoktur.”¹⁶⁰

Oyuncunun hazırlık sürecinde oyuncu ve yönetmen ilişkisinden de bahsetmek doğru olacaktır. Oyuncu film setinde kamera önüne çıktığında, iki önemli seyircisi vardır: Yönetmen ve kamera. Bu bağlamda oyuncu ve yönetmen arasındaki ilişki, ortaya çıkacak eser açısından oldukça önemlidir.¹⁶¹ Yönetmen bu süreçte, adeta tiyatro sahnesindeki seyircinin yerine geçer; oyuncusunu bu algıyla yönetir. Yönetmen ve oyuncu arasında kurulan bağ ne kadar güçlü olursa, bu bağ ortaya çıkan filme de yansıtacaktır.

“Çünkü oyunculuk sanatının icra edildiği anda onu gerçek anlamda izleyen ve dolayısıyla bunu tek değerlendirebilecek olan yönetmendir. Bu yüzden, özellikle çekim aşamasında oyuncu - yönetmen ilişkisi son derece önemlidir. Yönetmenin bu ilk seyirci olma konumu ve tepkileri bir sinema oyuncusu için bir tiyatro oyununu oynadığında karşılaştığı seyirci tepkisi kadar değerli ve önemlidir. Kaldı ki cansız bir nesne olan kameranın önünde oynayan oyuncu için çekim esnasında tek canlı varlık onun arkasında duran yönetmendir.”¹⁶²

¹⁵⁹ Harika Uygur, *Bu Rol Senin*, 6. b., İstanbul:Destek Yayınları, 2019, s. 114.

¹⁶⁰ Edward Dmytryk, Jean Porter Dmytryk, *Sinemada Yönetmenlik-Oyunculuk-Kurgu*, s. 162.

¹⁶¹ Konuyla ilgili detaylı bilgi için bkz., Mücahit Koçak, *Kamera Önü Oyuncululuğunda Yönetmen Oyuncu İlişkisi Üzerine Süreç Odaklı Ve Oynanabilir Direktifler*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul: Kadir Has Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2018.

¹⁶² Sali Saliji, “Sanatçı Ve Artefakt Birliği: Sinemada Oyuncu Olmak”, s. 59.

4.2.2. Oyuncu Seçmelerine Hazırlık

Sinema, televizyon ya da reklam sektöründe, herhangi bir proje için belirlenen kriterlere uygun olan oyuncuları seçmek, gerek oyuncu adayları gerekse seçme işlemini yapanlar açısından dikkat, özen ve sabır isteyen belirli bir iş akışını ifade etmektedir. Bu işleme casting, yani *oyuncu seçimi*¹⁶³ denmektedir. Profesyonel prodüksiyonlarda oyuncu seçimleri casting direktörü tarafından gerçekleştirilir. Casting direktörü, “*filmin oyuncu, figüran ve dublör gibi kamera önü yeteneklerini araştırmak, bulmak ve filmin özelliklerine uygun yetenekleri seçmek ve bu süreci yönetmekle sorumludur.*”¹⁶⁴ Yapım ekibi, oyuncuları tanımak için oyuncu adaylarından tanıtım videosu istemektedir. Bu videolar sektör içinde “audition” videoları, yani *role uygun kişiyi saptamak için adaylar arasında yapılan okuma sınavı*¹⁶⁵ olarak bilinmektedir.

Tanıtım videoları, oyuncunun projeye seçilmesi adına oldukça önemli videolardır. Her ne kadar kısa bir zaman zarfında bir kişiyi tanımak mümkün görünmese de, reji ekibi oyuncular hakkındaki ilk görüşlerini bu videolardan edinmektedirler. Bu bağlamda tanıtım videoları doğru bir şekilde çekilmelidir.

“Tanıtımı nasıl doğru yapabilirsiniz? (...) Aslında kendinizi tanıtmak çok zordur.(...) İlk yapmanız gereken, kendinizi, kendinizden “ayırmaktır”. Yabancılaşmanız gerekir kendinize (Brecht’in yabancılaştırma efekti gibi).”¹⁶⁶

Yukarıda da belirtildiği gibi, insanın kendini tanıtmalarının zorluğundan bahsedilirken, aynı zorluğun tanıtım videolarında da yaşanabileceğini düşünürsek, bu eylemin de tıpkı kamera karşısında oynamakla benzer nitelikte bir süreç içerdiği söylenebilir.

Kamera önü oyunculuğu ile ilgili bir proje için prodüksiyon yetkilileri ile yapılacak olan ilk görüşme oldukça önemlidir. Çünkü oyuncu hakkındaki ilk izlenimler bu görüşmeden itibaren oluşmaya başlayacaktır. Böyle bir görüşmeye katılacak olan oyuncu adaylarına yönelik çeşitli tavsiyelerde bulunan cast direktörü Harika Uygur’a göre bu süreçte dengeli, pozitif ve özgüvenli olmak önemlidir:

¹⁶³ Ralph S. Singleton, *Amerikan Film Terimleri Sözlüğü*, çev. Selçuk Taylaner, İstanbul:Es Yayınları, s. 18.

¹⁶⁴ Selahattin Yıldız, *Sinema Dili*, 1. b., İstanbul:Su Yayınevi, 2014, s. 68.

¹⁶⁵ Ralph S. Singleton, a.g.e., s. 10.

¹⁶⁶ Fehmi Gerçekler, *Kamera Önü Oyunculuk*, s. 57.

- “ - Özgüvenini koru.
- Asla yalvarma.
 - Randevuna sadık ol, geç kalma. Unutma, zamanımız kısıtlı.
 - Ego yok, sadece pozitif ego var.
 - Yüzün gülsün.
 - Eğlen ama aşırıya kaçma.
 - Net ol.
 - Nazik olmayı unutma.”¹⁶⁷

İlk görüşmeyi başarılı bir şekilde tamamlayan aday, daha sonraki eleme ya da elemeler için kamera karşısına geçer. Bu süreci yöneten/ilerleten prodüksiyon biriminin bir sonraki elemeye girecek olan adaylara yönelik davet ya da çağrı bildirimlerine “callback” adı verilir.¹⁶⁸ Bu yeni aşama da oyuncu adına oldukça önemlidir. Çünkü ilk görüşmenin başarılı geçtiğini göstermektedir. Bu da oyuncunun tercih sebebi olmasında etkili olabilir. İkinci tur elemelere kalan oyuncu, rolü için daha detaylı bilgilendirilir ve kendisinin oynayacağı karaktere uygunluğu çeşitli kamera önü kayıtları ile belirlenmeye çalışılır. Bu aşamada ilgili projenin senaryosundan seçilen bir sahne üzerinden deneme çekimleri yapılabilir.

“Size senaryodan canlandırmanız düşünülen karakterin bir sahnesi gönderilir. Bu role, üzerinde biraz daha çalışarak ikinci seçmeye gelmeniz sağlanır. Eğer gönderilen sahne iki kişilikse bazen seçmede karşınızda bir oyuncu, diğer kişinin rolünü oynar.(...)O oyuncu her gelen kişiyle, karşısındaki karakterin bölümünü oynar ve seçmeye gelen kişilerin oyunlarını vermelerini sağlar.”¹⁶⁹

Gerçekler’in burada belirttiği ikinci seçme süreci, rolün hazırlığını da açıklar niteliktedir. Oyuncunun karşısına getirilen bir diğer oyuncu, rolün ilgili oyuncuda nasıl duracağı konusunda da bir referans oluşturacaktır. Böylelikle seçmeye çağırılan oyuncunun, partnerinin eylem ve söylemleri karşısındaki tepkileri, ilk seçmelere oranla daha somut bir biçimde gözlemlenmiş olacaktır.

4.3. Kamera Önü Oyuncululuğu – Sinematografi İlişkisi

Kamera önü oyuncululuğu, adından da anlaşılacağı üzere sinematografi alanı içinde gerçekleştirilen bir oyunculuk biçimi olduğundan sinema dili ile de ilişkili bir

¹⁶⁷ Harika Uygur, *Bu Rol Senin*, s. 79.

¹⁶⁸ Callback terimi, “birinci elemeyi (AUDITION) geçen bir oyuncunun ikinci tur eleme için çağrılması” anlamına gelen bir sinema-tv terimidir.

Ralph S. Singleton, *Amerikan Film Terimleri Sözlüğü*, s. 16

¹⁶⁹ Fehmi Gerçekler, *Kamera Önü Oyunculuk*, s. 67.

oyunculuk performansı içermektedir. Bu bağlamda kamera önündeki oyuncunun sinematografinin temel öğeleri ile ilgili belirli konular hakkında bilgi sahibi olması, oyunculuk performansını olumlu yönde etkileyecektir.

Daha önceki bölümlerde sinematografi konusu genel bağlamda ele alınıp incelendiği için, bu bölümde sinematografinin oyunculuk ile ilişkisi odağa alınacaktır. Örneğin, kamera önü oyuncululuğu üzerinden “kurgu” kavramına değinecek olursak; kamera önünde kimi zaman oyuncudan herhangi bir performans göstermeden sadece bir noktaya sabit bir biçimde bakması istenebilir. Bu durum, Sovyet sinemasının önemli isimlerinden olan Lev Kuleshov’un deneyi ile daha iyi açıklanabilir: Kuleshov, bir oyuncunun yakın planını çekerek, kurguda o planın ardına farklı planlar ekler. Bunlar; aşağıdaki resim dizisinde de görüleceği üzere sırasıyla, bir kase çorba, tabutta yatan ölü bir çocuk ve koltukta uzanan bir kadın. Nilgün Abisel, Kuleshov’un bu kurgu deneyi ile ilgili olarak şunları aktarır:

“..çekimlerin birbirleriyle ilişkisinin düzenlenişiyle onlara farklı anlamlar yüklenebileceğini kanıtlıyordu. Kulesov ile Pudovkin, bir oyuncunun olabildiğince ifadesiz yüz çekimini üç parçaya bölerek bunları bir çorba kasesi, bir küçük kız ve bir tabut çekimiyle birlikte kurguladılar. Bu kısa film parçasını izleyenler oyuncunun yeteneğine ve duygululuğuna hayran kaldı. Adam çorbaya iştahla, çocuğa mutlulukla, tabuta ise hüznle bakıyor sanmışlardı.”¹⁷⁰

Kuleshov bu deney aracılığıyla hem sinema sanatında kurgunun önemini ortaya koydu; hem de sinema oyuncululuğunun kurgudan nasıl etkilenebileceğini gösterdi. Böylelikle Kuleshov; “*tiyatro kökenli aktörlerin abartılı oyunculukları yerine oyuncularını doğaçlama yapmalarına izin verecek şekilde serbest bırakarak sinemasal gerçekliği kurgu üzerinden oluşturabileceğini düşünüyordu.*”¹⁷¹ denilebilir.

¹⁷⁰ Nilgün Abisel, *Sessiz Sinema*, s. 218.

¹⁷¹ Hidayet Marsilya, *Kulesov Efektü Üzerinden Sinemada Montajın Önemi*, 13.08.2018, <https://akilfikir.net/sinemada-montajin-onemi-ya-da-kulesov-efektu/>



Şekil 4. Kuleshov Etkisi¹⁷²

4.3.1. Devamlılık

Sinemada devamlılık kavramı “Amerikan Film Terimleri Sözlüğü”nde, “*filmin gelişiminde olayın, plandan plana düzgün ilerlemesi.*”¹⁷³ anlamına gelmektedir.

Klasik anlatı sinemasının temel uyulaşımından biri olan “devamlılık” kavramı film yapım sürecinde ışıktan dekor ve aksesuara, oyuncuların hareket yönlerinden bakış yönlerine ve sahne içindeki zaman-mekan ilişkilerine varıncaya kadar oldukça geniş bir alanı kapsar. Bu nedenle film yapım ekibi içinde yönetmen yardımcılarının biri “devamlılık yazmanı/asistanı” olarak görevlidir ve filmin devamlılık açısından her aşamadaki işlemlerinden sorumludur.

Yukarıda belirtilen işleyiş içinde çalışan bir oyuncunun sinema filmi ya da bir dizide oynarken, sinemada devamlılık konusuna dair ön bilgiye sahip olması yararlı olacaktır. Sette bir devamlılık asistanı olsa da oyuncunun bu konudaki bireysel

¹⁷² Doğa Duymaz, *Lev Kuleshov'un Sinemada Kurgunun Önemini Kanıtladığı Etkileyici Bir Deney: Kuleshov Effect*, 09.12.2016, <https://listelist.com/kulesov-etkisi-sinema/>

¹⁷³ Ralph S. Singleton, *Amerikan Film Terimleri Sözlüğü*, s. 23.

farkındalığı, hem oyunculuk performansı hem de film setinin genel işleyişini kolaylaştırması açısından önemlidir.

Diğer yandan sinemada çekim aşamasında ilgili film sahnelerinin genellikle sırayla çekilmediği düşünülürken; devamlılık kavramının sinema için ne kadar önemli olduğu daha iyi anlaşılabilir. Buna göre filmin hikayesini aktarmak için belirli bir sıraya göre birbirini izleyen sahneler ve çekimler arasındaki ışık, dekor, kostüm, hareket, bakış yönleri gibi unsurların seyirciye sunulan görüntüde biçim ve içerik açısından belirli bir tutarlılıkla, inandırıcılığı zedelemeyecek bir görsellik içinde yapılandırılması olarak da adlandırabileceğimiz devamlılık olgusu oyuncunun hareket alanını da ilgilendirdiğinden kamera önü oyunculuğu açısından önemlidir. Örneğin, bir sahnede, mavi renk takım elbiseli bir oyuncunun çerçevenin sağındaki pencereden dışarı sevinçle bakarken sol elindeki sigaradan bir nefes aldığı bir çekimi düşünelim. Senaryoda bu çekimden bir sonraki çekimde – herhangi bir zaman/mezan ve duygu değişikliği olmaksızın – bir telefon ya da kapı zili sesi duyulacak ve aynı oyuncu aynı duygu durumu içinde sesi duyup elindeki sigarayı yeniden ağzına götürürken çerçevenin solundan çıkacaktır. Böyle bir sahnede birbirini izleyen bu iki çekim arasında ışık ya da kamera açılarının değişmesi nedeniyle kısa ya da uzun süreli aralar verilebilecektir. Bu durumda bu sahnenin ikinci çekimine devam edilirken; oyuncunun giysilerinin, mezanın görünümünün, oyuncunun içtiği sigaranın hangi elinde olduğunun ve ne kadarının içildiğinin, oyuncunun bakış yönünün ve çerçeve içindeki hareket yönünün hangi yönde değiştiğinin filmi izleyen seyircinin gözünden mantıksal açıdan sorun teşkil etmeyecek bir devamlılık içinde filme aktarılmış olması gerekir. Bu süreçte oyunculuk ve hareket ile ilgili olarak yönetmenin veya setteki devamlılık asistanının gözünden kaçan bir devamlılık hatası, ilgili oyuncunun bu durumu farkedip hatırlatması sayesinde film kurguya gitmeden önce düzeltilmiş olacaktır.

Yukarıdaki örnekten de anlaşılacağı üzere, devamlılık konusu sinemada tiyatrodan daha farklı ve geniş bir bağlam içermektedir.

Film yapım sürecinde teknik, ekonomik ya da oyuncuların iş takvimleriyle ilgili nedenlerden dolayı, senaryodaki sahnelerin sırasıyla çekilememesi, bu prodüksiyonlarda yer alan oyuncuların kamera karşısında rolleriyle ilgili bütünlüklü bir kurgu oluşturamamalarına da neden olabilmektedir. İlgili sahnenin gerektirdiği dramatik

yapının çekimlerle kesintiye uğratıldığı bu işleyiş içinde; kamera önündeki oyuncunun rolünün duygu-durum hallerini kesintisiz bir biçimde yansıtacak bir performans yakalayabilmesi için rolüyle ilgili zamansal, duygusal, devinimsel devamlılığı kavramış olması gerekmektedir.

“Oyun yönünden belki bundan daha da büyük sakınca taşıyan (...) bir özellik, bu çekimlerin çevrilişinde çok kez oyunluktaki sıranın, mantıklı sıranın gözetilmemesidir. Çevirim uygulayımının gereklerinden dolayı, çekimler aynı bezem içinde geçişlerine göre kümelenirildiklerinden, gerçekte birbirini izleyen çekimlerin birbirine çok uzak düştükleri; buna karşılık oyunluğun başında, sonunda, ortasında yer alan çekimlerin birbiri ardından çevrildikleri sık sık görülür. Bu durumda, bir gün önce ölen oyuncu, ertesi gün dipdiri, yeni serüvenler ardında koşabilir; bir çekimde nefret duyduğu kimseyle, onun hemen ardından çevrilen çekimde canciğer görünmek zorunda kalabilir. Demek ki, sinema oyuncusu, belirli bir duygunun filizlenmesini, gelişmesini gösteren durumlarda bile mantıklı sıradan ayrılmak zorundadır.”¹⁷⁴

Oyuncuların sahne devamlılıkları için, setlerde devamlılık asistanları bulunmaktadır. Devamlılık asistanları oyunculara aksesuar, kostüm, bir önceki sahnede oyuncu tarafından gerçekleştirilen bir hareket, en son hangi diyalogun kullanıldığı gibi detayları iletmektedir. Bu detaylar, filmsel yapıda bir mantıksızlık olmaması adına oldukça önemlidir. Fakat yine de oyuncunun kendi devamlılığını farkında olması avantajlı olacaktır. Nitekim devamlılık asistanının unuttuğu bir detay olursa, oyuncunun bu detayı hatırlaması o sahnenin başarılı gerçekleşmesini sağlayacaktır.

“Oyuncuların çoğu tutarlılığın sağlanması için ellerinden geleni yaparlar, yönelmen de öyle. Oyuncu giysilerini, hareketlerini ve tavırlarını önceki çekimlere uygun tutma konusunda en büyük yardımı bu işten özellikle sorumlu olan devamlılık yazmanından alır.”¹⁷⁵

Senaryo çekimden önce oyuncuya ulaşmışsa, oyuncu çekim öncesi kendi hazırlıklarını yapabilir. Oynayacağı sahneyi önceden bilen oyuncu, örneğin bir yemek sahnesinde oynayacaksa, su içme veya çatalı ağzına götürme gibi eylemlerini hangi sözler üzerinde oynayacağına kara verebilir. Bu bağlamda devamlılık kavramının, filmin kurgu süreciyle de birinci dereceden ilgili olması, kurguda sahne bağlantılarının başarılı olmasını sağlar.

“Önceden çalışıp bunu çekime yansıtmak ve performans esnasında mükemmel bir devamlılık sağlamak (ve kurgucuya kullanabileceği pek çok materyal sağlamak) çok daha tercih edilebilir bir davranıştır. Michael Caine ve Peter O’Tole gibi çok farklı oyuncular bile yapacakları işi kolayca tekrar edebilir hale gelinceye kadar yoğun hazırlığa (otel odalarında eşyaların yerlerini değiştirmek ya da bir masa getirtmek gibi) ve bölümlerini defalarca tekrar etmeye çok önem verirler. Çekimde yeteneklerini hangi

¹⁷⁴ Nijat Özön, *Sinema Sanatına Giriş*, s. 113.

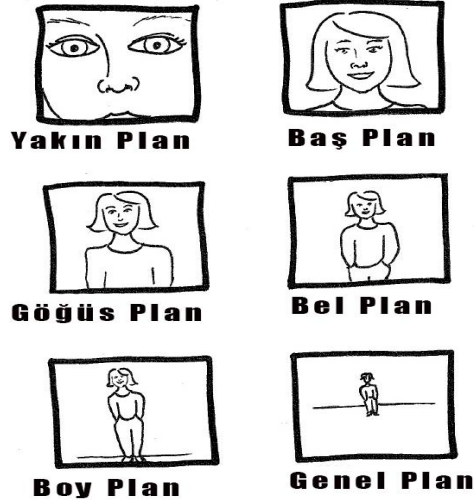
¹⁷⁵ Edward Dmytryk, Jean Porter Dmytryk, *Sinemada Yönetmenlik-Oyunculuk-Kurgu*, s. 310.

elleriyle kaşığı, ne zaman tutacaklarına kafa yormak yerine, kameraya en iyi görüntüleri vermek gibi önemli şeylere yönlendirirler.”¹⁷⁶

4.3.2. Çekim Ölçekleri

Filmsel yapının en küçük birimi olarak bilinen çekim/plan; “tek bir kamera tarafından kesintisiz olarak filme alınan sürekli bir izlemeyi tanımlar.”¹⁷⁷ Buna göre kamera önündeki oyuncunun belirli bir çekim ölçeği içinde çekiminin yapılması; o karakterin bedeninin belirli kesim noktaları esas alınarak görüntülenmesi ve çevresi ile olan ilişkisinin de belirli bir çerçeve içine alınması olarak tanımlanabilir.

ÇEKİM ÖLÇEKLERİ



Şekil 5. Çekim Ölçekleri¹⁷⁸

Görüntü diline dayalı bir dizgeler sistemi olan sinematografik anlatım bağlamında çekim ölçekleri; yönetmenin anlatacağı hikayenin nasıl bir görsel

¹⁷⁶ Patrick Tucker, *Tv-Sinema Oyunculuk Sırları*, s.226.

¹⁷⁷ Mascelli, *Sinemanın 5 Temel Ögesi*, s. 15.

¹⁷⁸ Sinema ve Fotoğrafta Çekim Ölçekleri veya Çekim Planları, <http://www.junkcreative.com/kamera-cekim-olcekleri-ve-cekim-planlari/>

kompozisyon içinde seyirciye aktarılacağı ile de ilişkilidir. Buna göre çekim ölçekleri, yakın, orta/genel, uzak çekim olarak da sınıflandırılabilir.

“Tüm bu sınıflamalarda ortak olan insan anatomisidir. (...) İnsan yok ise objeye ilişkin tanımlama yeterli olacaktır. Lokomotifin penceresi, trenin lokomotifi gibi. (...) Ufukta yitip giden dağların, ovaların yer aldığı çerçeve düzenlemelerinde insan boyutları baz olarak alınmaz ve bu panoramik plan olarak adlandırılır. Tam tersi durumda ise mikroskobik boyutta yapılan çerçeve düzenlemeleridir. Bunları da detay plan olarak adlandırabiliriz.”¹⁷⁹

Bütün bu açıklamalar ışığında çekim ölçekleri, kadraj/çerçeve içerisindeki nesnelerin ve karakterlerin birbirleri ile olan ilişkilerini yansıtır; çerçeve içindeki bu görsel materyallerin hangi büyüklükte ve yakınlıkta seyirci karşısına çıkacağını da belirler. Örneğin şekil 7’de C. Chaplin çerçevedeki diğer üç karakterle birlikte genel planda ya da genel çekim ölçeğinde görüntülenmiştir.



Şekil 6. Genel Plan (“Modern Zamanlar”/Modern Times, Yön.Charlie Chaplin, 1936)¹⁸⁰

¹⁷⁹ Selahattin Yıldız, *Sinematografik Anlatım*, İstanbul: Su Yayınevi, 2014, s. 116.

¹⁸⁰ Sinema ve Fotoğrafta Çekim Ölçekleri, 15.06.2019, <https://www.tozlumercek.com/sinema-ve-fotografta-cekim-olcekleri/>



Şekil 7. Bel Pan (“Taht Oyunları”/Game of Thrones, 2011-2019)¹⁸¹



Şekil 8. Diz Plan (“Çöl Aslanı”/The Searchers, John Ford, 1956)¹⁸²

¹⁸¹ Çekim Açılıarı, <https://ardchannel.blogspot.com/p/cekim-aclar.html>

¹⁸² Sinema ve Fotoğrafta Çekim Ölçekleri, 15.06.2019, <https://www.tozlumercek.com/sinema-ve-fotografta-cekim-olcekleri/>



Şekil 9. Omuz Plan (“Sapık”/*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960)¹⁸³



Şekil 10. Boy Plan (“Matrix Reloaded”, Lana Wachowski - Lilly Wachowski, 2003)¹⁸⁴

¹⁸³ Humberto Abdo, 11 filmes e séries para conhecer o trabalho de Hitchcock, 12.08.2016, <https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2016/08/11-filmes-e-series-para-conhecer-o-trabalho-de-hitchcock.html>

¹⁸⁴ Uğur Yılmaz, “Sinemada kullanılan çekim ölçekleri ve açıları”, 13.07.2020, <https://on5yirmi5.com/sinema/cekim-olcekleri-ve-acilari/>



Şekil 11. Yakın Plan (“Cinnet”/The Shining, Stanley Kubrick, 1980)¹⁸⁵

Kamera önü oyunculuğu bağlamında ele alındığında çekim ölçeklerinin, oyun ve oyuncuyu sınırlandıran, oyuncunun seyirci ile kuracağı ilişkinin estetik ve psikolojik boyutlarını da etkileyen işlevleri olduğunu söyleyebiliriz.

“Çekim ölçeği, yakın plandan geniş plana, kameranın özneye/nesneye uzaklığını tanımlar. Bu fiziksel tanım aynı zamanda izleyiciye psikolojik mesajlar da verir.

Ölçek ne kadar yakınsa, kamera o kadar fazla detay yakalar ve duygusal yakınlık da artmış olur. (...) Ancak bu kadar yakınlaştığımız zaman, kostüm, çevre, beden dili gibi bazı bağlamsal bilgileri kaçırmaya başlarız.

Ölçek genişledikçe bağlamsal bilgiler de artar ancak yüz ifadeleri, duygusal tepkiler ve bunun gibi bazı incelikli detaylar da kaybolur.”¹⁸⁶

Sinema ya da TV yapımlarında herhangi bir sahne, yönetmenin tercihinin göre farklı ölçeklerdeki objektifler kullanılarak, farklı çekim ölçekleri ile çekilmektedir. Bu noktada yönetmenin o sahnede kendisini hangi çekim ölçeğinde çekeceğini bilmek, o sahnedeki oyuncu açısından yararlı olacaktır.

“Oyuncu olarak kameranın çekim boyutuna göre oyun vermek zorundasınız. Bu nasıl mı olur? İlk işiniz, kamera çekim boyutlarının neler olduğunu iyice öğrenmektir. Bu terimleri öğrenince (...) oyunculuğunuzu o boyuta göre belirlemelisiniz.(...) Çekim için,

¹⁸⁵ Jane Harkness, Dumb Things In The Shining Everyone Ignored, 07.10.2019, <https://www.looper.com/169094/dumb-things-in-the-shining-everyone-ignored/>

¹⁸⁶ Jane Barnwell, *Film Yapımının Temelleri*, çev. Güleğül Altıntaş, İstanbul: Literatür Y., 2011, s. 68.

boyutun kararı verildikten sonra, tabii ki yönetmene doğrudan değil, kameraman asistanlarından birine, “çekim ölçeğinin” boyutunun ne olduğunu sormalısınız.”¹⁸⁷

Oyuncunun her plan için duyguların anlamlarını iyi kavraması ve aktarması oldukça önemlidir. Oyuncunun yakın planda veya genel planda vereceği duygu farklı olmalıdır. Sinemanın tiyatrodan farklı olan bir yönü de, oyuncuyu seyirciye istediği kadar yaklaştırabilmesindedir. Bu bağlamda kamera önünde oynayan bir oyuncu, çekim ölçeklerine ilişkin bir farkındalık içinde rolünü yansıtabilmelidir.

“Sinema oyuncusu rolünün her tekil çekiminde niçin belirli bir kamera açısının seçildiğini mutlaka hissetmelidir, tıpkı bir tiyatro oyuncusunun rolünün belirli bir gelişim noktasında iyice belli olan bir jest yapma veya sahnenin kenarına yaklaşma ya da dekorda mevcut bir merdivenin ikinci basamağına çıkma zorunluluğunu hissetmesi gibi. Oyuncu hareketli kameranın duyguları ifade etme olanaklarını ortaya çıkardığını fark etmelidir(...)”¹⁸⁸

Bu bağlamda, çekim ölçekleri oyuncunun performansını en iyi şekilde göstermek için kullanılan sinematografik araçlardır. Kamera karşısındaki oyuncunun hangi çekim ölçeğinde ve nasıl bir mizansen içinde görüntüleneceğini bilmesi, sette daha iyi performans göstermesini sağlayabilir.

4.3.3. Objektifler ve Alan Derinliği

Film kameralarının temel unsurlarından biri olan objektif/lens, görüntünün hangi boyutlarda ve nasıl bir perspektif içinde kaydedileceğini belirleyen sinematografik bir öğedir. Kamera objektifinin içinden geçen ışık ışınları, görüntünün pozlandığı yüzeyde (CCD/Film pelikülü) elektronik ya da kimyasal yolla görüntüyü oluşturur. Dolayısıyla, *“ister film olsun ister fotoğrafın diğer öğeleri, bir cam gözü andıran objektife (merceğe) bağlıdır ve objektifin görüntü sanatının kalbi olarak değerlendirilmesi zorunludur.”*¹⁸⁹

Objektiflerle oluşturulan ve görüntünün estetik boyutları için önemli olan bir diğer unsur da alan derinliğidir. Görüntü çerçevesi içindeki net alanı ifade eden bir terim

¹⁸⁷ Fehmi Gerçekler, *Kamera Önü Oyunculuk*, s. 46.

¹⁸⁸ Hande Acael, *Yakın Çekim Farkındalığının Oyuncunun Performansı Üzerine Etkisini Ölçümlemek*, (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul:Kadir Has Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2018, s. 12.

¹⁸⁹ James Monaco, *Bir Film Nasıl Okunur?*, çev. Ertan Yılmaz, 13. b., İstanbul: Oğlak Yayıncılık, 2011, s. 79.

olarak alan derinliđi, “*üzerinde odaklama yapılan cismin önünde ve arkasında oluşan seçik alandır.*”¹⁹⁰

Film yapım sürecinin çekim aşamasında, yönetmenin direktifleri doğrultusunda bir kadraj/çerçeve içinde alan derinliđinin deđişmesi, konunun nasıl ve hangi boyutlarda vurgulanmak istendiđine bađlı olarak deđişebilir. Buna göre bu durumdan o sahnedeki oyuncunun konumu, ön ve arka plan ile ilişkileri de etkilenecektir.

Kimi durumlarda da objektifin net-flu özelliđi aracılıđı ile çerçeve içindeki tek bir nesne ya da karakter ön plana çıkarılıp çerçevenin kalan kısmı flu bırakılabilir. Örneđin herhangi bir sahnede oyuncunun duygusal deđişimi vurgulanmak istendiđinde, bu yöneme başvurulabilir. (Bkz. Şekil 13)

Objektifler, odak uzaklıklarına bađlı olarak çerçeve içindeki nesnelerin/oyuncuların birbirleri ile aralarındaki mesafeleri ve hareketi abartılı ya da normal olarak yansıtabilme özelliđine sahiptirler; görüş açılarına göre normal, geniş ve dar açılı objektifler olarak sınıflandırılabilirler.¹⁹¹

¹⁹⁰ <https://tfsf.org.tr/tr/sabit-sayfa-detay/fotograf-terimleri-ansiklopedik-soezluegue-tr>

¹⁹¹ “35 mm.lik bir kamera için gözümüzün gördüğüne en yakın olarak 50 mm.lik bir objektife normal objektif dersek, daha kısa odak uzaklığına sahip geniş açılı objektifler z eksenini uzatarak farklı nesnelere arasındaki mesafeleri açar, büyüklük oranlarını abartır, net alan derinliğini artırır, perspektif çizgilerinin açılarını belirginleştirerek derinlik duygusunu güçlendirir ve biçimsel deformasyonlara neden olurken; odak uzunluğu normalden uzun olan dar açılı bir objektif tersine, farklı uzaklıktaki nesnelere arasındaki mesafeleri adeta yok ederek onları birbirine yapışmış gibi gösterir, boyutlarını benzer kılar, net alan derinliğini azaltır, perspektif çizgileri arasındaki açıları belirsizleştirir. Hareket söz konusu olduğunda ise geniş açılı objektifin tersine dar açılı objektifte, kameraya doğru gelen z eksenindeki nesnelere yerinde sayıyormuş gibi görünür ve kameranın en küçük bir hareketi daha çok hissedilir hale gelir.”,

A. Şefik Güngör, “Görüntü Düzenlemesi”, *Sinema Dili/Beyazperdeyi Yaratanlar*, editör: Selahattin Yıldız, İstanbul: Su Yayınevi, 2014, s. 127-128.



Şekil 12. Alan derinliği değişimine bir örnek (“Mank”, Yön.David Fincher, 2020)¹⁹²

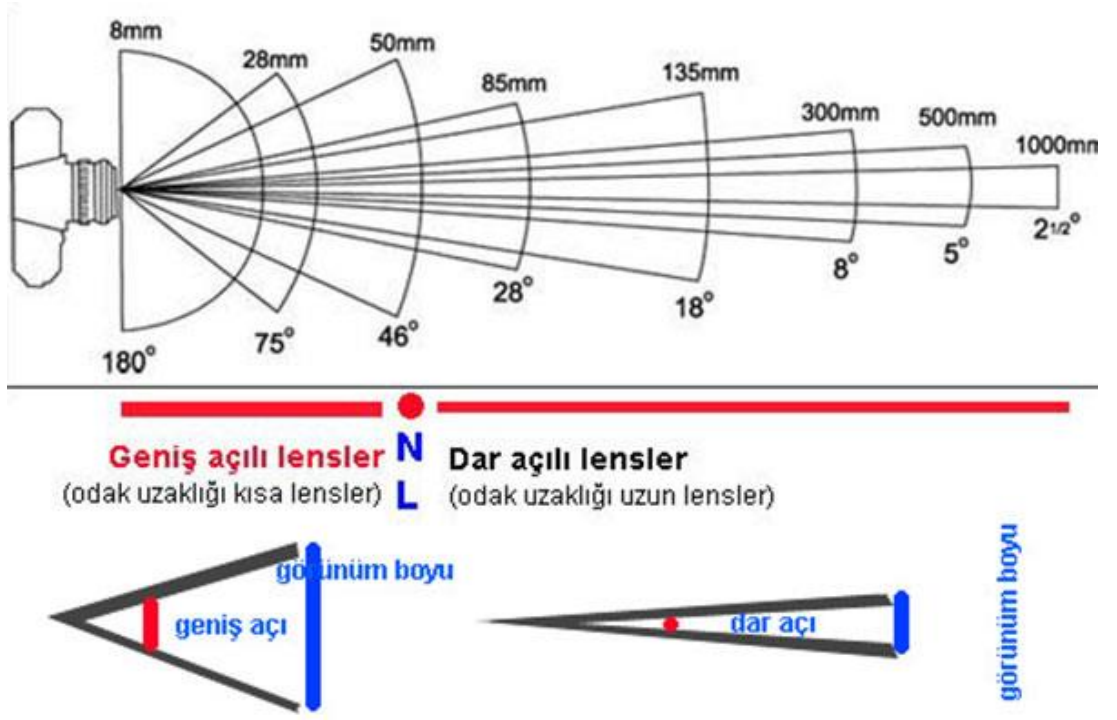
Objektifler ile oluşturulan alan derinliği, bir sahnenin görsel düzenini ayarlar ve seyirciye çerçeve içinde izleyeceği konu için bir alan yaratır. Seyirci ve oyuncu arasındaki iletişimin gerçekçiliği alan derinliği sayesinde artar. Bu bağlamda, “alan derinliği seyirciyi görüntüyle, gerçekle olandan daha yakın bir ilişkiye sokar. Buna göre, görüntünün kendi içeriğinden ayrı olarak yapısı daha gerçekçidir.”¹⁹³

Yukarıda da belirtildiği üzere objektifler, görüş alanlarına göre çerçeveyi etkilemektedirler. “Görüş alanı, bir objektifin x ve y eksenleri içine ne kadar yer sığdırabildiğini belirtir.”¹⁹⁴ Geniş açılı objektifler daha geniş bir alanı çerçeve içine sığdırabilirken, dar açılı objektiflerde ise durum tam tersidir. Bununla birlikte çerçeve içinde bulunan oyuncunun konumu, diğer oyuncular ile olan ilişkileri ve çerçeve içindeki hareketleri, o çekimde kullanılan objektifin odak uzaklığına bağlı olarak filme yansıtacaktır.

¹⁹² Mank: Cinefade Supercut, 07.01.2020, <https://thefincheranalyst.com/2021/01/09/mank-cinefade-supercut/>

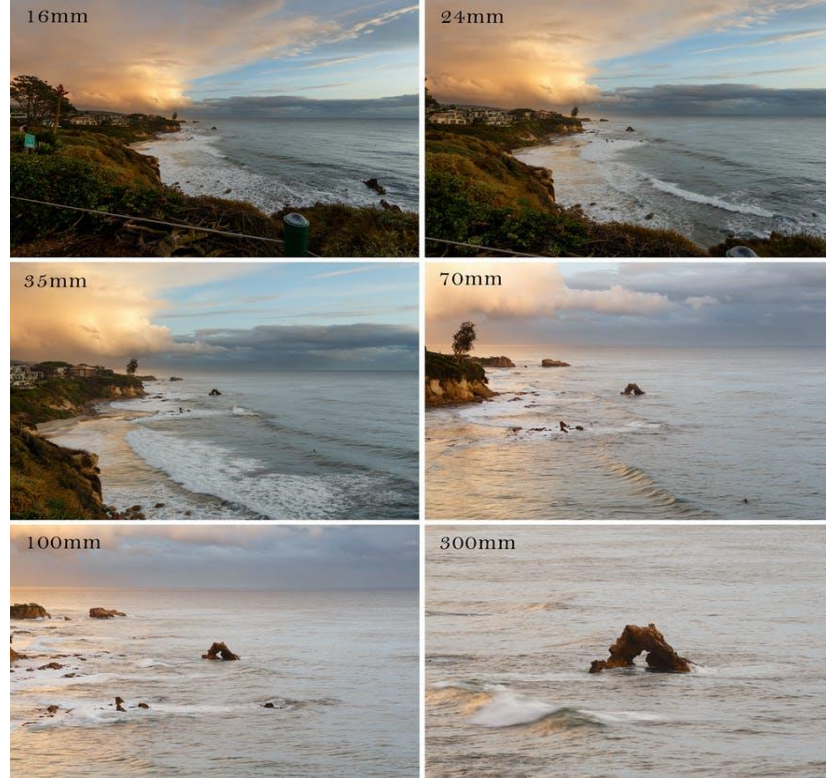
¹⁹³ Andre Bazin, *Çağdaş Sinemanın Sorunları*, çev. Nijat Özön, 1. b., Ankara: Bilgi Yayınevi, 1966, s. 63.

¹⁹⁴ Gustavo, *Sinemacının Gözü: Sinemada Kompozisyon Kurallarını Kullanmayı (ve yıkmayı) Öğrenmek*, s. 28.



Şekil 13. Farklı odak uzaklıklarına sahip objektiflerin görüş açıları¹⁹⁵

¹⁹⁵ Bülent Erdal, *Objektif Nedir objektif Çeşitleri*, <https://fotopanorama360.com/objektif-nedir-objektif-cesitleri/>



Şekil 14. Farklı görüş açılarına sahip objektiflerin perspektif üzerindeki etkisi¹⁹⁶

Yukarıdaki şekillerden de anlaşılacağı üzere, geniş açılı objektiflerin “büyük ölçüde alan derinliği duygumuzu öne çıkarma ve genellikle çizgisel algılamamızı bozma etkisi vardır.”¹⁹⁷ Bu nedenle böyle bir algı seyircide rahatsız edici bir etki uyandırabilir. Bu rahatsız edici etkiyi oluşturmamak adına yönetmenler sahnenin amacına uygun olan objektif seçimlerini yapmaktadırlar. Böylelikle hikayenin anlatıcısı olan oyuncu ile seyirci arasındaki iletişimin istenen biçimde gerçekleşmesi sağlanabilecektir.

Özetlersek seyirci sinema ya da televizyonda oyuncuyu kamera objektifinin gözünden görür. Bu bağlamda, objektif – alan derinliği – hareket – perspektif ilişkisi, gerek oyuncunun çerçeve içindeki hareketlerinin doğru algılanabilmesi gerekse sinematografik görüntünün estetik yapısı açısından önemli etkiler içermektedir.

¹⁹⁶ Sean Ensich, *Understanding Focal Lengths in Landscape Photography*, <https://iceland-photo-tours.com/articles/camera-and-gear-reviews/understanding-focal-lengths-in-landscape-photography>

¹⁹⁷ Monaco, *Bir Film Nasıl Okunur?*, s. 79.

4.4. Sinema-TV Alanında Oyuncunun Yasal Hakları

Sinema-Tv sektöründe “oyuncu”, yer alacağı projelerde senaryoya bağlı olarak rolünü icra eden kişi olup, dolayısıyla icracı sanatçı olarak kabul edilmektedir. Ve bu üretim sürecinde yer alan oyuncuların hakları, belirli sözleşmeler çerçevesinde yapılandırılmaktadır.

“Oyuncu, yapımcı ile anlaşması doğrultusunda sinema eserinde kendisine verilen rolü icra eden kişidir. Bir eser meydana getirmeyen ve eser sahibi sayılmayan, bununla birlikte eser niteliğindeki sinema filmini icra eden oyuncular, icracı sanatçı kabul edilmekte ve kanunun icracı sanatçılara tanıdığı eser sahibinin haklarına bağlantılı haklardan yararlanmaktadır.”¹⁹⁸

Günümüzde Türkiye’de film yapım sektöründe, oyuncuların yer aldıkları film prodüksiyonlarıyla ilgili yasal hakları, bir sözleşme aracılığı ile doğrudan yapımcıya aktarılmaktadır. Buna göre, kimi zaman bazı oyuncular imzaladıkları sözleşme nedeniyle üretim sürecinde yer aldıkları filmin maddi gelirlerinin paylaşımı noktasında olumsuz durumlarla karşılaşabilmektedirler.

“Bir oyuncu düşünün ki rol aldığı bir iş on yıl boyunca hemen her gün düzenli olarak yayınlanıyor, kanal o işten milyonlar kazanıyor ancak her akşam kendisini ekranda gören oyuncu o işten tek kuruş alamıyor. Bunun nedeni kanalların ısrarla bağlantılı hak sahipleri ile eser sahiplerine ödemesi gereken hak edişleri ödememesi ve yapımcıların ısrarla tüm hakları olduğu gibi devralmakta diretmesinden kaynaklanıyor. Aslında yapımcılar da çoğu zaman yapımcı değil yalnızca taşeron konumunda. (...)Kanalın aldıkları parayla bir defaya mahsus bir iş üretilip oyuncudan devraldıkları hakkı onlar da bütün olarak kanala devrediyorlar. Bu noktada oyuncu ile birlikte hareket etse kendisi de çok daha karlı çıkacak oysa! Ancak yapımcı ne yazık ki kanalın isteklerine boyun eğerek oyuncunun karşısında yer almayı tercih ediyor ve oyuncunun hakları ile birlikte kendi haklarını da bütünüyle kanala devrediyor.”¹⁹⁹

Diğer yandan kamera önü oyunculuğu alanında herhangi bir oyuncunun iş gereği yapımcılar ile yaptığı sözleşmeler dışında, ayrıca kendi menajeri ile yaptığı bir sözleşme de bulunmaktadır. Oyuncu bir menajer ile sözleşmeli çalışmayı düşünüyorsa, taraflar karşılıklı olarak bazı maddelerin altına imza atmaktadırlar. Dolayısıyla oyuncunun bağlı bulunduğu ajans veya menajer, oyuncunun belirli platformlarda icra edeceği işin ekonomik ve hukuksal boyutları açısından arasında bir tür köprü ya da oyuncunun temsilcisi niteliği taşımaktadır. Bu durumda ajans veya menajer, oyuncunun alacağı ücreti yapımcı ile konuşmaya yetkilidir.

¹⁹⁸ Nurbanu Akmeşe Takcı, *Oyuncu Sözleşmesi*, (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul:İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2019, s. 18.

¹⁹⁹ Avukat Sera Kadıgil Röpörtajı, www.fikrinizinde.com, 2014

Türkiye’de oyunculuk alanında faaliyet gösteren Kast ajansları derneği, internet sitesinde paylaştığı sözleşme metninde “oyuncu”yu şöyle tanımlar:

“2.1. SANATÇI, her türlü defile, ekspozisyon, show, fuar, sergi, festival, şenlik, yarışma ve buna benzer organizasyonlarda mankenlik yapan, fotomodel olarak, gazete, dergi, kitap, broşür, etiket, pankart, poster, kartpostal, afiş, kutlama kartı, billboard, ambalaj, takvim ve buna benzer her türlü basın ve yayın organlarında fotoğrafı ve görüntüsü kullanılan, oyuncu olarak televizyon ve sinema filmlerinde veya reklam filmlerinde yada tanıtım filmlerinde rol alan, sinema, tiyatro sahnelerinde, televizyonda, her türlü araçla yapılan reklamlarda veya benzeri yerlerde rol alan, gazinolarda, müzikhollerde, televizyon, tiyatro veya sinemada ve diğer açık ve kapalı eğlence yerleri ve buna benzer mekanlarda müştereken veya münferiden şarkı söyleyen, dans ederek görev alan, televizyon programlarında, gazino ve benzeri yerlerde haberleri sunan, konuşma yapan veya programları takdim eden, hostes, asistan veya diğer değişik isimlerde görev alan kişilerdir.”²⁰⁰

Bu bağlamda; oyuncu, ajans ve yapımcı arasındaki ilişki de, aynı sözleşmede şu şekilde ifade edilmiştir:

“2.2. AJANS, yukarıda sayılan ve tanımlanan işleri yapan kuruluşlar ve kişiler ile, SANATÇI arasında sözleşme yapılmasına veya yapılmış sözleşmelerin icrasına aracılık yapan, veyahut bu işleri doğrudan doğruya düzenleyen ve gerçekleştiren gerçek veya tüzel kişidir.”²⁰¹

Bütün bu açıklamalar ışığında, kamera önü oyunculuğu alanındaki mevcut hukuki düzenlemelere göre, “ıcracı sanatçı” olarak tanımlanan oyuncunun yasal haklarını bilmesinde fayda vardır. Bu noktada, oyuncunun bağlı bulunduğu ajans veya menajerin, ilgili oyuncunun yasal haklarını savunmada etkin bir konumda olduğunu söyleyebiliriz.

²⁰⁰ Oyuncu Sözleşmesi, www.kastder.org.tr

²⁰¹ Oyuncu Sözleşmesi, www.kastder.org.tr

SONUÇ

İnsanlık tarihinin en eski sanatlarından biri olan tiyatro sanatı, Antik Yunan'da ortaya çıkmıştır. Şiir kökenli bir sanat olarak başlayıp, daha sonrasında metinsel ve eylemsel bütünlük içinde oyunculuk olgusunun da belirginleştiği bu süreçte, “oynayan insan” tiyatronun tarihteki yolculuğuna eşlik etmiş, böylece oyun kavramı ve oyuncu teatral anlatımın temelindeki önemli unsurlardan biri olmuştur.

Bu zaman dilimi içinde tiyatronun köklerinde bulunan ritüelistik öğelerle birlikte “seyirci” ve “oyuncu” arasında organik bir bağ oluşmuş, seyirci tiyatronun varoluşsal bir ögesi haline gelmiştir. Dolayısıyla, seyirci ve oyuncu öğeleri olmadan tiyatro sanatının icra edilmesinin mümkün olamayacağını söyleyebiliriz.

Görsel-işitsel bir sanat olarak tiyatro sanatı, “oyuncu” ve “seyirci”nin yanında oyun metni, dekor, ışık, kostüm, ses gibi yan öğeleri de bünyesinde barındırmaktadır. Bu bağlamda dekor seyirciye oyunun uzamsal boyutları hakkında fikir verirken, ışık ise görsel atmosferin oluşturulmasını sağlamış; kostümler ve sesler de hem oyuncunun karakteristik yapısını hem de seyircinin görsel-işitsel algısını zenginleştirmiştir.

19. yy sonlarında ortaya çıkan ve yedinci sanat olarak nitelendirilen sinema, kısa süre içinde kendi dilini oluşturmuş, bu süreçte tiyatro sanatı ile yoğun bir ilişki içine girmiştir. Sinemanın ilk yıllarından itibaren üretilen filmlere bakıldığında, özellikle sinemada ses olgusunun devreye girmesiyle birlikte sinema-tiyatro ilişkileri daha da yoğunlaşmış, senaryo, yönetim, mizansen, oyun, oyunculuk gibi kavramlar tiyatro alanındaki literatürden sinemaya uyarlanmıştır.

Tiyatro gibi görsel-işitsel bir sanat olan sinemada, tiyatrodan farklı olarak görsellik daha ön plandadır. Bu nedenle filmsel anlatımda diyaloglardan çok görüntü diline yaslanan bir mizansen ve oyun/oyunculuk söz konusudur. Sinemanın zaman ve mekanı kendi anlatımsal yapısı içinde yeniden yoğurup yorumlamasıyla ilişkili olan bu durum, tiyatro oyunculuğu ile sinema oyunculuğu arasındaki teknik, estetik ve performatif sınırları/farkları da yansıtmaktadır. Bu yapı içinde, içeriği birbiriyle özdeş olan bir oyun metni ile bir senaryo bile, sahneye ya da sinema perdesine her iki sanat dalına özgü teknik-estetik biçimlerde, görünümünde yansıyacaktır.

Tiyatro ve sinema anlatımı arasındaki bu ayrımın oyunculuk alanındaki en önemli göstergesi ise oyuncu performansının tiyatrodan doğrudan, bütünsel ve kesintisiz; sinemada ise dolaylı, parçalı ve kesintili bir süreç içinde gerçekleşmesidir. Bu durumda tiyatro oyuncusu, oyununu sahne-oyun akışına uygun biçimde ve kesintisiz olarak icra ederken, seyirci de aynı oyunu/oyuncuyu kendi bakış açısı ve sahnenin/oyuncunun bütünselliği içinde izler. Yani seyirci bu atmosfer içinde sahneyi de oyuncuyu da kendi bütünlüğü içinde ve oyunun gerçekleştiği “an”da görebilmektedir. Sinemada ise, oyuncu kameranın karşısındadır ve oynadığı sahne senaryonun herhangi bir sahnesi olabilir. Bu süreçte yönetmen oyuncuyu ve mekanı kendi belirlediği çekim ölçeği, çekim açısı ve kurgu anlayışı çerçevesinde seyirciye/perdeye yansıtır. Gerekliğinde aynı sahnenin herhangi bir çekimini farklı açılarda ve ölçeklerde çekip, oyuncudan istediği performansı elde edene kadar tekrar tekrar çekim yapabilir. Böylece tiyatrodan doğrudan, kesintisiz ve bütünsel olarak seyirci karşısına çıkan oyuncu/oyunculuk, sinemada dolaylı, kesintili ve parçalı bir hale gelmiş olur. Tiyatro ve sinema alanındaki oyunculuk performanslarının farkını gösteren bu işleyiş, kamera önü oyunculuğu eğitiminin gerekliliğini de ortaya koymaktadır.

Yukarıdaki açıklamalardan da anlaşılacağı üzere, sinema sanatının oluşumunda ve gelişiminde sinematografinin yeri yadsınamayacak kadar büyüktür. Sinematografi, çekim ölçekleri, çekim açıları, objektifler-alan derinliği, aydınlatma, kamera hareketleri gibi temel öğelerin kullanılarak senaryonun görüntü diline aktarılmasını sağlar. Bu bağlamda sinema oyuncusunun kamera karşısındaki konumu ve oyunculuk açısından işlevleri de bu yapı içinde değerlendirilip açıklanabilir. Örneğin, bir sahnede herhangi bir oyuncu çok yakın bir çekim ölçeği (extreme close-up) içinde perdeye sadece gözleri ile yansıyabilirken, bir başka sahnede uzak çekim ölçeğinde belirli bir doğa manzarası içinde küçük bir leke halinde de görünebilir. Oyuncunun perdedeki bu küçücük görüntüsü, aynı sahnenin devamlılığı içinde gerçekleştirilen bir kamera hareketiyle daha da küçültülebilir ya da tersine perdeyi kaplayacak biçimde büyütülebilir. Sinema diline bağlı olarak ortaya konan bu basit örnek bile oyuncunun sinemadaki ya da kamera önündeki durumunun ve oyunculuk performansının anlaşılması açısından önemlidir.

Oyunculuğun sinema ve tiyatro sanatları açısından bu denli geniş bir perspektifte değerlendirilmesi, oyunculuk eğitimi alanını da etkilemiştir. Buna göre çeşitli eğitim kurumları ve kurslar aracılığıyla farklı oyunculuk ekollerini esas alan

farklı eğitim modelleri oluşturulmuş ve oyunculuk eğitimi almak isteyenlere sunulmuştur. Bu durum tiyatro, sinema, televizyon vb. mecralarda üretilen içeriklerde rol alan oyuncular için belirli oyunculuk yöntemlerinin oluşmasına ve belirginleşmesine de yol açmıştır. Böylece hem oyunculuk kavramının içeriği genişlemiş hem de oyunculuk mesleğini seçenler için tiyatro dışında farklı, yeni istihdam alanları ortaya çıkmıştır.

Yukarıda belirtilen yapı içinde kamera önü oyunculuğunun önemli bir yer tutmasına karşın, ülkemizde oyunculuk eğitimi veren lisans düzeyindeki eğitim kurumlarında bu alanla ilgili teorik ve uygulamalı derslerin sayısı yok denecek kadar azdır.

ABD, Rusya, İngiltere, Almanya gibi ülkelerde kamera önü oyunculuğu konusunda lisans düzeyinde eğitim veren kurumlar mevcuttur. Buna karşın Türkiye’de üniversitelerde oyunculuk alanında lisans düzeyinde sunulan eğitimin sadece tiyatro oyunculuğu alanı ile sınırlı kalması, kamera önü oyunculuğu eğitimi konusunda önemli bir boşluğa işaret etmektedir. Niteliği tartışmalı da olsa, çeşitli özel eğitim kurumları aracılığıyla yürütülen ücretli kursların varlığı, bu alandaki eksikliğin giderilmeye çalışılması için yeterli değildir.

Türkiye’de lisans düzeyinde oyunculuk eğitimi veren kurumlardan mezun olan oyuncu adaylarının, sinema ve televizyon sektörlerinde de istihdam edilebileceği düşünüldüğünde, kamera önü oyunculuğu derslerinin üniversitelerin ilgili bölümlerinde yer almasının oldukça gerekli ve yararlı olacağı tezini ele alan bu çalışma, bu alandaki boşluğa işaret etmenin yanında oyunculuk mesleğini seçen bireylere daha nitelikli bir eğitim verilmesini de savunmaktadır.

Sonuç olarak oyunculuk olgusu her ne kadar tiyatro sanatı ile birlikte ortaya çıkmış ve gelişmiş olsa da, sayısal (dijital) teknolojiler aracılığıyla sanal oyuncuların bile üretilebildiği günümüzde; konunun sadece tiyatronun sınırları içinde değerlendirilerek oyunculuk eğitiminin de bu bağlamda ele alınması, dünyadaki örnekleri ile karşılaştırıldığında sorunlu bir yapıya işaret etmektedir. Türkiye’ye özgü bu durumun çeşitli özel kurslar aracılığıyla kimi zaman da ticari anlamda istismar edildiği düşünüldüğünde; üniversitelerin ilgili bölümlerinde kamera önü oyunculuğu derslerinin yer almasının bu alanda önemli bir boşluğu dolduracağını söyleyebiliriz.

KAYNAKÇA

- ABİSEL Nilgün, *Sessiz Sinema*, 2.b., İstanbul: Om Yayınevi, 2003.
- ACAREL Hande, *Yakın Çekim Farkındalığının Oyuncunun Performansı Üzerine Etkisini Ölçümlemek*, (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul:Kadir Has Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2018.
- ADANIR Oğuz, *Sinemada Anlam Ve Anlatım*, 2. b., İstanbul:Alfa Yayınları, 2003.
- ADLER Stella, *Aktörlük Sanatı*, çev. N. Uğur Özüaydın, İstanbul: Mitos-Boyut Tiyatro Yayınları, 2016,
- AND Metin, *Oyun ve Bügü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*, 3. b., İstanbul:Yapı Kredi Yayınları, 2012.
- ANDREW J. Dudley, *Büyük Sinema Kuramları*, çev. Zahit Atam, İstanbul:Doruk Yayıncılık, 2010.
- ARIKAN Yılmaz, *Kamera Önü Oyuncululuğu ve Teknikleri*, İstanbul:Pozitif Yayınları, 2018
- ARISTOTELES, *Poetika*, çev. İsmail Tunalı, İstanbul:Remzi Kitabevi, 1987.
- ARNHEIM Rudolf , *Sanat Olarak Sinema*, çev. Rabia Ünal, 1. b., Ankara:Öteki Yayınevi, 2002.
- ARSLANTEPE Mehmet, *Sinema Okuryazarlığı*, 1. baskı, İzmit: Umuttepe Y., 2012.
- ATASEVEN Serpil Yayman, “Modernizmin Sanatsal ve Toplumsal Gelişimi”, *The Journal of Academic Social Science Studies*, 2018.
- BADHAM John, Craig Moddero, *Artistlik Yapma-Yönetmenlerle Oyuncular Arasındaki Yaratıcı Mücadeleler*, çev. Samim Sakacı, 1.b., İstanbul:Can Sanat Yayınları, 2017.
- BARNWELL Jane, *Film Yapımının Temelleri*, çev. Gülelgül Altıntaş, İstanbul: Literatür Y., 2011.
- BAŞOL Öktem, *Senaryo Kitabı: Senaryo Yazım Teknikleri ve Film Örnekleri*, 1.b., İstanbul:İthaki Yayınları, 2017.

- BAZIN Andre, *Çağdaş Sinemanın Sorunları*, çev. Nijat Özön, 1. b., Ankara: Bilgi Yayınevi, 1966.
- BERGER John, *Görme Biçimleri*, çev. Yurdanur Salman, 6. b., İstanbul:Metis Yayınları, 1995.
- BROCKETT Oscar , *Tiyatro Tarihi*, çev. İnönü Bayramoğlu, Ankara:Dost Kitabevi, 2000.
- BROCKETT Oscar G., Robert J. Ball, *Tiyatronun Temelleri*, çev. Mahinur Akşehir, İzmir:Karakalem Kitabevi Yayınları, 2018
- BROOK Peter, *The Empty Space*, New York:Touchstone, 1996.
- BROWN Blain, *Sinematografi Kuram ve Uygulama*, 4. b., çev. Selçuk Taylaner, İstanbul:Hil Yayın, 2014.
- CARLSON Marvin, *Tiyatro Teorileri: Yunanlılardan Bugüne Tarihsel ve Eleştirel Bir Bakış*, çev. Eren Buğlalılar – Barış Yıldırım, Ankara: De Ki Y., 2008.
- CARTER David, *Oyunculuk Sanatı... ve Bu Sanatta Ustalaşmak*, çev. Barış Baysal, İstanbul:Kalkedon Yayınları, 2011.
- CEMAL Ahmet, *Sanat Üzerine Denemeler*, İstanbul: Can Y., 2000.
- CHUBBUCK Ivana, *Aktörün Gücü*, çev. Murat Doruk, 3. b., İstanbul:Tilki Kitap, 2018.
- ÇARTIK Yakup, *Sahne Işıklandırması Temel Bilgiler*, İstanbul: Tem Yapım Yayıncılık
- DEMİRBILEK Alev, *Dünya Sinema Tarihi – I. Bölüm*, İstanbul:Engin Fotokopi, 1994
- DMYTRYK Edward, Jean Porter Dmytryk, *Sinemada Yönetmenlik-Oyunculuk-Kurgu*, çev. İbrahim Şener, 3. b., İstanbul:Doruk Yayıncılık, 2011.
- DÖKMEN Üstün, *İletişim Çatışmaları ve Empati*, 31. Baskı., İstanbul: Sistem Yayıncılık, 2005.
- EASTY Edward Dwight, *On Method Acting*, 4. b., New York:Ivy Books, 1992
- ERDEMİR Filiz, “Postmodern Sinemada Kahramanın Dönüşümü”, *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, C.0, S.35, 2009.
- ERDENK Sibel, “Oyunculuk Eğitiminde Faydalanılabilecek Bir Yöntem: Eurhythms”, *International Journal of Interdisciplinary and Intercultural Arts*, C.3, S.4, 2018.

- FISCHER Ernst, *Sanatın Gerekliliği*, çev. Cevat Çapan, 6. b., Ankara:İmge Kitabevi Yayınları, 1990.
- FUAT Mehmet, *Tiyatro Tarih*, 2. b., İstanbul:Msm Yayınları, 2003.
- GERÇEKER Fehmi, *Kamera Önü Oyunculuk*, İstanbul: Oğlak Yayıncılık, 2018.
- GOMBRICHS E.H., *Sanatın Öyküsü*, 16. b., İstanbul:Remzi Kitabevi.
- GÖK Cüneyt, “Sinema ve Gerçeklik” , *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, C.I, S. 2, 2007.
- GÖKER Neslihan, “Türkiye’de Sinema Seyircisi: İstanbul, Ankara ve İzmir Örneğinde Bir izleyici Araştırması”, *The Journal of Academic Social Science Studies*, S. 64 (2017), s. 433-434
- GÖNÜL Gizem Ece, “Johan Huizinga’nın Homo Ludens’i”, *Söylem Filoloji Dergisi*, C. 4., S. II., 2019, s. 583.
- GÜNGÖR A. Şefik, “Görüntü Düzenlemesi”, *Sinema Dili/Beyazperdeyi Yaratanlar*, editör: Selahattin Yıldız, İstanbul: Su Yayınevi, 2014
- GÜRBÜZ Özge Nilay Erbalaban, “Modern Sinemanın Erken Tarihi ve Modern Sinema Örneği Olarak Jean Luc Godard Sineması”, *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, C. II,S. 4, 2014.
- HUIZINGA Johan, *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, çev. Mehmet Ali Kılıçbay, 7. b., İstanbul:Ayrıntı Yayınları, 2018.
- HUNT Robert Edgar, John Marland, Steven Rawle, *Film Dili*, çev. Senem Aytaç, 2. b., İstanbul: Literatür Y., 2015.
- KESAL Ercan, *Evvel Zaman*, 2. b., İstanbul:İthaki Yayınları, 2014,
- KIREL Serpil, *Kültürel Çalışmalar ve Sinema*, 2. b., İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınevi, 2012.
- KOÇAK Mücahit, *Kamera Önü Oyunculukunda Yönetmen Oyuncu İlişkisi Üzerine Süreç Odaklı Ve Oynanabilir Direktifler*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul: Kadir Has Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2018.
- KORUKCU Münip Melih, *Tiyatroda Metnin Dönüşümü*, DEU Güzel Sanatlar Fakültesi Uluslararası Sanat ve Tasarım Kongresi, Sözlü ve Poster Bildiriler Kitabı, 2014.
- LEIGH Danny, Damon Wise, John Farndon, Louis Baxter, Kieran Grant, *Sinema Kitabı*, çev. Ayşecan Ay, İstanbul: Alfa Yayınları, 2016

- LİMAN Ali Sait, “Türk Sinemasında Çekim Sonrası Üretime Dayalı Teknik Altyapı Sorunları Ve Bunun Sinema Sanatına Etkileri”, Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, MSGSÜ-SBE, İstanbul, 2009.
- LİMAN Ali Sait, “Gaziantep’te Sinema, Seyir ve Seyirci (1923-1980)” İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 2014/II 47 97-122.
- MASCELLI Joseph V., *Sinemanın 5 Temel Ögesi*, çev. Hakan Gür, 2. b., İstanbul: İmge Kitabevi Yayınları, 2007.
- MERCADO Gustavo, *Sinemacının Gözü: Sinemada Kompozisyon Kurallarını Kullanmayı (ve yıkmayı) Öğrenmek*, çev. Selçuk Taylaner, İstanbul: Hil Yayın, 2011.
- MERMUT Mehmet Bahattin, *Kamera Önü Oyunculuk Eğitimi ve Yöntem Sorunları*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, 2018.
- MONACO James, *Bir Film Nasıl Okunur?*, çev. Ertan Yılmaz, 13. b., İstanbul: Oğlak Yayıncılık, 2011
- MORRIS Eric, *Fütursuz Oyunculuk*, çev. İpek Bilgin, 2. b., İstanbul:Alfa Basım Yayım, 2016.
- MURCH Walter, *Göz Kırparken: Film Kurgusuna Bir Bakış*, çev. İlker Canıklıgil, İstanbul:Bilgi Üniversitesi Y., 1. baskı, 2005
- MUTLUGÜN Mine Artu, *Senaryoda Sahne Yazımı*, Ankara: Nobel Akademik Y., 2020.
- NİŞANCI İlkay, *Kurgunun Türk Sinemasında Tiyatrocular Döneminden Sinemacılar Dönemine Geçişteki Etkisi*, (Doktora Tezi), İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2009.
- NUTKU Hülya, *Dramaturgi*, 1. b., İstanbul: Mitos&Boyut Yayınları, 2001.
- NUTKU Hülya, “Oyunculuk Eğitiminde Eğitimcinin “Eğitimi”nin Önemi”, *Art-e Sanat Dergisi*, C.5, S 10, 2012.
- NUTKU Özdemir, *Dram Sanatı:Tiyatroya Giriş*, 4. b., İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 2001.
- NUTKU Özdemir, *Oyunculuk Tarihi – I*, 2. b., Ankara:Dost Kitabevi Yayınları, 2002.
- NUTKU Özdemir, *Oyunculuk Tarihi – II*, Ankara:Dost Kitabevi Yayınları, 2002.
- NUTKU Özdemir, *Yeni Başlayanlar İçin Oyuncunun Çalışması*, Ankara:Alkım Yayınevi, 2004.

- NUTKU Özdemir, *Dünya Tiyatrosu Tarihi – I*, 4.b., İstanbul:Mitos-Boyut Yayınları, 2011.
- NUTKU Özdemir, “Oyunculuk ve Oyunculuk Eğitimi Üzerine”, *Art-e Sanat Dergisi*, C.5, S 10, 2012.
- NUTKU Özdemir, *Tiyatro Yönetmeninin Çalışması*, İstanbul:Eksik Parça Yayınları, 2017.
- ÖZÖN Nijat, *Sinema ve Televizyon Temimleri Sözlüğü*, Ankara:Ankara Üniversitesi Basımevi, 1981.
- ÖZÖN Nijat, *Sinema Sanatına Giriş*, İstanbul: Agora Kitaplığı, 2008.
- PARKAN Mutlu, *Brecht Estetiği ve Sinema*, 1. b., Ankara:Dost Kitabevi Yayınları, 1983.
- PARKINSON David, *Sinemayı Değiştiren 100 Fikir*, çev. Yeşim Burul, 1. b., İstanbul:Literatür Yayınları, 2015.
- PUDOVKIN Vsevolod, *Film Çekme Sanatı ve Sinemada Oyunculuk*, çev. Osman Akınhay, 1. b., İstanbul:Agora Kitaplığı, 2014
- RANCIERE Jacques, *Özgürleşen Seyirci*, 1. b., İstanbul:Metis Yayınları, 2010.
- SALJI Sali, “Sanatçı Ve Artefakt Birliği: Sinemada Oyuncu Olmak”, *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, C. VI, S. I., 2016.
- SEZGİN Bülent, *Oyun – Tiyatro – Drama İlişkisi*, İstanbul: bgst Yayınları, 2015
- SINGLETON Ralph S., *Amerikan Film Terimleri Sözlüğü*, çev. Selçuk Taylaner, İstanbul:Es Yayınları.
- SOLMAZ Taner, Hakan Yüksel, “Oyunculuk ve Oyunculğun Tiyatro ve Sinema Sanatına Yansıması”, *Tarih Okulu Dergisi (TOD)*, Yıl 9, Sayı XXVIII, 2016.
- SÖZEN Mustafa, *Sinemada Anlam Yaratan Bir Öğe Olarak Işık Tasarımı Ve Örnek Çözümler*, Selçuk İletişim. 2013; 7(4).
- STANISLAVSKI Konstantin, *Bir Aktör Hazırlanıyor*, çev. Suat Taşer, 1. b. İstanbul:Pegasus Yayınları, 2013,
- ŞENER Sevda, *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, 10. b., Ankara:Dost Kitabevi, 2016.
- TAKCI Nurbanu Akmeşe, *Oyuncu Sözleşmesi*, (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul:İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2019.

- TANER Haldun, Metin And, Özdemir Nutku, *Tiyatro Terimleri Sözlüğü*, Türk Dil Kurumu Yayınları, 1966.
- TEKEREK Nurhan, “Oyun Kavramı’ndan Drama’ya Drama’dan Dramatik Eğitim’e”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 22:2006 • ISSN: 1300-1523.
- TEKSOY Rekin, *Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi*, 3. b., C. I, İstanbul:Oğlak Yayınları, 2009.
- TUCKER Patrick, *Tv-Sinema Oyunculuk Sırları*, çev. Duygu Dölek, 1. b., İstanbul:FGP Yayıncılık, 2010.
- ULUYAĞCI Canan, “Bir Anlatım Aracı Olarak Oyunculuk: Tiyatro Oyunculuğu İle Sinema Oyunculuğu Arasındaki Ayrım”, *Kurgu Dergisi*, S. 18., 2001.
- UYAN Abdullah, *Gösteri Sanatlarında Işıklama Tasarımı*, 1. Baskı, İstanbul: Mitos-Boyut Tiyatro Yayınları, 2008
- UYGUR Harika, *Bu Rol Senin*, 6. b., İstanbul:Destek Yayınları, 2019.
- ÜSTÜN Ayşe, “Türkiye’de Oyunculuk Eğitimi Veren Üniversiteler ve Yetiştirilmiş Öğretim Elemanı İhtiyacı”, *Art-e Sanat Dergisi*, C.5, S 10, 2012.
- VARDAR Bülent, *Sinema ve Televizyon Görüntüsünün Temel Ögeleri*, 1. Baskı, İstanbul: Beta Y., 2000
- WINEYARD Jeremy, *Sinemada Çekim Teknikleri*, çev. Gökhan Rızaoğlu, İstanbul:İstanbul Organizasyon, 2010.
- YAŞARTÜRK Gül, *Ve Sinema*, İstanbul: Doruk Y., 2013,
- YERDELEN Selda Kulluk, “Tiyatro Sanatında Oyuncu İçin Kostümün Anlamı”, *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi* , C. 0, S. 16.
- YILDIZ Selahattin, *Sinema Dili*, 1. b., İstanbul:Su Yayınevi, 2014
- YILDIZ Selahattin, *Sinematografik Anlatım*, İstanbul: Su Yayınevi, 2014
- YÜCE Tuncay, “Sinema ve Edebiyat Türleri Arasında Görülen Etkileşimler”, *ZKÜ Sosyal Bilimler Dergisi* ,C. I, S. 2, 2005.
- ZOR Lokman, *Sinemada Oyuncu Yönetimi*, Ankara:Akademisyen Kitabevi, 2019

Sanat Akımları, <http://www.tiyatrodunyasi.com/2007/04/19-yy-sanat-akimlari-56276>

Tiyatronun Sahne Tasarımında Çağdaş Sanatla Kurduğu Bağ,

<http://www.artfulliving.com.tr/kultur-ve-yasam/tyatronun-sahne-tasarimda-cagdas-sanatla-kurdugu-bag-i-2117>

Üstün Akmen, “Doğu ile Batı Arasında”, 2013-Uluslararası Dünya Commedia dell’Arte Günü, <http://www.commediadellarteday.org/2013/Message/index.html>

Ali Poyrazoğlu Röpörtajı - <https://www.artfulliving.com.tr/sanat/resimden-anlamadan-tiyatrodan-anlamak-zor-i-209>, 2014

Üniversitelerde ve Konservatuarlarda Tiyatro Eğitimi, <http://www.mimesis-dergi.org/mimesis-dergi-kitap/mimesis-15/universitelerde-ve-konservatuarlarda-tiyatro-egitimi/>

Zeliha Berksoy, <https://www.hurriyet.com.tr/kelebek/felsefe-ve-tarih-bilmezseniz-tiyatrocu-degil-komik-olursunuz-17677855>

Heath Ledger: A Close Look at a Method Acting Legend,

<https://www.briantimoneyacting.co.uk/heath-ledger-close-look-method-acting-legend/>

Is acting hazardous? On the risks of immersing oneself in a role.,

<https://bigthink.com/mind-brain/heath-ledger-method-acting>

The Craziest Things Jim Carrey Did While Method Acting As Andy Kaufman,

<https://www.thrillist.com/entertainment/nation/jim-and-andy-the-great-beyond-recap-jim-carrey-andy-kaufman>

Avukat Sera Kadıgil Röpörtajı, www.fikrinizinde.com, 2014.

Oyuncu Sözleşmesi, www.kastder.org.tr

Çekim Ölçekleri - <https://quizlet.com/316050802/camera-shots-angles-and-movement-diagram/>

Sadri Alışık Kültür Merkezi Kamera Önü Oyunculğu Pogramı -

<http://www.sakm.net/index/okul-uygulamali-kamera-oyunculugu/>

Dokuz Eylül Üniversitesi Oyunculuk Bölümü Dersleri -

https://debis.deu.edu.tr/ders-katalog/2014-2015/tr/bolum_1013_tr.html

Bursa Uludağ Üniversitesi Oyunculuk Bölümü Dersleri -

<http://bilgipaketi.uludag.edu.tr/Programlar/Detay/887?AyID=28>

Anadolu Üniversitesi Oyunculuk Bölümü Dersleri -

<https://www.anadolu.edu.tr/akademik/yuksekokullar/287/oyunculuk-sanat-dali/dersler>

The Exorcist Fotoğraf

<https://hotcorn.com/en/movies/news/resurgence-spirituality-film/>

Alan Derinliği - <https://tfsf.org.tr/tr/sabit-sayfa-detay/fotograf-terimleri-ansiklopedik-soezluegue-tr>

Objektif Çeşitleri - <https://fotopanorama360.com/objektif-nedir-objektif-cesitleri/>

Kurgu görseli - <http://forsatyab.org/media-officer-uae/>

CGI uygulaması - <https://denniscooperblog.com/post-actors/>

Prime Lens Portrait Shootout - <https://petapixel.com/2019/06/21/prime-lens-portrait-shootout-24mm-vs-35mm-vs-50mm-vs-85mm-vs-135mm/>

Camera Obscura - <https://www.art-critique.com/2020/03/une-lecon-sur-la-camera-obscura/>

Hızlı ve Öfkeli 7 filminde kullanılan bir CGI örneği -

<https://denniscooperblog.com/post-actors/>

Sinemada psikolojik aydınlatma ile ilgili bir örnek -

<https://hotcorn.com/en/movies/news/resurgence-spirituality-film/>

Kurgu aşamasından bir görsel - <http://forsatyab.org/media-officer-uae/>

Kuleshov Etkisi - <https://listelist.com/kulesov-etkisi-sinema/>

Çekim Ölçekleri - <http://www.junkcreative.com/kamera-cekim-olcekleri-ve-cekim-planlari/>

Genel Plan (Modern Zamanlar, Yön.Charlie Chaplin, 1936) -

<https://www.tozlumercek.com/sinema-ve-fotografta-cekim-olcekleri/>

Bel Pan (Taht Oyunları, 2011-2019) - <https://ardchannel.blogspot.com/p/cekim-aclar.html>

Diz Plan (Çöl Aslanı, John Ford, 1956) - <https://www.tozlumercek.com/sinema-ve-fotografta-cekim-olcekleri/>

Omuz Plan (Sapık, Alfred Hitchcock, 1960) -

<https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2016/08/11-filmes-e-series-para-conhecer-o-trabalho-de-hitchcock.html>

Boy Plan (Matrix Reloaded, Lana Wachowski - Lilly Wachowski, 2003) -

<https://on5yirmi5.com/sinema/cekim-olcekleri-ve-acilari/>

Yakın Plan (Cinnet, Stanley Kubrick, 1980) - <https://www.looper.com/169094/dumb-things-in-the-shining-everyone-ignored/>

Alan derinliği değişimine bir örnek (Mank, Yön.David Fincher, 2020) -

<https://thefincheranalyst.com/2021/01/09/mank-cinefade-supercut/>

Farklı açılara sahip objektifler - <https://fotopanorama360.com/objektif-nedir-objektif-cesitleri/>

Farklı objektiflerin çerçeve üzerindeki etkisi - <https://iceland-photo-tours.com/articles/camera-and-gear-reviews/understanding-focal-lengths-in-landscape-photography>

Royal Academy of Dramatic Art Oyunculuk Bölümü Dersleri - <https://www.rada.ac.uk/courses/ba-hons-acting/>

Russian Institute of Theatre Arts Oyunculuk Bölümü Dersleri - <https://www.gitis.net/en/courses/course-1/>

Macromedia University of Applied Sciences Oyunculuk Bölümü Dersleri - <https://www.mhmk-international.org/undergraduate/school-of-creative-arts/acting-ba.html>

Lisans düzeyinde oyunculuk eğitimi veren üniversitelerin kontenjanları - <https://www.osym.gov.tr/TR,1584/osys-yuksekokretim-programlari-ve-kontenjanlari-kilavuzu.html>

Jess Denham, “One Flew Over the Cuckoo's Nest 40th birthday: Best things you never knew about the Oscar-winning film”, Independent - <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/one-flew-over-cuckoo-s-nest-40th-birthday-best-things-you-never-knew-about-oscar-winning-film-a6740596.html>

New York Film Academy ders içerikleri, New York Film Academy tanıtım kataloğundan alınmıştır. (İlgili katalog üzerinde yayınevi ve yayın yılı belirtilmemiştir.)

EKLER

EK-1: NEW YORK FILM ACADEMY BİRİNCİ YIL KAMERA ÖNÜ OYUNCULUĞU DERS İÇERİKLERİ

(Orijinalinden çeviren Burcu Reşit)

1 Yıllık Sinema Oyunculuğu

“Oyunculukla ilgili şeylerden biri de, bedel ödemek zorunda kalmadan başka insanların hayatlarını yaşamanıza izin vermesidir.” Robert De Niro

Oyunculuk Programlarını Eşsiz Yapan Nedir?

Kullanışlı Deneyim

Bir sinema filminde oyunculuk yapmayı öğrenmenin en iyi yolu bir sinema filminde oyunculuk yapmaktır. Öğrencilerimiz, programın ilk haftasında kamera önüne geçmeye başlarlar. Her hafta, öğrenciler derslerde edindikleri teknik ve yetenekleri çekimlerle ve çekimlerin eleştirileri ile deneyimleme şansı yakalamaktadırlar.

Profesyonel Fakülte

Eğitmenlerimiz, Hollywood sinemasında, Bağımsız sinema sektöründe, Broadway ve Off-Broadway’in emektar çalışanlarından oluşmaktadır.

Film Yapımı

Programlarımızın birçoğu, öğrencilerimizin tasarladığı ve başrolünü oynadığı sahne ve/veya kısa film yapımını içermektedir.

Film Yapımı Kaynakları

Oyunculuk, Film ve Film Yapımı programları öğrencilerimize ihtiyaç duydukları her türlü materyali sağlayarak, gerçek zamanlı çekim yapma şansı sağlamak ve gerçek dünyaya adım atmadan önce film yapımcıları senarist ve yapımcı bağlantılarını da sunmaktadır.

Makara Materyalleri

Öğrencilerimiz programı, çekilmiş ve düzenlenmiş filmler ile tamamlamaktadırlar.

New York Film Akademisi oyunculuk programları dünyada yer alan diğer programlardan oldukça farklıdır – sanatta ve kamera önü oyunculukta en son gelişmeleri keşfetmektedir.

Bir Yıllık program, iki dönemlik sekiz aylık bir süreden oluşmaktadır. Her sömestr yoğun zaman talep etmekte ve eksiksiz bir özveri gerektirmektedir.

Standart bir çalışma haftası, akşamları ve hafta sonları dersler, provalar ve çekimler dolayısıyla fazladan zaman içermektedir.

Birinci Döneme Genel Bakış

Birinci dönem, köklerini tiyatrodan alan ancak ekran önü oyunculuğa uygulanabilir oyunculuk eğitimlerini kullanarak, oyunculuk yeteneğinin temelini oluşturmaya odaklanmaktadır. Öğrenciler geniş bir yelpazeye sahip merkez derslere girerek, içlerindeki oyuncu ile tanışırlar ve eşzamanlı olarak film oyunculuğu için gerekli teknik, duygusal ve fiziksel çalışmalar ile sahip olduklarını eğitirler. Film oyuncularının, canlı seyirci önünde çalışmalarının onlara sonsuz faydası olduğuna inandığımızdan, kamera önü çalışmalarına ek olarak birinci dönem eğitimleri canlı performans üzerine temellendirilmektedir.

Öğrenim Hedefleri

- Oyunculuk Tekniğini keşfedin ve öğrenin
- Oyuncular için film yapımında gerekli terimleri öğrenin
- Bir film setinde performans göstermenin lojistiği ile tanışın
- Film oyunculuğu ile sahne oyunculuğu arasındaki farkı fark edin
- Bir sahneyi parçalamayı ve bir karakteri analiz etmeyi anlayın

Performans Hedefleri

- Derslerde analiz edilmesi ve eleştirilmesi için prova aldığınız sahneleri kaydedin

- Sahneyi parçalarına ayırarak analiz edin ve seçilen bir monoloğu prova ederek izleyici önünde sahneleyin

BİRİNCİ DÖNEM DERSLERİ

Birinci dönemin başlangıcında öğrenciler, geniş bir yelpazeye sahip, gerek geleneksel sahne performansı gerekse de film oyunculuğu teknikleri ve konseptini içeren derslerle birlikte yeteneklerinin temelini oluşturmaya başlarlar.

OYUNCULUK TEKNİĞİ

Bu ders, Usta Oyunculuk Eğitmenleri tarafından oluşturulmuş ve iyi bilinen oyunculuk tekniklerine bir giriş niteliği taşımaktadır.

Dersler temel topluluk rol oyunları ve ısınmalar ile başlar. Öğrenciler önce Konstantin Stanislavski ile tanışır ve sonra Metot tekniğine geçerler, Sanford Meisner'in katkısı kısaca tartışılır, sonrasında çeşitli çalışmalar incelenir; Lee Strasberg (duyu ve duysal hafıza), Stella Adler (verili koşullara tam inanç), Michael Chekhov (psikolojik jest), Jerzy Grotowski (fiziksel yaklaşım/"dıştan içe"), Anne Bogart (viewpoints) ve Tadashi Suzuki.

Dersler ayrıca her bir ustanın tarihçesi ile gelişimleri hakkında genel bir bilgi ve tartışma da içerir. Öğrenciler her bir teknik ile ilgili belirli alıştırmaları öğrenirler ve ders dışında çalışarak sınıfta sahnelemeleri istenir. Öğrenciler "Açık Sahneler" ve monolog çalışmaları ile gelişirler ve farklı konseptler arasındaki farktan faydalanırlar. Ders, bir monologun "Sunum" ya da "Açık Sahne" ile hayata geçirilmesi ile finale ulaşır.

FİLM OYUNCULUĞU I

Oyunculunun temel doktrinleri sahneden ekrana aktarılır ancak kamera oyunculuğu için gerekli bilgi ve yetenekler de vardır. Film Akademisi öğrencilerle birlikte, oyunculukta iyi bir performans sergilemek için öğrenilmesi ve deneyimlenmesi gereken oyunculuk teknikleri ve öğelerini keşfederken, her bir öğrenci programın ilk haftasında kamera oyunculuğu ile tanışır. Öğrenciler film oyunculuğunun temellerini öğrenirler: performansların çekim boyutu ve açısına göre ayarlanması, markelerin isabetli olması, duygusal ve fiziksel devamlılık, ve oyunculuk tercihlerinde güçlülük ve hayalgücü. Bir

yıl süresince, dersler diğer derslerde öğrenilen becerilerin film setine uyarlanması için önemli büyüklükte zaman ayırırlar.

FİLM ZANAATI

Bu ders serisinde, öğrenciler yönetmenliği, yapımcılığı, senaryo yazarlığını vb. oyunculuk açısından öğrenirler. Bir film setindeki diğer öğelerin rollerini öğrenmek, aktörün film yapımcıları ile uzlaşmasını ve dinamik performanslar ortaya koymasını dramatik olarak artırır.

SES VE HAREKET I

Hem tiyatrodaki hem de sinemada, bir karakterin hedefi çoğunlukla güçlü fiziksel aksiyonlarla aydınlatılır. Bir diğer deyişle, bir karakterin gerçek tutkusunu ne söylediğinden çok ne yaptığı tanımlar. Hareket, beden postürünü güçlendirmeye ve aktörün rahatlmasına katkıda bulunarak role hazırlanmasına ek olarak, çekingenlikleri yıkma, genel uyum oluşturma ve rolün ya da metnin gerektirdiği derinlik için oyuncunun ihtiyaç duyduğu araçları sağlamaya da yardımcı olur. Bundan başka, dersin Ses kısmında, öğrenciler kendi seslerini güvenli ve etkili bir biçimde kullanmak için gerginlikten kurtulma, ses rezonansını maksimuma çıkarma, ve kendi oynanabilir ses aralıklarını kavrama anlayışlarını öğrenirler. Bu vokal özgürlük duygusal özgürlüğü de beraberinde getirir, karakter gelişimini tamamlar, etkili hikaye anlatıcılığı ve güçlü bir varlık kazandırır.

MEISNER I

Sanford Meisner'in öğretileri oyunculuk yeteneği üzerine ufuk açıcı etkilere sahiptir. Öğrenciler kendilerini derin bir Meisner Tekniği'nin içerisinde bulurlar bu da onlara kendi sezgilerinin sesini keşfetme ve bir rolü spontane olarak yaşama yeteneği kazandırırken, zaman zaman da oyuncunun kendi yanıtlarından ilhamla bir karakter arki yaratmayı öğrenirler.

KONUŞMA

Ses çalışmasının genişletilmesi olarak Konuşma yabancı aksanların ve bölgesel diyalektlerin elenmesine ve Standart Amerikan Konuşma biçiminin yaratılmasına

odaklanır. Uluslararası Fonetik Alfabe'sini kullanarak (International Phonetic Alphabet), aktörler alışkanlık edindikleri konuşma problemlerini düzeltmeyi öğrenirler ve gelecekteki diyalektler için hazırlanırlar. Sonuçlar büyük rahatlama, netlik, metni ifade edebilme, ve geniş yepilazedeki rolleri yüklenebilmeyi de içerir.

METİN ANALİZİ

Aktörler 20. Yüzyıldan günümüze çığır açan metinlerin tarihçesini ve gelişim süreçlerini öğrenirler. Hem sahne hem de sinema metinleri çalışılır. Bazı durumlarda aynı metin iki farklı formatta okunur: Tennessee Williams'ın Arzu Tramvayı, Eugene O'Neil'in Günden Geceye metinleri gibi.

DOĞAÇLAMA

Oyunculukta doğaçlama kabiliyeti hiçbir zaman gözardı edilemez, özellikle de genellikle çok az prova şansı olan kamera önü oyunculduğunda. İster komedide ister dramada olsun, aktörler, tamamiyle kavradıklarında, partnerlerini dinlediklerinde ve başarısız olma konusundaki takıntılarını yendiklerinde doğaçlama yaparlar. Oyunlar ve alıştırmalar aracılığıyla öğrenciler, hayal güçlerini serbest bırakmayı, diğerleriyle oynayabilmeyi ve “anı yaşamayı” – bir sonrakinde ne yapacaklarını düşünmeden ya da planlamadan - öğrenirler.

SHAKESPEARE

Bazıları, Shakespeare'i doğru bir şekilde oynarsanız her şeyi oynayabileceğinizi söylerler. Öğrenciler Shakespeare'in klasikleşmiş dilinin metinlerini seslendirmeyi, bedenselleştirmeyi, ve altmetinleri yorumlamayı öğrenirler ancak bunu aktörün kişisel deneyimlerini özümseyen modern yaklaşımlarla gerçekleştirirler.

SEÇİM (SEÇME) TEKNİĞİNE GİRİŞ

Programın başlangıcından itibaren, oyunculuk öğrencilerimiz seçmelere girme ve öğrenci projelerinde çalışma fırsatı yakalayacaklardır. Bu ders öğrencilerin erken fırsat olarak görülebilecek bu projelerden; nihayetinde güçlü ve kişisel seçimlere ulaştıran metne hızlı ve iptidai yaklaşımlarla ve aktörün içgüdülerine odaklanmak yolları ile en iyi şekilde faydalanmaları için tasarlanmıştır. Buna ek olarak, öğrenciler; geçmiş

seçmelerde kullandıkları metinlerden monologlar “katalog”u alacaklar ve/veya yeni kısa bir monolog öğrenerek gelecekteki kullanımlar için atölye çalışması yapacaklardır.

PERFORMANS ANALİZİ : AMERİKAN SİNEMASI

(Los Angeles'ta İkinci Yıl, Seçmeli Ders)

Zeki ve çağdaş oyuncuların, geçmişteki kilit film performanslarını kendi yeteneklerini göstermek için bir araç olarak kullanmaları ve tarihsel olarak önemli filmlere ait söz dağarcıklarının geliştirmeleri birinci dereceden önemlidir. Öğrenci performans derslerinde oyunculuğunu parlatma üzerine çalışırken, bu ders bir bütünleyicilik sunmaktadır: bir film gösterimi serisi, her bir ögesi ortak referans noktası ve kaliteli, belirgin bir öğretim tekniği olarak kullanılacaktır. Her bir gösterimi takiben, bir ders tartışmaya ve analize ayrılacaktır. İncelenen performanslar arasında Rıhtımlar Üzerinde filmi ile Marlon Brando, Etki Altında Bir Kadın filmi ile Gena Rowlands, Mezun filmi ile Dustin Hoffman ve Büyük filmi ile Tom Hanks yer almaktadır.

BİRİNCİ DÖNEM PERFORMANS

Öğrenciler ilk dönem aldıkları Oyunculuk Teknikleri derslerinde geliştirip provalandırdıkları monologlardan bir canlı performans sunarlar. Performanslar fakülte çalışanları, sınıf arkadaşları ve davetlilerden oluşan izleyici önünde gerçekleştirilir. Yıl boyunca devam eden canlı performanslar öğrencilerin değerli deneyimler elde etmelerine ve sahnedeki performansları ile kamera önündeki performanslarındaki yoğunluğu karşılaştırma fırsatı yakalamalarına yardımcı olur.

İkinci Döneme Genel Bakış

İkinci dönemde, öğrencilerin odağı; öğrendikleri teknikler ile daha detaylı sahne çalışmaları, kamera önü egzersizleri ve film çekimleri gibi kamera önü oyunculuklarını geliştirecek ve parlatacak çalışmalara yoğunlaşırken ve temel dersler devam etmektedir. Bütün öğrenciler film ya da video çekimlerinde performans gösterirler. Bunun dışında, öğrencilerin oyunculuk tekniklerine, film sektörüne ve oyuncunun set performansını etkileyebilecek film yapımına ait birçok görüşe dair bilgi birikimlerini geliştirmek adına çeşitli dersler de verilmektedir.

İkinci dönem öğrenci çalışmalarından dört halka açık prezantasyon ve bir onurlandırılmış prezantasyon ile son bulur. Bu prezantasyonlar; canlı Doğaçlama performansı, Meisner tekniği açık uygulaması, Sahne Çalışması teşhir performansı ve öğrenci yapımlarından film gösterimidir. Buna ek olarak, en iyi öğrencilerimiz 1800lü yıllarda Edwin Booth ve Mark Twain tarafından kurularak bugün Tommy Lee Jones, Ethan Hawke, Angela Lansbury gibi üyeleri olan New York'un dünyaca ünlü tiyatro enstitüsünde "Oyuncular Kulübü"nde (Players Club) kısa oyunlar sahneleyen tiyatro ekibimiz NYFA Birliği'nin seçmelerine katılma şansı yakalarlar.

Öğrenim Hedefleri

- Canlı film setlerinde yönetmenler için birçok farklı stilde çalışmasını öğrenmek.
- Film ve televizyon yapımlarında aktörden beklenenler ile ilgili farklılıklara dair bilgi edinmek.
- Seçmelere hazırlanma ve seçmelerde kendini sunmayı öğrenmek.
- Oyunculuk sanatının faaliyetini öğrenmek. (işkolu olarak)

Performans Hedefleri

- Meisner Tekniği derslerinde edinilen bilgiler ile sahne performansı vermek ve atölye çalışmaları yapmak.
- Stüdyoda ya da mekanda, tamamen gerçekçi bir filmde sahnenin çekimi için kendini geliştirmek, prova yapmak ve rol almak. Bu proje, dönem sonunda davet edilen izleyiciye sunulur.
- Sahne performanslarını ayrıntılandırmak, analiz etmek, prova yapmak ve canlı izleyici önünde sergilemek.

İKİNCİ DÖNEM DERSLERİ

FİLM OYUNCULUĞU II

İkinci dönemde öğrenciler, analiz, prova ve stüdyoda veya mekanda çekim için gerekli, fiziksel, vokal ve psikolojik olarak çok çaba gerektiren teknikleri özümserler. Bu sahneler dijital olarak çekilir ve düzenlenir (editlenir). Bu filmlerin öğrencilerin sınıf

arkadaşları, film ekibi, aile ve arkadaşların davet edildiği bir izleyici kitlesine gösterimleri gerçekleştirilir.

Bütün oyunculuk öğrencileri aynı zamanda diğer ekip görevlerinden birinde yer almak zorundadır. Eleştirmenler oyunculuk tercihlerinin gücü ve tasarımı kadar çekim boyutlarının kapasitesine ve çeşitliliğine de önem vermektedirler.

SAHNE ÇALIŞMASI

Öğrenciler birinci dönem derslerinden olan Oyunculuk Tekniği dersinde öğrendiklerini sahneleri analiz etmek, ayırtılandırmak ve atışlara çevirmek (duygusal değişim anları gibi) için kullanırlar ve sonrasında her bir atış (vuruş) için belirli bir psikolojik ve fiziksel eylem ile engel tespit ederler. Birçok oyunculuk tekniğini işin içine katarak çalışırlar, Stanislavski Sistemi, Strasberg Metodu ve daha önce öğrendikleri Meisner Tekniği gibi. Ayrıca öğrenciler, kapsamlı senaryo notlandırmasını da öğrenirler; uzun karakter biyografisi, dramatik çatışmanın tanımı ve çevrenin karakterin hedefini nasıl etkilediğini içerir. Sahne Çalışması dersi, dönem sonunda sınıf arkadaşları, fakülte çalışanları ve davetli misafirlerden oluşan izleyici karşısında gerçekleştirilen performanslarla son bulur.

FİLM YAPIMI İÇİN OYUNCULUK ATÖLYESİ (Seçmeli)

Öğrenciler Bir Yıllık Film Yapımı öğrencilerinin, fakülte ve eğitimcilerin gözetiminde çektikleri kısa filmlerde rol alırlar. Bunlar tüm gün süren çalışmalar içerirler filme ya da DV'ye çekilirler ve oyunculuk öğrencilerinin bir film setinde rol yapmak üzerine daha fazla deneyim elde etmelerini sağlarlar. Tamamlanmış parçalar ayrıca oyunculuk öğrencisinin showreel (tanıtım çekimi) için de fayda sağlar.

MEISNER II

Meisner I dersinin devamı olan derste, öğrenciler “andan ana” tekniğini kendi deneyimleri dışında karakter oluşturmada nasıl kullanacaklarını öğrenirler. Bu ders, canlı izleyici önünde bir Meisner sahnelemesi ile son bulur.

OYUNCULUK İŞKOLU VE SEÇME (AUDITION) BECERİLERİ

Oyunculuk bir yetenek olduğu kadar bir işkoludur da. Eğitime ek olarak, başarılı aktörlerin bir kariyer oluşturabilmek adına güçlü pazarlama tekniklerini de geliştirmeleri gerekmektedir. Bu derslerin odaklandığı konular; okuma günlerinde rahat hissetmek, özgeçmiş hazırlamak, portre fotoğrafçısı seçmek ve kariyer stratejisi belirlemek olarak sıralanabilir. Ayrıca, aktörler sınıfta canlı bir seçmeye katılma şansını da yakalarlar.

FİLM İÇİN DÜELLO

Öğrenciler ekran için nasıl güvenli dövüş koreografisi gerçekleştireceklerini öğrenirler. Birçok dövüş sanatının öğeleri, aktörü güvende tutan ancak inandırıcı dövüş sahneleri yaratılması için kullanılır.

TELEVİZYON İÇİN OYUNCULUK

Bir performansı kaydetmenin birçok yolu vardır. Bu dersin amacı, fil stili (tek kamera) ile çoklu kamera ortamındaki çekimlerin arasındaki farkı keşfetmek üzerine kuruludur. Öğrenciler sit-com (durum komedisi) ya da soap opera (melodram) sahnelerinde görevlendirilirler, ders süresince eğitmenin analizi ve gözetimi ile birlikte çoklu kameralı bir ortamda provalar ve çekimler yapılır.

SES & HAREKET II

Aktörler performanslarını yükseltecek daha talepkar fiziksellik ile devam ederler. Hareket öğeleri, spesifik karakterler ya da tarihsel uygunluk için spesifik öğeler içerir.

DOĞAÇLAMA II

Doğaçlama I dersinde öğrenilen becerilerin üzerine, öğrenciler gelişmiş alıştırılmalar yaparak uzun soluklu doğaçlama stillerini öğrenirler. Öğrenciler, sahneleri birleştirerek bütünlüklü bir hikaye çatısı oluşturmayı öğrendikleri kadar doğaçlama yapısı içinde daha derinlikli karakter oluşturmayı da öğrenirler. Vize sınavlarında öğrenciler aileleri ve arkadaşlarının önünde canlı olarak bir doğaçlama performans sergilerler. Son olarak da, öğrenciler canlı doğaçlamada öğrendikleri becerileri, organik tavır ve kendiliğindenliği film çalışmalarına yansıtırlar.

BİR-YIL FİNAL PERFORMANSI

Öğrencilerin film çalışmalarının gösterimlerine ek olarak, Sahne Çalışması dersinde analiz edip prova aldıkları sahneleri oynarlar. Öğrencilerden ayrıca ders dışında da prova almaları beklenmektedir. Seçilen materyal klasik sahne oyunlarından çağdaş filmlere kadar herhangi bir şey olabilir. Bu sahneler, kostümleri, aksesuarları, ses ve ışık efektleri ile bütünlüklü bir şekilde sınıf arkadaşları, aile ve fakülte çalışanlarından oluşan izleyici karşısında gerçekleştirilmelidir. Bu performanslar, öğrencilerin yeteneklerini sergileme ve bir yıllık emeklerini kutlama şansı veren heyecanlı bir etkinliktir.

EK-2: CAST DİREKTÖRÜ SULTAN ERTUĞRUL İLE KAMERA ÖNÜ OYUNCULUĞU ÜZERİNE YAPILAN GÖRÜŞME - 15.12.2018

- **Oyunculuk nedir? Oyunculuk eğitimini tiyatro, sinema-tv, dizi oyunculuğu olarak nasıl değerlendirirsiniz?**

- Oyunculugu hemen tanımlamak benim için çok zor. Tanımlayabileceğim bir şey değil daha doğrusu. Eğer tiyatro eğitimi almak istiyorsanız, mutlaka konseptuar vb. yerlerde eğitim almanız gerekiyor. Çünkü sahnede bedeni, sesini, bütün vücudunu enstrüman olarak nasıl kullanacağını öğreniyorsun. Sahne üzerinde buna ihtiyaç var çünkü. Fakat bana sorarsanız, sinema-tv veya dizi oyunculuğu için oyunculuk eğitimi almanıza gerek yok. Çünkü tiyatrodaki aldığın eğitimin, herhangi bir oyunculuk için altyapı olarak çok belirleyici katkısı var. Sinemada veya bir dizide, nerede oynarsan oyna, orada aldığın kemikleşmiş eğitimin sana çok büyük katkısı oluyor. O yüzden dizilerde tiyatro oyuncuları oynadığı zaman ‘‘Aaa, ne güzel oynuyor’’ diyoruz. Çünkü o zaman o role bir şey katmaya başlıyor. Tiyatrocu olduğu için, dramaturgi eğitimi olduğu için, karakter analizi yaptığı için, tip gibi çıkmadığı için. Fakat her tiyatro oyuncusu iyi bir oyuncudur ya da iyi bir dizi oyuncusudur gibi bir tanımlama yapmam çok zor. Doğal tepkileri çok iyi olan oyuncular var, kamera önünde müthiş görünebiliyorlar, bazı yönetmenler de bunu çok iyi değerlendiriyor. O yüzden sinema-tv ya da dizi bambaşka bir alan. Sokakta bulduğun bir kişi bir sinema filminin baş rolü olabilir ve hepimiz izlediğimiz zaman ‘‘Ne kadar güzel oynamış’’ diyebiliriz, fakat oradaki deha sinema yönetmenindedir aslında. Tiyatrodaki yönetmen bir atmosfer kuruyor ve oyuncu o atmosferin içinde varolmak zorunda. Çünkü canlı ve bilfiil. Fakat sinemada başka bir şey var. Tiyatrodaki seyirci geliyor ve izliyor, sinemada seyircinin izleyeceği şeyi belirleyen bir yönetmen var. Yani sinemaya gittiğinde sen, yönetmenin seçtiği görüntüleri izliyorsun.

- **Sinema veya dizideki oyunculuklar daha mekanik değil mi? (Sahnelerin bölünerek çekilmesi vb. şeyler)**

- Değil. Hiç öyle bir şey yok. Tiyatrodaki da öyle. Kendi sahnenin gelmesini kuliste bekliyorsun. Sıra gelince de çıkıp oynuyorsun. Eğer baş rol değilsen oyunun

sonuna kadar sahnede değilsin çünkü. Zaten oyundan önceki o birkaç aylık provada düğmelerini bulduğun için – düğme diyorum ben ona- sahneye çıktığında ne yapacağını biliyorsun. Çünkü o provada onu buluyorsun zaten. Sinema canlı olmadığı için sinemada duygu devamlılığını yakalamak bence daha zor. Bazen öncesini bazen sonrasını çekiyorlar. Dolayısıyla oyuncunun rolünü en başta tam olarak kurmuş olması gerekiyor. Hangi sahne çekiliyorsa o duyguyla oynaman gerekiyor. Bu bence mekanik bir şey değil, çok iyi oyunculuk gerektiren bir şey. Mekanik dediğin zaman orada oyunculuk olmuyor bence. Tiyatro provalarında da öyle değil midir? ‘‘Kestik, baştan!’’ diyoruz ve oyuncu tekrar başlıyor. İyi bir oyuncu her seferinde daha iyisini bulmak için çabalar. Sadece tiyatrodaki ‘‘İtalyan’’ dediğimiz bir kavram var. Belli markeleri belirlemek için kullanıyoruz. Zaten oyuncunun ‘‘Kestik, baştan’’ yapabiliyor olması lazım.

• . **Kamera önü oyunculğu ve sinema-tv oyunculğu terimlerinden sizce hangisi daha doğru ifadedir?**

- Ben bu kavramları net olarak ayıramam. Fakat oyunculğu şöyle ayırabiliriz. Tiyatro oyunculğu ve kamera önü oyunculğu. Eskiden anladığım bir şey değildi bu ayırım. Ama şimdi yaptıkça ve gördükçe anladığım bir şey haline dönüştü. Çünkü tiyatro çok geniş bir yer ve orada kullanacağın her şey sahneye uygun olmalı. Bir tiyatro oyununu oynadığın zaman bile değişir bir formatta oynamaya başlıyorsun. Bir oyunu binlerce kişilik bir salonda oynarsan vücut hareketlerin değişir, eğer yüz kişilik bir salonda oynarsan da değişir. Bu nasıl değişiyorsa, iş kamera önüne geldiğinde daha da değişiyor. Çünkü kamera önünde seyircinin gözü burnunun dibinde. Seyircinin evinde televizyon en fazla birkaç metre ötede duruyor. Dolayısıyla seni o kadar yakın seyrettği için her şey daha minik ve kontrol edilebilir olmalı. Senin sahnede göremeyeceğimiz mimiklerin, kamera önünde cam gibi ortada. Bu yüzden kesinlikle kamera önü oyunculğu diye bir şey var bence. Ama eğer sinema ve dizi dersin, evet o da ayrılıyor. Aslında oyunculuk her zaman oyunculuk, sadece yöntemler farklı. Çünkü sinemada da başka bir dil var. Yönetmen , senarist, görüntü yönetmeni, kostümcü... Hepsi bir dil oluşturuyor aslında. Ve o oluşturduğu atmosferde görmek istediği şey önemli. Dizi daha fast food bir şey, dolayısıyla orada

oyuncuyu daha da gösteriyorsun. Ama sinemada öyle değil. Sinemada belki oyuncunun sadece sırtını görerek diyalogları duyuyorsun ama orada başka bir durum söz konusu. Bence bu yüzden sinema oyuncunun değil, yönetmenin. Dizi sektöründe çok iyi yönetmenler var. Çok iyi işler çeken, oyuncuyu parlatan...Ama dizide oyunculuk önemli. Çünkü dizi çok hızlı olduğu için herkes her şeyle ilgilenemeyebiliyor. Dolayısıyla oyuncunun orada kendisini var etmesi lazım. Belki de dışarıdan hiçbir brief almadan. Ama sinemada yönetmen bir resim hayal ediyor, senin de oyuncu olarak o resmi anlamaman lazım. O zaman iyi oyuncu oluyorsun.Zaten yönetmene hizmet eden bir oyuncu, onun istediği resmin içinde durabilen bir oyuncuysan, o zaman o iyi bir film oluyor.

- **. Kamera önü oyunculğu ve tiyatro oyunculğu arasındaki farklılıklar kendine özgü koşulları ile nelerdir?**
- Tiyatro oyunculğu asla oyuncusuz olamayacak bir şey. Yani oyuncu o sahnede durmak zorunda, sadece masa ve sandalye ile tiyatro yapamazsın.

EK-3: SADRI ALIŞIK KÜLTÜR MERKEZİ UYGULAMALI KAMERA ÖNÜ OYUNCULUĞU DERS PROGRAMI VE DERS İÇERİKLERİ²⁰²

Programın Amacı:

Profesyonel olarak kamera önü oyunculuk yapmak isteyen ya da bu alanda kendini geliştirmek isteyenlere, oyunculuk seçmelerinden (audition) başlayarak tüm süreçle ilgili rehberlik etmek, temel oyunculuk bilgilerinin yanı sıra ihtiyaç duyulan sektörel ve teknik bilgileri kazandırmaktır.

Programın İçeriği:

Temel Oyunculuk;

Kamera önü oyunculuk teknikleri ve uygulamaları;
Kamera önü oyunculuk teknikleri ve uygulamaları;
Metin okuma, Tekst çözümleme ve tekste yaklaşım yöntemleri,
“Amaç” belirleme ve bir motivasyon olarak kullanabilme,
Almak – vermek – paylaşma çalışmaları.

Diksiyon;

Nefes- ses- artikülasyon ve metin deşifresi
Vurgu, Tonlama ve Fonetik bilgisi
Metin üzerinde uygulamalı egzersizler,
Anlatan - Dinleyen ilişkisi ve simülasyonları
Tonalite ve ses bükümleri kuralları ve uygulamaları
Sesin gerilmesine neden olan faktörler ve doğal sesi yakalamak
Partner çalışması -Partneri gözlemlemek – Partner Dinlemek / anlatmak - Partnerle doğru kontakı kurmak

Casta hazırlık;

Audition psikolojisi ve Auditiona hazırlık
Set ortamının işleyişi, provalar ve çekim süreci;

²⁰² Sadri Alışık Kültür Merkezi Kamera Önü Oyunculugu Pogramı, <http://www.sakm.net/index/okul-uygulamali-kamera-oyunculugu/>

Deneme çekimi ve tanıtım çekimi fotoğraflarının hazırlanması

Show-reel ve cv hazırlama,

Çekim öncesi, hazırlık, TV terminolojisi,

Cast belirlenme kriterleri ve ipuçları,

Ajans seçimi ve yapım şirketleriyle iletişim,

Eğitim sonunda profesyonel fotoğraf çekimi;

Cast Direktörü tarafından hazırlanacak olan callback,

Sektörel Bilgi;

Yönetmen - oyuncu ilişkisi;

İş akışı ve motivasyon,

İş ahlakı ve mesleki duruş;

Örneklerle kamera önünde yaşanabilecek olumsuzluklar ve çözümü,

Kamera Oyunculuğu ve Yönetmenle Uygulama;

Çekim ölçekleri ve performans,

Sesli çekim ve kurgu konularında uygulamalı çalışmalar,

Uygulamalı devamlılık sağlama teknikleri,

Kamera arkası ve set ekibiyle iletişim,

Oyuncu - yönetmen ilişkisi,

Uygulamalarla bireysel ve sahne çekim çalışmaları,

Eğitmenlerin inisiyatifinde dizi veya film setlerine ziyaret,

Yönetmen tarafından hazırlanacak demo çekimi

**EK-4: DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ OYUNCULUK BÖLÜMÜ
LİSANS DERS PROGRAMI²⁰³**

1. DÖNEM ZORUNLU DERSLER

TİYATRO TARİHİ VE KURAMLARI-BAŞLANGIÇ VE ANTİK YUNAN
OYUN İNCELEMESİ-ANTİK YUNAN VE ROMA
TÜRK DİLİ I
DİL VE KONUŞMA EĞİTİMİ I
DOĞAÇLAMA VE MİMİK I
HAREKET BİLGİSİ I
YABANCI DİL I (ALMANCA)
YABANCI DİL I (FRANSIZCA)
YABANCI DİL I (İNGİLİZCE)

1. DÖNEM SEÇMELİ DERSLER

RİTMİK VE DANS
TEMEL SES BİLGİSİ VE EĞİTİMİ
ALEXANDER TEKNİĞİ I

2. DÖNEM ZORUNLU DERSLER

TİYATRO TARİHİ VE KURAMLARI-ROMA VE ORTAÇAĞ
OYUN İNCELEMESİ-RÖNESANS VE 17. YÜZYIL
TÜRK DİLİ II
DİL VE KONUŞMA EĞİTİMİ II
DOĞAÇLAMA VE MİMİK II
HAREKET BİLGİSİ II
YABANCI DİL II (ALMANCA)
YABANCI DİL II (FRANSIZCA)
YABANCI DİL II (İNGİLİZCE)

²⁰³ Dokuz Eylül Üniversitesi Oyunculuk Bölümü Dersleri, https://debis.deu.edu.tr/ders-katalog/2014-2015/tr/bolum_1013_tr.html

2. DÖNEM SEÇMELİ DERSLER

TEMEL DANS EĞİTİMİ
SES EĞİTİMİNE GİRİŞ
ALEXANDER TEKNİĞİ II
ESKRİM

3. DÖNEM ZORUNLU DERSLER

ATATÜRK İLKELERİ VE İNKILAP TARİHİ I
TİYATRO TARİHİ VE KURAMLARI-RÖNESANS I
OYUN İNCELEMESİ-ROMANTİZM VE SİMGEÇİLİK
SAHNE UYGULAMASINA GİRİŞ
DİL KURALLARI VE KONUŞMA EĞİTİMİ I
ROL I
HAREKET-DOĞAÇLAMA I

3. DÖNEM SEÇMELİ DERSLER

SALON DANSLARI
SES EĞİTİMİ I
PLASTİK MAKYAJ I
KOREOGRAFİ I

4. DÖNEM ZORUNLU DERSLER

ATATÜRK İLKELERİ VE İNKILAP TARİHİ II
TİYATRO TARİHİ VE KURAMLARI-RÖNESANS II
OYUN İNCELEMESİ-GERÇEKÇİLİK VE DOĞALCILIK
UYGULAMA DRAMATURGİSİ
DİL KURALLARI VE KONUŞMA EĞİTİMİ II
ROL II
HAREKET - DOĞAÇLAMA II

4. DÖNEM SEÇMELİ DERSLER

DÜNYA DANSLARI

SES EĞİTİMİ II

PLASTİK MAKYAJ II

KOREOGRAFİ II

5. DÖNEM ZORUNLU DERSLER

TİYATRO TARİHİ VE KURAMLARI-17. YÜZYIL

OYUN İNCELEMESİ-EPİK

TÜRK TİYATROSU TARİHİ I

KONUŞMA EĞİTİMİ VE YARATI I

SAHNE I

HAREKET -UZAM I

SAHNE UYGULAMASI I

5. DÖNEM SEÇMELİ DERSLER

GELENEKSEL HALK DANSLARI

ŞAN I

GÖRSEL SANATLARDA MAKYAJ I

FİZİKSEL TİYATRO I

6. DÖNEM ZORUNLU DERSLER

TİYATRO TARİHİ VE KURAMLARI-18. YÜZYIL

OYUN İNCELEMESİ-ABSÜRD

TÜRK TİYATROSU TARİHİ II

KONUŞMA EĞİTİMİ VE YARATI II

SAHNE II

HAREKET-UZAM II

6. DÖNEM SEÇMELİ DERSLER

TÜRK HALK DANSLARI

ŞAN II
GÖRSEL SANATLARDA MAKYAJ II
FİZİKSEL TİYATRO II

7. DÖNEM ZORUNLU DERSLER

TİYATRO TARİHİ VE KURAMLARI-19. YÜZYIL
OYUN İNCELEMESİ-MODERN
CUMHURİYET DÖNEMİ TÜRK TİYATROSU I
ROL VE KARAKTERDE KONUŞMA EĞİTİMİ I
SAHNE III
HAREKET VE EFOR BİLGİSİ
SAHNE UYGULAMASI II

7. DÖNEM SEÇMELİ DERSLER

ÇAĞDAŞ YÖNETMENLER I
MÜZİKAL DANSLAR I
ŞAN III
OYUNCULUK TARİHİ I

8. DÖNEM ZORUNLU DERSLER

TİYATRO TARİHİ VE KURAMLARI-20. YÜZYIL
OYUN İNCELEMESİ-POSTMODERN
CUMHURİYET DÖNEMİ TÜRK TİYATROSU II
DİPLOMA ÇALIŞMASI
ROL VE KARAKTERDE KONUŞMA EĞİTİMİ II
SAHNE IV
HAREKET VE ZAMAN BİLGİSİ

8. DÖNEM SEÇMELİ DERSLER

ÇAĞDAŞ YÖNETMENLER II

MÜZİKAL DANSLAR II
ŞAN IV
OYUNCULUK TARİHİ II

**EK-5: BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ OYUNCULUK BÖLÜMÜ
LİSANS DERS PROGRAMI²⁰⁴**

1. YARIYIL DERSLERİ

RİTÜEL VE ANTİK YUNAN TİYATRO TARİHİ
FONETİK VE KONUŞMA
SES EĞİTİMİNE GİRİŞ
HAREKET
SOLFEJ VE DİKTE
TEMEL ESKRİM TEKNİKLERİ
ROLE HAZIRLIK VE MİMİK
KLASİK TRAGEDYA VE KOMEDYA ANALİZİ
ATATÜRK İLKELERİ VE İNKILAP TARİHİ I
TÜRK DİLİ I YABANCI DİL I (İNGİLİZCE)

2. YARIYIL DERSLERİ

HAREKET DOĞAÇLAMA
ROMA VE ORTAÇAĞ TİYATROSU
DİKSİYON VE KONUŞMA
SES EĞİTİMİ
NOTA OKUMA
ESKRİM
ROL VE MİMİK
ROMA VE ORTAÇAĞ OYUNLARI ANALİZİ
ATATÜRK İLKELERİ VE İNKILAP TARİHİ II
TÜRK DİLİ II
YABANCI DİL II (İNGİLİZCE)

²⁰⁴ Bursa Uludağ Üniversitesi Oyunculuk Bölümü Dersleri,
<http://bilgipaketi.uludag.edu.tr/Programlar/Detay/887?AyID=28>

3. YARIYIL DERSLERİ

ROL VE KLASİK TEKLİ METİNLER
KONUŞMADA VURGU VE TONLAMA
SAHNE UYGULAMASINA GİRİŞ
KÖY TİYATROSU GELENEĞİMİZ
RÖNESANS TİYATROSU
ŞARKI SÖYLEME VE ATAK
RÖNESANS DÖNEMİ OYUNLARI ANALİZİ

4. YARIYIL DERSLERİ

ROL VE KLASİK ÇOKLU METİNLER
KONUŞMADA BOĞUMLAMA VE AKICILIK
SAHNE UYGULAMASI
KENT TİYATROSU GELENEĞİMİZ
17.Y.Y. VE AYDINLANMA DÖNEMİ TİYATROSU
ŞARKI SÖYLEME
17 VE 18.YÜZYIL OYUNLARI ANALİZİ

5. YARIYIL DERSLERİ

ROMANTİK OYUN METİNLERİNDEN SAHNELER UYGULAMA
TİRAD-VURGU-TONLAMA
ROMANTİK DÖNEM TİYATROSU
OYUN VE PROJELENDİRME
KLASİK VE GELENEKSEL MÜZİKALLER
ROMANTİK DÖNEM OYUNLARI ANALİZİ
GENEL SİNEMA KÜLTÜRÜ (SEÇMELİ)

6. YARIYIL DERSLERİ

GERÇEKÇİ OYUNLARDAN SAHNELER UYGULAMA

OYUN-VURGU-TONLAMA

DOĞALCI VE GERÇEKÇİ TİYATRO

OYUN UYGULAMA

ÇAĞDAŞ VE MODERN MÜZİKALLER

DOĞALCI VE GERÇEKÇİ OYUN METİNLERİ ANALİZİ

FİLM TÜRLERİ (SEÇMELİ)

7. YARIYIL DERSLERİ

KARŞIGERÇEKÇİ OYUNLARDAN SAHNELER

ROL YORUMU VE DEŞİFRE

KARŞIGERÇEKÇİLİK VE TİYATRO

OYUN PROJESİ

ÇOKSESLİLİK

DİPLOMA PROJESİ - KURAMSAL

HALK DANSLARI

MODERN OYUNLAR ANALİZİ

8. YARIYIL DERSLERİ

ÇAĞDAŞ OYUNLARDAN SAHNELER

ROL YORUMU VE DİKSİYON

SAVAŞ SONRASI TİYATRO TARİHİ

OYUN VE UYGULAMA

ÇOKSESLİ ŞARKI SÖYLEME

DİPLOMA PROJESİ - UYGULAMALI

EPİK OYUNLAR ANALİZİ

**EK – 6: ESKİŞEHİR ANADOLU ÜNİVERSİTESİ OYUNCULUK
BÖLÜMÜ LİSANS DERS PROGRAMI²⁰⁵**

1. YARIYIL DERSLERİ

Temel Bilgi Teknolojisi
İngilizce I (ENG)
Hareket I
Tiyatro Tarihi ve Teorisi I
Şan-Solfej I
Doğaçlama I
Ses-Konuşma I
Mimik-Rol I
Yoga I
Sahne Dövüşü I
Türk Dili I

2. YARIYIL DERSLERİ

İngilizce II (ENG)
Hareket II
Sahne Bilgisi
Tiyatro Tarihi ve Teorisi II
Şan-Solfej II
Doğaçlama II
Ses-Konuşma II
Mimik-Rol II
Yoga II
Sahne Dövüşü II
Türk Dili II

²⁰⁵ Anadolu Üniversitesi Oyunculuk Bölümü Dersleri,
<https://www.anadolu.edu.tr/akademik/yuksekokullar/287/oyunculuk-sanat-dali/dersler>

3. YARIYIL DERSLERİ

Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi I

Dramaturji I

Hareket III

Şan-Solfej III

Teknik Tasarım I .

Role Hazırlık I

Tiyatro Tarihi ve Teorisi III

Doğaçlama III

Ses-Konuşma III

4. YARIYIL DERSLERİ

Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi II

Dramaturji II

Hareket IV

Şan-Solfej IV

Teknik Tasarım II

Role Hazırlık II

Tiyatro Tarihi ve Teorisi IV

Doğaçlama IV

Ses-Konuşma IV

5. YARIYIL DERSLERİ

Dramaturji III

Dans I

Ses-Konuşma Sahne Uygulaması I

Tiyatro Tarihi ve Teorisi V

Oyunculuk I

Sahne Çalışması I

6. YARIYIL DERSLERİ

Dramaturji IV

Dans II

Ses-Konuşma Sahne Uygulaması II

Tiyatro Tarihi ve Teorisi VI

Oyunculuk II

Sahne Çalışması II

7. YARIYIL DERSLERİ

Dans III

Cumhuriyet Öncesi Türk Tiyatrosu

Oyunculuk III

Sahne Çalışması III

8. YARIYIL DERSLERİ

Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosu

Dans IV

Oyunculuk IV

Sahne Çalışması IV

EK – 7: ROYAL ACADEMY OF DRAMATIC ART OYUNCULUK BÖLÜMÜ DERSLERİ²⁰⁶ (İNGİLTERE)

1. YIL

Yıl boyunca haftalık dersler şunları içerecektir:

- Oyunculuk tekniği
- Doğaçlama
- Saf ve etkileyici hareket
- Ses yoluyla pratik ses ve konuşma
- Dans
- Dramaturji
- Metin ve sahne çalışması
- Kamera için oynamak
- Aktörün geçmişi
- Alexander tekniği
- Prova egzersizleri
- Şarkı (1: 1 ve koro)
- Fiziksel beceriler ve sahne savaşı
- Yansıtıcı uygulama
- Kişisel ve mesleki gelişim

²⁰⁶ Royal Academy Of Dramatic Art Oyunculuk Bölümü Dersleri, <https://www.rada.ac.uk/courses/ba-hons-acting/> adlı kaynaktan Türkçe'ye çevrilmiştir. (çev. Tugay Kayan)

EK – 8: RUSSIAN INSTITUTE OF THEATRE ARTS OYUNCULUK BÖLÜMÜ DERSLERİ²⁰⁷ (RUSYA)

Kursa genel bakış

Öğrenciler aşağıdaki profesyonel disiplinleri inceler:

Oyunculuk;

- Sahne konuşması;
- Sahne hareketi;
- Sahne savaşı, eskrim;
- Vokal topluluğu;
- Yalnız şarkı söylemek;
- Makyaj;
- Tiyatro ve sinema oyunculuğu

²⁰⁷ Russian Institute of Theatre Arts Oyunculuk Bölümü Dersleri,
<https://www.gitis.net/en/courses/course-1/> adlı kaynaktan Türkçe'ye çevrilmiştir. (çev. Tugay Kayan)

**EK – 9: MACROMEDIA UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
OYUNCULUK BÖLÜMÜ DERSLERİ²⁰⁸ (ALMANYA)**

Müfredattan kısa bir alıntı:

- Sahne çalışması ve alıştırma
- Nefes teknikleri ve ses eğitimi
- Konuşma oluşumu ve durumsal konuşma
- Film oyunculuğu
- Canlandırma ve drama analizi
- Tiyatro ve film tarihi
- Pratik projeler; Oyunculuk endüstrisinden profesyonel sanatçılarla işbirliği içinde güçlü pratik odaklanma
- Pratik dönem

²⁰⁸ Macromedia University of Applied Sciences Oyunculuk Bölümü Dersleri, <https://www.mhmk-international.org/undergraduate/school-of-creative-arts/acting-ba.html> adlı kaynaktan Türkçe'ye çevrilmiştir. (çev. Tuğay Kayan)